

**PENERAPAN SENTRA BALOK DALAM PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK B DI TK ISLAM AL FALAH JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH :
KUSRI TARNI HIDAYATILLAH
TRA162003**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SULTAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**

@Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

**PENERAPAN SENTRA BALOK DALAM PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK B DI TK ISLAM AL FALAH JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH :
KUSRI TARNI HIDAYATILLAH
TRA162003**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN SULTAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.


Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, arahan dan koreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Kusri Tarni Hidayatillah
NIM : TRA162003
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : XI (Sebelas)
Judul Skripsi : Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al Falah Jambi

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1).

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Jambi, Mei 2023
Mengetahui,
Pembimbing I


Drs. Nazari, M.Pd.I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl/ Lintas Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simp. Sei Duren Kab. Muaro Jambi 36365
Telp/Fax : (0741) 58183-584138 Website : www.uinjambi.ac.id

NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas
Lampiran :-

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i :

Nama : Kusri Tarni Hidayatillah

NIM : TRA162003

Judul Skripsi : Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al Falah Jambi

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program Sudi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Strata Satu dalam bidang Tadris/Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir Saudara/I di atas dapat segera di munaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 8 Mei 2023

Mengetahui,
Pembimbing II

Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I
NIP.197607232009122005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi, Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI
Nomor : B - 369/D-I/KP.01.2/ 6 / 2023

Skripsi dengan judul "**Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Islam Al-Falah Jambi**"

yang telah dimunaqasahkan oleh Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN STS Jambi pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Mei 2023
Jam : 11.00 -12.00 WIB
Tempat : Ruang PRODI PIAUD
Nama : Kusri Tarni Hidayatillah
NIM : TRA162003

Judul : **Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Islam Al-Falah Jambi**

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan Pengesahan Perbaikan Skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Drs. Sunarto, M.Pd (Ketua Sidang)		
2	Nurlinda, M.Pd (Sekretaris Sidang)		
3	Dodi Harianto, M.Pd.I (Penguji I)		
4	Ahmad Fadlan, M.Pd (Penguji II)		
5	Drs. Nazari, M.Pd.I (Pembimbing I)		
6	Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd (Pembimbing II)		

Jambi, 16 Mei 2023

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
DEKAN



Dr. H. Fadillah, M.Pd
NIP. 19670711 199203 2004

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjan dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh dan sebahagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sebagai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, Juni 2023

Yang Menyatakan,



Kusri Tarni Hidayatillah
Kusri Tarni Hidayatillah
TRA162003

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang. Syukur Alhamdulillah dengan ridho-Mu ya Allah amanah ini bisa ku selesaikan, sebuah perjalanan hidup dalam menuntut ilmu pengetahuan yang penuh dengan cobaan dan rintangan. Dengan rasa syukur dan bahagia kupersembahkan skripsi ini kepada:

Ayah tercinta Sutarno,S.Pd.,M.Pd dan Ibu tercinta Sri Redjeki,S.Pd. Terimakasih karena selalu menjaga aku dalam doa-doa ayah dan ibu, menjadi *supportsystem* terbaik, motivasi, dan penyemangat disaat terpuruk. Ibu dan ayah telah melalui banyak perjuangan bercucuran keringat dan air mata, panas hujan juga rasa sakit. Aku ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang ayah dan ibu berikan. Skripsi ini kupersembahkan untuk ayah dan ibu yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terimakasih atas cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepadaku.

Skripsi ini ku persembahkan kepada suamiku Dafera, adik-adikku yang telah memberikan semangat dan dukungannya semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua dan bermanfaat bagi banyak orang. Kepada seluruh keluarga, terimakasih karena selalu memberikan dorongan agar aku bisa menjadi contoh pribadi yang baik untuk keluarga. Berkat doa-doa dan dukungan dari kalianlah aku dapat menyelesaikan perjuangan serta cobaan dalam menuntut ilmu pendidikan.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِن نَّسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ طَوَّاعُ عَنَّا وَغَفُورٌ لَّنَا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ (٢٨٦)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

Artinya: "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan.

Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi orang-orang kafir."(Q.S Al-Baqarah:286).



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum, warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al Falah Jambi"

Kemudian, shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan umat Islam yakni Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, rasul yang telah memberikan pencerahan dalam kehidupan manusia dan memberikan pedoman hidup yakni Al-Qur'an dan Al-Hadits untuk keselamatan umat Islam di dunia. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jenjang Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan masukan baik berupa ide ataupun saran dari dosen, guru dan teman-teman, serta tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih banyak karena telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Alhamdulillah proses dalam perjuangan dalam penyusunan skripsi ini dengan segala pengorbanan dan rintangan lahir batin telah dapat penulis lalui. Tak ada penggambaran lain yang dapat penulis utarakan selain ucapan syukur yang tiada tara pada Allah SWT karena hanya atas Ridha dan pertolongan-Nya lah penulis dapat melalui semua ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materil,

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan banyak terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su'aidi, M.A., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadhilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bapak Ridwan S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Bapak Dr. Sunarto M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Bapak Drs. Nazari, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dr. Siti Mariah Ulfah M.Pd.I selaku dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, umumnya yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi beserta karyawan dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam peminjaman buku-buku yang dibutuhkan selama penyusunan dan penulisan skripsi ini.
9. Kedua Orang Tua (ayahanda Sutarno, S.Pd., M.Pd dan ibunda Sri Redjeki, S.Pd) beserta keluarga, terimakasih sejauh ini sudah menjadi wadah untuk apresiasi doa, cinta kasih sayang yang tiada henti kalian berikan, dan dukungan, penyemangat serta motivasi dalam perjuangan sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN sutra jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

10. Para sahabat mahasiswa PIAUD dan teman-teman senasib dan seperjuangan angkatan 2016 yang telah sama-sama berjuang dan saling memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Syukur Alhamdulillah akhirnya semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan dan amal semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jambi, Mei 2023

Penulis,

Kusri Tarni Hidayatillah
TRA162003



ABSTRAK

Nama : Kusri Tarni Hidayatillah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al Falah Jambi

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui penerapan sentra balok dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Al Falah Jambi kelurahan Selamat kecamatan Danau Sipin Kota Jambi Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil persentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data.

Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok. Peningkatan kreativitas anak pada prasiklus mencapai 44%, siklus I meningkat menjadi 63%, dan siklus II menjadi 80.5%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas melalui bermain balok. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK Islam Al Falah Jambi kelurahan Selamat kecamatan Danau Sipin Kota Jambi Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Kreativitas, Bermain Balok

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



ABSTRACT

Name : Kusri Tarni Hidayatillah
Study Program : Early Childhood Islamic Education
Title : *"Sentra Balok"* in learning to increase the creativity of early childhood at Al Falah Islamic Kindergarten, Jambi Village

The research aims to determine the application of "Sentra Balok" in learning to increase the creativity of early childhood at Al Falah Islamic Kindergarten, Jambi Village, Danau Sipin District, Jambi City, in the 2022–2023 academic year. The type of research is classroom action research, which is carried out in two cycles. The research procedure consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection methods used in the study are observation and documentation. The research used the data analysis technique of descriptive comparative analysis, which compares the proportion of the students' achievement with the proportion of success determined by the researcher in each cycle of interactive analysis. The analysis starts from the beginning to the end of the data collection.

The results of the study showed an increase in children's creativity through playing with "balok". The increase in children's creativity in the pre-cycle reached 44%. The first cycle increased to 63%, and the second cycle became 80.5%. Besides that, it concluded that variations in learning have a very important role in developing creativity through playing with "balok". Thus, the application of "sentra balok" is able to increase creativity in early childhood at the Al Falah Islamic Kindergarten Jambi, Selamat village, Danau Sipin sub-district, Jambi City, for the 2022–2023 academic year.

Keywords : *creativity, playing with "Balok"*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



DAFTAR ISI

1.	HALAMAN SAMPUL	
	HALAMAN JUDUL	
	NOTA DINAS	iii
	PENGESAHAN	v
	PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
	PERSEMBAHAN	vii
	MOTTO	viii
	KATA PENGANTAR	ix
	ABSTRAK	xii
	ABSTRACT	xiii
	DAFTAR ISI	xiv
	DAFTAR TABEL	xvi
	DAFTAR GAMBAR	xvii
	DAFTAR LAMPIRAN	xviii
	BAB I PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Identifikasi Masalah	5
	C. Batasan Masalah	6
	D. Rumusan Masalah	6
	E. Tujuan Penelitian	6
	F. Manfaat Penelitian	6
	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Sentra Balok	8
	B. Kreativitas Anak Usia Dini	18
	C. Hasil Penelitian Yang Relevan	25
	BAB III METODE PENELITIAN	
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
	B. Subyek dan Objek Penelitian	27
	C. Prosedur Penelitian	27
	D. Teknik Pengumpulan Data	29
	E. Teknik Analisis Data	31
	F. Desain Penelitian	32
	G. Indikator Keberhasilan	33
	H. Jadwal Penelitian	33
	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	35
	B. Pembahasan Hasil Penelitian	58



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 59

B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN 63

CURRICULUM VITAE

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Lembar Observasi Anak	30
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru	31
Tabel 3.3 Tabel Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak	32
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian	33
Tabel 4.1 Data Tenaga Pengajar TK Islam Al Falah Jambi	36
Tabel 4.2 Data Siswa Kelas B.5 TK Islam Al Falah Jambi	37
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan	40
Tabel 4.4 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan	41
Tabel 4.5 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I	43
Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I	46
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I	48
Tabel 4.8 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II	51
Tabel 4.9 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II	54
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	55
Tabel 4.11 Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan	56
Tabel 4.12 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	57
Tabel 4.13 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Dan Mc.Taggart	33
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan	41
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I	47
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Siklus II	54
Gambar 4.4 Grafik Kreativitas Anak Yang Mengalami Peningkatan	56
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok ...	58

© Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang.

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Surat Izin Penelitian	
Lampiran 2 Lembar Observasi Dan Rubrik	
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi	
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	
Lampiran 5 Dokumentasi Foto Kegiatan	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode dimana proses tumbuh kembang yang sedang dialami sangat pesat dan fundamental baik secara akademik maupun nonakademik. Usia dini sering disebut sebagai usia emas (*golden age*). Setiap anak bersifat unik, mereka memiliki karakter yang berbeda-beda dan mempunyai potensi yang berbeda setiap individunya. Stimulasi-stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan oleh anak agar potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan Undang-undang No.23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan yang sesuai dengan minat dan bakatnya.”

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan hal penting dan menjadi perhatian pemerintah karena dapat membantu kesiapan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dapat kita lihat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang bunyinya :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidik adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Mitchell dalam Nento (2013:20), mengungkapkan bahwa “Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok”. Menurut Mulyadi dalam Nento (2013:20) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah kemampuan kreativitas. Angelou dalam Sujiono dan Sujiono (2010:38) berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.

Menurut Clark Moustakis (1967), ahli psikologi humanistik menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Menurut Rhodes, umumnya kreativitas didefinisikan sebagai *Person, Process, Press, Product*. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (*Person*) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*Process*) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk (*Product*) kreatif.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan aktif dan kreatif. Selain itu juga diperlukan suatu media yang menarik dan berguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung berhasil tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien di TK. Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media balok. Media balok dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dalam balok tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Balok memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan lainnya serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Kustiani (2012) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok di RA Suryawiyah”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan balok. Media balok memiliki manfaat untuk perkembangan anak mulai dari anak akan belajar menghitung jumlah, mengenal berbagai macam bentuk geometri, mengenal konsep besar-kecil, panjang-pendek dan juga mengasah daya kreativitas anak dalam menciptakan sebuah bentuk dengan balok yang tersedia sesuai imajinasinya.

Media balok melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun balok satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih.

Berdasarkan pengamatan, di TK Islam Al Falah Jambi khususnya pada usia 5-6 tahun, peneliti menemukan adanya beberapa hal diantaranya : Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selama pembelajaran terlihat anak hanya mengikuti intruksi guru dan juga anak tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan. Pemahaman guru yang kurang tentang kebutuhan anak dan penggunaan media yang tidak bervariasi dalam setiap pembelajarannya menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthajambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthajambi

dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan. Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara dengan guru, menunjukkan bahwa dari 15 anak jumlah keseluruhan di kelas B.5 terlihat 9 anak masih rendah kreativitasnya yang ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain seperti saat guru meminta anak untuk menggambar yang anak gambar adalah apa yang guru gambar di papan tulis bukan ide yang memang muncul dari anak tersebut. Anak juga dalam setiap pembelajaran hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak atau yang diminati anak. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan upaya meningkatkan kreativitas berkolaborasi dengan guru menggunakan media balok dengan harapan kreativitas anak akan berkembang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Anak belum bisa mengungkapkan ide-idenya.
2. Anak masih mencontoh apa yang guru buat.
3. Belum dapat mengkreasikan media untuk menciptakan hasil yang baru.
4. Media yang tidak bervariasi.
5. Kurang aktif dalam bertanya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

C. Batasan Masalah

Penelitian ini diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kurangnya kreatif anak dalam menyusun balok, hanya pada kegiatan sentra balok yang di tunjukan untuk anak kelas B.5 di TK Islam Al Falah Jambi Kelurahan Selamat Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dirumuskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Penerapan Sentra Balok dapat meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Al Falah Jambi Kelurahan Selamat Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Al Falah Jambi Kelurahan Selamat Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang penerapan media balok terhadap kreativitas anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan keilmuan dan professional diri terutama bidang penelitian tindakan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University / O Sutha Saifuddin Jambi

- b. Bagi Anak
Membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya melalui penggunaan media balok. Mendorong semangat belajar anak dalam pembelajaran di TK Islam Al Falah Jambi.
- c. Bagi Guru
Guru memiliki wawasan tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak.
- d. Bagi Sekolah
Sekolah dapat menambah media untuk proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Sentra Balok

1. Pengertian sentra balok

Sentra berasal dari kata *centre* yang artinya pusat. Sentra mengandung makna bahwa setiap kegiatan di semua sentra mengacu pada tujuan pembelajaran. Sentra balok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak ataupun dengan orang lain/kelompok dalam bekerja sama dan berdiskusi untuk membuat suatu bentuk atau bangunan yang berwujud nyata atau mendekati wujud yang asli. Seperangkat balok yang biasa digunakan anak dalam bermain adalah sejumlah potongan kayu dengan beragam bentuk dan ukurannya, seperti bentuk persegi, silinder, kurva dan atau bentuk potongannya. Balok yang digunakan biasanya merupakan bagian benda masing-masing mempunyai sisi dan sudut yang ukurannya sama satu dengan yang lainnya.

Sentra balok merupakan sentra yang didalamnya terdapat beragam balok unit yang terdiri dari berbagai bentuk dan ukuran disertai aksesoris pendukung serta alat main peran. Sentra balok memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerjasama. Anak-anak mendapatkan kesempatan untuk merepresentasikan ide dalam bentuk bangunan. Anak-anak melalui permainan konstruktif ini akan belajar melalui pemecahan masalah, matematika, sains dan bahasa.

Ranck & Anderson mengungkapkan dengan bermain balok maka secara kognitif anak-anak akan belajar matematika dan sains saat berkegiatan dengan balok yang terdiri dari berbagai bentuk, ukuran, volume, serta akan belajar bahasa dengan cara mengekspresikan pikirannya pada saat membangun balok.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Wisniarti mengatakan, sentra ini fokus pada pembangunan struktur berpikir dan pengetahuan anak memakai balok unit dan material lainnya yang mempunyai bentuk yang telah ditetapkan agar anak bisa membangun bangunan 3 dimensi. Misalnya, alat main peran kecil (*micro*) seperti boneka orang, hewan, kendaraan, agar anak terlibat main peran kecil dan interaksi sosial dengan bangunannya. Anak seharusnya bisa menceritakan sebuah cerita dan main peran tentang cerita itu, sebelum anak mampu menuliskan cerita itu pada usia yang lebih tinggi nanti. Contohnya, anak bisa menceritakan, “Ini rumah saya, ini kucing saya. Ayah parkir mobi digarasi.” Disediakan juga material lain seperti tanaman untuk meningkatkan skill main peran dan sosial anak dengan anak lainnya.

Balok adalah suatu alat permainan konstruksi terstruktur yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan suatu bangunan balok, mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif, meningkatkan kerjasama, dan untuk mengungkapkan representasi simbolik dan ide-ide kreatif sewaktu bermain balok. Balok sebagai alat bermain yang bersifat terstruktur, hal ini karena dalam penggunaannya, balok dikontrol berdasarkan bentuk dari bahan yang akan dimainkan.

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan, akan memulai bermain dengan kegiatan *sensorimotor*. Mereka akan memegang dan membawa balok, meneliti ciri-ciri fisik balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan, sampai mereka mengerti penggunaannya dan bagaimana cara meletakkannya.

Saat pembangunan terstruktur mulai dipahami, anak mulai mempunyai sudut pandang nyata dan mereka dapat menceritakan dalam hasil karya pembangunan terstruktur mereka. Selanjutnya mereka dapat menggunakan bangunan balok yang telah selesai dibangun sebagai alat main peran untuk terlibat main peran sendiri

atau dengan anak yang lain. Jika anak dapat terlibat di tahap mainan yang lebih tinggi ini, mereka akan lebih tertarik pada kegiatan yang berkaitan dengan huruf, angka atau kegiatan keaksaraan (kegiatan baca tulis).

Esensi dari permainan di sentra balok adalah membangun struktur berpikir anak. Balok memang merupakan media terstruktur dan memiliki bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga anak bisa masuk tahap main pembangunan. Di sentra ini, terdapat balok dalam berbagai bentuk geometri baik kotak, segitiga, segi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, maupun tabung dan lain-lain. Dengan berbagai ukuran dan jenisnya. Dianjurkan minimal 100 balok setiap anak dalam bermain sehingga dapat mensimulus anak dalam menciptakan bangunan maupun mewujudkan imajinasinya.

Anak dapat meningkatkan perkembangannya serta dapat mengetahui alat dan bahan mainnya. Begitupun keterampilan motorik halusnyapun dapat meningkat dengan adanya gerakan tangan dalam membuat suatu bangunan, serta secara pasti kognitifnya akan berkembang dengan adanya proses berfikir dalam mewujudkan imajinasinya yang dilakukan dalam bentuk menyusun balok yang baik, seimbang dan teratur. Selama orang tua mendukung anak dalam perkembangan kognisi, sosial, emosi dan fisiknya dalam bermain, maka dapat mengalami perpindahan proses dari main sensorimotor (seperti pada anak dibawah usia dua tahun) menuju main simbolik (seperti pada anak usia 4-6 tahun). Anak dapat melakukan proses dari simbol ke tanda pengenalan serta penggunaan akan melekat pada diri mereka. (misalnya: huruf, angka, simbol matematik, tanda lalu lintas, bahasa tubuh dan lain-lain).

Wismiarti Tamin menyebut, anak usia dini yang belum memiliki pengalaman dengan bahan main pembangunan akan memulai bermain dengan kegiatan sensorimotor. Misalnya, dengan memegang, meneliti fisik balok, membuat suara, memindahkan, hingga menggerakkannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Diarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Diarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Saat pembangunan terstruktur mulai dipahami, anak mulai memiliki sudut pandang nyata dan mereka dapat membuat struktur bangunan yang kompleks dan menceritakan hasil karyanya. Selain itu anak-anak juga bisa bermain peran dengan menggunakan hasil susunan baloknya. Misalnya: saat menyusun balok dalam bentuk rumah, anak-anak bisa sekaligus bermain peran dengan menggunakan boneka dan melakukan aktivitas-aktivitas harian di rumah.

“Saat anak yang mempresentasikan dunia mereka dalam sebuah bahan pembangunan mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan merefleksi”. Misalnya, ketika anak membangun sebuah rumah, dia akan merefleksikan karakteristik dari rumah itu berikut ruangan dan bagian dari rumah tersebut. Bermain dengan balok adalah pengalaman umum untuk anak-anak pada program pendidikan anak usia dini. Kegiatan ini berpotensi untuk meningkatkan pembelajaran terpadu melalui berbagai wilayah/bidang perkembangan.

Sentra memiliki 3 langkah prosedur pokok untuk anak, yaitu memikirkan rencana tentang apa yang dikerjakan selama waktu kegiatan pembelajaran, merealisasikan rencana, mengkaji ulang, mencatat, dan melaporkan hasilnya. Langkah prosedur pembelajaran sentra tersebut memberikan manfaat bagi anak usia dini meliputi :

- a. Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan kegiatan untuk membantu memecahkan masalah, mempelajari keahlian-keahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru.
- b. Melalui sentra, anak usia dini dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai dengan tingkatan dan langkah-langkah yang anak inginkan.
- c. Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self correcting*) yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan.



Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan empat jenis pijakan untuk mendukung perkembangannya yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.

Sentra balok adalah untuk membantu perkembangan anak dalam keterampilan berkonstruksi. Sentra ini terutama untuk mengembangkan kemampuan visual spasial dan matematika anak usia dini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

2. Pengertian Media Balok

Sentra pembangunan adalah tempat kegiatan bermain balok dan alat penunjang lainnya dibawah pengawasan guru, untuk mengembangkan akhlakul karimah, kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani anak. Main pembangunan memberikan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Main pembangunan juga dibahas dalam kerja Piaget dan Samilansky. Piaget menjelaskan bahwa kesempatan bermain pembangunan membentuk anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolah dikemudian hari.

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah di tetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Mitchell dalam Nento (2013:20), mengungkapkan bahwa “Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok.” Menurut Mulyadi dalam Nento (2013:20) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya



konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Adapun menurut Montolalu dkk dalam Khilmiyah (2011:25) mengatakan bahwa “Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik”. Selanjutnya menurut Asmawati, dkk dalam Mohamad (2007:78) “Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.”

Hakikat Bermain Balok .

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seseorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal, menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya.

Bermain menurut Thompson merupakan bentuk belajar yang aktif yang melibatkan seluruh pilihan, tubuh total di dalam kegiatan. Bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari, secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan.

3. Jenis Media Balok

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge et al dalam Masnipal (2013:295) terdapat dua jenis balok yaitu :

a. Balok unit (*unit blocks*)

Balok unit potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun. Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.

b. Balok hollow (*Hollow blocks*).

Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan di luar ruangan. Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti akan menggunakan balok dengan berbagai bentuk dan ukuran agar anak dapat dengan leluasa memilih dan membangun berbagai macam bentuk bangunan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

4. Tahap Bermain Balok

Bermain balok memiliki beberapa tahapan yang tahap demi tahapnya menunjukkan perkembangan anak. “Menurut Asmawati (2010:11.14-11.15) Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu :

1. Tahapan Bermain Balok :

Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan menggunakan media balok-balok melalui tahapan sebagai :

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tangannya.
- b. Balok di letakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- c. Anak akan mulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.
- e. Anak-anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan raya.



1. Anak-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok-balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil-mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.

Dari tahapan di atas, dapat kita ketahui bahwa agar pembelajaran menggunakan permainan balok, karena permainan balok dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas anak, maka sudah seharusnya seorang guru atau pendidik bisa melaksanakan tahapan-tahapan permainan balok tersebut dengan baik dan benar. Agar ketika anak didik kita bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan hal-hal yang baru dengan kreatif.

Menurut Alpelman dalam Montolalu, menyatakan bahwa ada tujuh tahapan bermain balok yang di buat oleh Harriet Johnsen sebagai berikut :

1. Perkenalkan terlebih dahulu balok tersebut sebagai media pembelajaran
2. Anak-anak mulai membangun menggunakan permainan balok
3. Membangun jembatan
4. Membuat pagar untuk memagari suatu ruang
5. Membangun bentuk-bentuk dekoratif
6. Mulai memberi nama pada bangunan
7. Bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.

Dengan adanya tahapan-tahapan tersebut, pada tahapan permulaan membuat bangunan dari balok, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah yang terbatas dan hanya menggunakan ruangan yang terbatas juga. Tetapi setelah kemampuan kreativitasnya berkembang ia akan melakukan *elaborasi* dalam bentuk bangunan yang dibuatnya. Dengan demikian makin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal.

5. Manfaat Bermain Balok

Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan kegiatan bermain balok ini dapat membantu proses

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



perkembangan anak. Menurut Reifel dkk dalam Asmawati (2010:11.5-11.6) Keuntungan main balok yaitu : Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, Kemampuan berkomunikasi, Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, Konsep matematika dan geometri, Mengembangkan pemikiran simbolik, Pengetahuan pemetaan, Keterampilan membedakan penglihatan.

Berdasarkan pendapat di atas bermain balok dapat memberikan keuntungan atau manfaat bagi anak antara lain : membuat anak saling bekerja sama dengan temannya, membuat anak menyatakan pendapatnya, menambah pengetahuan kognitif anak serta membantu mengembangkan fisik motorik anak.

- a. Belajar mengenai konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan.
- b. Belajar mengembangkan imajinasi, hal ini dapat mengasah kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk.
- c. Melatih kesabaran, dengan ini anak melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.
- d. Secara sosial anak belajar berbagi, ketika bermain menyusun balok bersama teman, anak belajar berbagi.
- e. Mengembangkan rasa percaya diri anak, ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira.

Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

6. Tujuan dari permainan Balok

Tujuan permainan balok adalah untuk merangsang kepekaan mengenal struktur bentuk dan merangsang kepekaan untuk kerja sama dengan teman dan menyusun balok tersebut. Adapun alat dan bahan yang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

digunakan adalah balok kreatif berbagai bentuk dan ukuran. Jumlah set balok adalah setengah jumlah anak di kelas.

Sementara langkah-langkah permainan ini adalah :

- 1) Masukkan semua balok atau unsur menara susun kedalam kotak .
- 2) Bunyikan peluit panjang, dan setiap pasangan (2 anak) memilih tempat duduk yang diinginkan.
- 3) Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara yang mereka inginkan
- 4) Tiup peluit lagi, dan wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara kembali. Beri semangat hingga semua balok atau unsur menara terpasang. Lihatlah, apakah anak-anak dapat memasang menara atau menata balok dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran.
- 5) Jika sudah selesai dan anak milih ingin bermain, permainan dapat di ulang. Anak boleh bertukar pasangan dan bertukar balok.
- 6) Teruslah permainan hingga semua anak ingin bermain mendapat giliran.

Berdasarkan jenis permainan di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain yang merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan balok, seperti : menggunakan balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna yang dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bentuk atau bangunan tertentu dan sebagainya sehingga kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dari permainan balok tersebut. Adapun permainan yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah permainan balok. Permainan balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi.

Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja, konsentrasi pada waktu bermain balok makin tampak meningkat. Bermain balok dapat membangkitkan sampai tak terhingga. Dari yang mudah sampai tantangan yang tersulit. Konsep



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

pengetahuan matematika ada ditangan dan diujung jari mereka, nama bentuk, balok kubus, prisma, silinder, jembatan, balok panjang, balok pendek, balok segitiga, pengertian sama, beda lain tidak sama, seimbang, pengertian, ruang posisi, kuat, kurang tepat, sama, tinggi. Sosialisasi terjadi selagi anak bermain balok. Membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa, berkomunikasi dengan baik.

Pengetahuan sosial juga dapat timbul misalnya membuat kota, gedung-gedung, kantor, rumah, pekerjaan orang-orang, jalan, lapangan terbang, stasiun, terminal atau taman. Peralatan yang terkait dengan Balok-balok untuk membangun: Seperti halnya pasir dan air, bermain balok dapat dilakukan dengan menyediakan dan mengkombinasikan berbagai alat permainan untuk mencapai tujuan :

- 1) Berbagai macam alat transportasi, mobil-mobilan, jalan kereta api, kapal terbang, truk.
- 2) Berbagai macam orang-orangan, binatang, tanaman.
- 3) Berbagai macam tanda lalu lintas, kantor, stasiun, rumah sakit, bank kantor polisi, bandara, terminal, puskesmas kotamadya.
- 4) Rumah-rumahan.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

- a. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif
 - a) Teori Psikoanalisa

Psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya yang baru yang sebelumnya belum pernah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

ada. Perkembangan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab dunia anak adalah dunia bermain dimana dalam setiap kegiatannya akan merangsang perkembangan kreativitas dari anak. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan tersebut anak diharuskan memiliki kreativitas dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, dimana pengertian kreativitas anak pada dasarnya yaitu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan hal ini didukung oleh pendapat menurut Susanto (2011:112) yaitu :

“Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk mencipta-kan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Lebih lanjut Munandar (2009:37) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri.” Anak memiliki kemampuan kreatif dalam dirinya yang perlu dikembangkan secara optimal dengan memberikan berbagai macam stimulus. Kemampuan kreatif dalam diri anak tidak akan berkembang apabila kemampuan tersebut tidak pernah distimulus. Anak yang kreatif bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga dapat memperbarui apa yang telah ada dengan ide yang dimilikinya. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

2. Ciri- ciri Anak Kreatif

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan ke dalam ciri kognitif dan non-kognitif. Ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir kreatif, yaitu orisinalitas,



1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri nonkognitif yaitu motivasi sikap, dan kepribadian kreatif.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:15) terdapat ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu: Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, Percaya diri dan mandiri, Mempunyai minat yang luas, Memiliki tanggung jawab, Tertarik pada kegiatan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif juga cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain.

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain : Senang mencari pengalaman baru, Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, Memiliki Inisiatif, Memiliki ketekunan yang tinggi, Cenderung kritis terhadap orang lain, Berani menyatakan pendapat, Selalu ingin tahu, Peka atau perasa, Percaya kepada diri sendiri, Mempunyai rasa humor, Memiliki rasa keindahan, Berwawasan masa depan dan penuh Imajinasi.

3. Tahap-Tahap Kreativitas

Guru sebagai pembimbing peserta didiknya harus bisa memahami semua proses yang terjadi dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan kreatif peserta didik. Menurut Wallas dalam Fadlillah dkk (2013:52), ada empat tahapan proses kreatif, yaitu:

a. Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi



b. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “menghadapinya” dalam alam prasadar.

c. Huminasi (*Illumination*)

Pada tahap ini individu sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

d. Verifikasi (*Verivication*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.

Setiap tahapan yang dilalui oleh anak bukan hanya tentang bagaimana mereka membangun kreativitasnya saja melainkan tentang diri mereka sendiri. Mereka mengekspresikan jiwa mereka dan membangun rasa percaya dirinya serta menyadari bahwa mereka memiliki pandangan yang unik tentang dunia.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat.

a. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah :

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat, menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan.
- 5) Kedwibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

- 6) Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- 7) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

b. Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- 2) Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan sosial
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- 4) Stereotif peran seks /jenis kelamin
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- 6) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayaran.

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut diatas, maka seorang guru harus pandai dalam memilih dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

5. Hubungan antara Kreativitas dengan Permainan Balok

Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan bagi anak untuk meningkatkan kualitas hidup anak selanjutnya. Dengan mengasah kreativitas anak melalui media balok dapat mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak juga perkembangan sosial anak. Jelas disini terlihat bahwa antara kreativitas dan permainan anak saling berkaitan karena sama-sama untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak.



a. Jean Piaget

Tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Sensori Motorik ($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, ini disebut *reproductive assimilation*.
- 2) Simbolik ($\pm 2 - 7$ tahun)

Merupakan ciri periode praoperasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.
- 3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ($\pm 8 - 11$ tahun)

Pada usia 8–11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games *with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.
- 4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilahirkan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk basil tertentu seperti ingin menang memperoleh hasil kerja yang baik.

6. Pengaruh Dari Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas AUD

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu di rangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain. Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Hildayani dkk (2005:4.24) kegiatan bermain balok merangsang kreativitas serta imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni pun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa balok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan bermain balok



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

atah Ismarc Universitas Orsulan Thaha Saifuddin Jambi



anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Pada penelitian ini anak usia dini diharapkan dapat membuat bentuk dari balok, misalnya bentuk dalam main bangunan. Balok dapat dibuat rumah, pagar dan halaman dengan menggunakan imajinasinya.

Hak Cipta Dimiliki Oleh Universitas Saifuddin Thaha Jambi

C. Hasil penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eny Nurhastuti tahun 2014, yang berjudul : “Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015”, subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini adalah terjadi pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Istriyani tahun 2012, yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Karangnom III Klaten Utara Tahun 2012/2013”, subjek penelitian ini adalah anak didik di TK ABA Karangnom III Klaten Utara tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan catatan di lapangan Teknik analisi data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agari Rigen Kuncoro tahun ajaran 2013/2014, yang berjudul : "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B di TK Geneng II Gatak Sukoharjo Kesimpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran bermain sambil belajar melalui bermain balok, sebagai metode mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan bermain balok

Hak Cipta Dimiliki Oleh Universitas Saifuddin Thaha Jambi

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Saifuddin Thaha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Saifuddin Thaha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, mengembangkan keterampilan motorik halus, dan dapat mengembangkan imajinatif anak dalam membuat karya-karya kreatif serta memupuk apresiasi seni anak, memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak dan mendidik anak, bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, Dian Miranda FKIP UNTAN Pontianak 2013 Pendidikan Guru Anak Usia Dini dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan Semester Genap tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya tingkat kreativitas anak di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Peneliti sebagai guru berusaha untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, komunikasi dan dokumentasi sedangkan alat pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui bermain balok dalam menciptakan bentuk balok dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 60%. Menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, perlu adanya dukungan dan bantuan dari pihak guru di sekolah, sebagai pelaksana kegiatan penelitian, hal ini disebut dengan kolaborasi antara guru dan peneliti. Tujuannya untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya.

B. Subyek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B.5 usia 5-6 tahun di TK Islam Al Falah Jambi yang letaknya di Jl. HOS Cokroaminoto Kel. Selamat Kec. Danau Sipin Kota Jambi, yang berjumlah 15 orang anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Objek penelitian adalah meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok di TK Islam Al Falah Jambi T.A 2022/2023

C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah terdiri dari dua siklus. Hal ini sesuai dengan persyaratan penelitian tindakan kelas, yaitu dalam penelitian tindakan kelas sekurang-kurangnya harus memenuhi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultthan Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultthan Jambi



1. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan observasi awal atau prasiklus. Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan bermain balok. Hasil dari pra siklus ini akan dikomprasikan dengan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Apakah ada peningkatan dari setiap siklusnya. Kegiatan observasi awal ini juga dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat diambil tindakan pada siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak.

b. Tindakan

- 1) Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran secara singkat dan jelas.
- 2) Guru menyampaikan pokok bahasan kreativitas pada permainan balok yang akan dibahas.
- 3) Guru memberikan sebuah kasus yang berkaitan dengan anak yang kreatif imajinatif.
- 4) Guru menunjukkan kreasi dalam bermain balok.
- 5) Guru meminta anak untuk memberikan komentar terhadap apa yang sudah dilihat anak pada saat dicontohkan guru.

Hak Cipta Diliindungi Undang-Undang:

1. Diarangi mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jember



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

- 6) Guru memberikan kesimpulan atau pesan-pesan terkandung dalam permainan tersebut.
- 7) Guru melakukan refleksi dan evaluasi/tes lisan.

c. Pengamatan

Observasi ini untuk mengetahui perkembangan anak dalam menimbulkan sikap kreatif dan imajinatif yang baik, dalam tahap ini hal yang diamati adalah :

- 1) Jalannya proses pembelajaran.
- 2) Situasi lingkungan dan subyek/sasaran peneliti pada waktu proses pembelajaran.

d. Refleksi

- 1) Menganalisa hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I.
- 2) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan terhadap siklus II.

3. Siklus II

Pada prinsipnya, semua kegiatan di siklus II hampir sama dengan kegiatan di siklus I. Hanya saja siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Terutama didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I.

a. Tahapnya tetap seperti di siklus I, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

b. Materi pembelajaran berkelanjutan.

c. Diharapkan efektifitas peserta didik semakin meningkat.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dipergunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, diantaranya adalah :

1. Observasi ini peneliti lakukan guna untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas belajar anak terkait peningkatan kreativitas anak dan pengelolaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



2. Dokumentasi dilakukan guna memberikan gambaran mengenai partisipasi anak pada saat proses pembelajaran serta untuk memperkuat data yang telah di peroleh. Dokumentasi berupa foto anak selama mengikuti proses pembelajaran. Foto tersebut berfungsi sebagai gambaran nyata kegiatan penting di dalam kelas.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Anak

Nama anak : _____ Kelompok/Semester : _____

No	Aspek	Indikator	Perkembangan Anak			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Menciptakan sesuatu dengan bervariasi serta mampu menceritakankannya	a.Menciptakan bentuk dari balok	Anak belum bisa menciptakan bentuk dari balok	Anakmulai bisamenciptakan bentuk dari balok dg bantuan guru	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok tapi belum rapi	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok dengan rapi
		b.Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	Anak blum bisa memberikan variasi pd bentuk yang diciptakan	Anakmulai bisa memberikan variasi pd bentuk yg diciptakan	Anak Sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi	Anaksudah bisa memberikan variasi pda bentuk yg diciptakan dg rapi dan indah
		c. Menceritakan bentuk yang dibuatnya	Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya	Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Kriteria Penilaian :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	
	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	
		Menggunakan media atau alat Pembelajaran	
2.	Mengelola kegiatan	Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	
		Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas Belajar	
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	
		Melakukan penilaian pada akhir Pembelajaran	
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	
Jumlah			
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			
Kriteria			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi



E. Teknik Analisis Data

Analisa data dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persenkah tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase. Analisis persentase dengan menggunakan rumus yaitu:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P_i = Hasil pengamatan
f = Jumlah skor yang dicapai anak
n = Jumlah skor total

Dalam penelitian ini digunakan lima katagori yaitu:

Untuk mengetahui persentase keberhasilan pengembangan kreativitas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak

Skor	Interpretasi
≥ 80%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sangat Baik
60% - 79%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sesuai Harapan
40% - 59%	Perkembangan Kreativitas Mulai Berkembang
0% - 39%	Perkembangan kreativitas Belum Berkembang

Menurut Aqib untuk menghitung persentase keberhasilan peningkatan kreativitas anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PPK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

Keterangan PPK : Persentase Kemampuan Klasikal

Dikatakan mengalami peningkatan pada kreativitas anak apabila terdapat 75% telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.

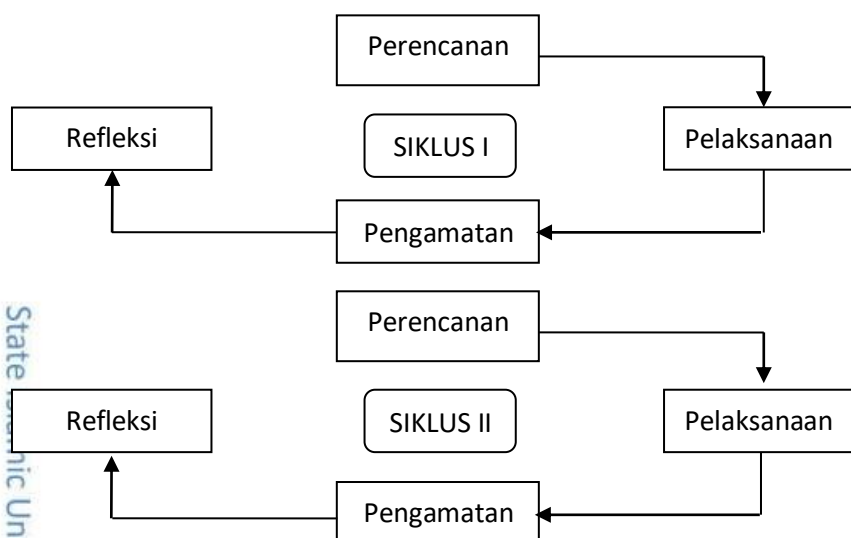
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



F. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc.Taggart (Arikunoto), penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat komponen yaitu 1). Perencanaan (*Planning*), 2).Tindakan (*acting*), 3). Pengamatan (*Observing*), 4). Refleksi (*reflect*). Refleksi siklus I digunakan sebagai acuan I, digunakan sebagai acuan untuk rencana tidak lanjut pembelajaran selanjutnya. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kemmis dan MC Taggart.

**Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas
Model Kemmis Dan Mc.Taggart**



G. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini jika anak mendapatkan nilai 75 dan secara klasikal jumlah anak yang berhasil sebanyak 80% dari jumlah anak.

H. Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai September–November 2022 yang diperlihatkan pada tabel 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																					
	Juli			Agustus				Sep				Okt				Nov				Des		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	2	3	
Pengesahan Judul		x																				
Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian				x																		
Observasi Awal					x																	
Penyusunan Proposal						x																
Membuat Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas							x															
Surat izin Penelitian dari Fakultas keluar								x														
Menghantarkan surat izin penelitian dari Fakultas kepada kepala sekolah TK Islam Al Falah agar penelitian dapat dilakukan dengan segera mungkin									x													
Pertemuan I, II, III pada Siklus I										x												
Analisis Data Refleksi Siklus I											x											
Pertemuan I, II, pada Siklus II												x										
Analisi Data dan Refleksi Siklus II													x									
Analisi Data														x								
Penulisan Hasil laporan																			x			



UNIVERSITAS THAHA SAIFUDDIN

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

TK Islam Al Falah Jambi berdiri pada tanggal 25 Juli 1988. Secara administratif TK Islam Al Falah Jambi berada di Jalan HOS Cokroaminoto Kelurahan Selamat, Kecamatan Danau Sipin, Kota Jambi. Adapun batas-batas TK Islam Al Falah Jambi :

1. Batas sebelah Utara : SD Negeri No. 25/IV Kota Jambi
2. Batas sebelah Barat : SMP Islam Al Falah Jambi
3. Batas sebelah Selatan : SMP Negeri 11 Kota Jambi
4. Batas sebelah Timur : Jl. Raya HOS Cokroaminoto

Fasilitas bangunan yang ada di TK Islam Al Falah Jambi yaitu: ruang kantor guru, 4 ruang kelas, kamar mandi, ruang Tata Usaha, *green house*, perpustakaan, ruang TPA (Taman Pengasuhan Anak), kantin sehat. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas B.5 dengan jumlah anak 15 yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Fasilitas lainnya yaitu halaman tempat bermain yang terdiri dari ayunan, jungkat-jungkit, gorong-gorong, panjat tali, perosotan dan bola-boli.

2. Visi dan misi TK Islam Al Falah Jambi

TK Islam Al Falah Jambi mempunyai Visi yaitu membentuk anak usia dini menjadi generasi yang bertaqwa, cerdas, terampil dan berakhlak mulia sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Sedangkan Misi TK Islam Al Falah Jambi yaitu :

- a. Mengoptimalkan aqidah dan akhlak dalam segala aktivitas belajar mengajar anak.
- b. Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini.



- c. Mengoptimalkan tumbuh kembang anak untuk menunjang semua aspek perkembangan.
- d. Membangun kerjasama dengan orang tua murid dan pihak terkait untuk memajukan pembelajaran di TK Islam Al Falah.
- e. Meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran yang berpihak pada murid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Diarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Diarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

4. Keadaan SDM (Sumber Daya Manusia)

Jenjang pendidikan dari guru-guru yang ada di TK Islam Al Falah Jambi bervariasi, rata-rata guru-guru mempunyai kualifikasi pendidikan S1. Adapun untuk rekrutmen tenaga kependidikan TK Islam Al Falah Jambi melalui serangkaian tes dan wawancara.

Tabel 4.1 Data Tenaga Pengajar TK Islam Al Falah Jambi

No	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jabatan	Pend
1.	Suarni,S.Pd	P	Jambi	12 – 08 – 1975	KepSek	S1
2.	Masita,S.Pd	P	Batanghari	06 – 06 – 1968	Waka	S1
3.	Putri Maulida,S.Pd	P	Jambi	18 – 11 – 1986	Waka	S1
4.	Ade Hasendra,S.Pd	P	Jambi	05 – 03 – 1965	Guru	S1
5.	Sri Hartati,S.Pd	P	Bandung	28 – 01 – 1975	Guru	S1
6.	Fetty Marvil,S.Pd	P	Jambi	28 – 03 – 1986	Guru	S1
7.	Vina Oktavita,S.Pd	P	Jambi	05 – 10 – 1988	Guru	S1
8.	Nazipah,S.Ag	P	Jambi	26 – 10 – 1968	Guru	S1
9.	Rosnida,S.Pd.I	P	Jambi	27 – 06 – 1980	Guru	S1
10.	Umi Habibah,S.Pd	P	Batanghari	22 – 11 – 1990	Guru	S1
11.	Ernita,S.Pd	P	Kp.Tilkam	20 – 12 – 1972	Guru	S1
12.	Jumrowati,S.Pd	P	Pamusiran	25 – 12 – 1977	Guru	S1
13.	Nurhasanah,S.Pd.I	P	Mendahara	12 – 09 – 1980	Guru	S1



4. Karakteristik anak didik di TK Islam Al Falah Jambi

Anak didik di TK Islam Al Falah Jambi pada tahun ajaran 2022/2023 secara keseluruhan berjumlah 65 anak, dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Karakter dan kemampuan anak di TK Islam Al Falah Jambi sangat beraneka ragam. Hal ini juga disebabkan oleh latar belakang tempat tinggal dan keluarga yang beraneka ragam pula. Adapun anak didik yang menjadi obyek penelitian berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

No	Nama	JK	T. Lahir	Tgl. Lahir
1.	Abraham Irsyad Adrina	L	Padang	07/08/2016
2.	Ayu Dialnara	P	Jambi	24/02/2017
3.	Dimas Hariyanto	L	Jambi	10/05/2017
4.	Evano Arshaka Rakhmadi	L	Jambi	06/10/2016
5.	Fatih Al Azzami	L	Palembang	14/12/2016
6.	Fauzan Al Farizqi	L	Jambi	01/01/2017
7.	Ghairsa Abidah Nazhifah	P	Jambi	08/03/2017
8.	Khanza Zafina Azzahra	L	Jambi	27/12/2016
9.	Medina Rafiani Arsyila	P	Jambi	01/02/2016

Tabel 4.2 Data Siswa Kelas B.5 TK Islam Al Falah Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



10.	Nadeja Rizu Ahmad	L	Padang	05/05/2017
11.	Naura Nafhiza Deani	P	Jambi	06/09/2018
12.	Qeenan Shaquilla Ramadhan	L	Jambi	17/02/2017
13.	Rusyeh Hana Inara Sachi	P	Jambi	01/03/2017
14.	Umairah Ainun Mahya	P	Jambi	29/07/2016
15.	Zahira Nasha Annisa	P	Jambi	17/11/2016

5. Proses Pembelajaran di TK Islam Al Falah Jambi

Pembelajaran di TK Islam Al Falah Jambi menggunakan pendekatan *BCCT (Beyond Center and Circle Time)*. Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan TK yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main. Di TK Islam Al Falah Jambi ini membuka 4 sentra yaitu sentra persiapan, sentra balok, sentra bermain peran, dan sentra imtaq.

6. Hasil Penelitian Pra-Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al Falah Jambi Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi kelas B.5 dengan jumlah 15 anak. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dan meminta data awal perkembangan anak dari guru kelas. Abraham mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Ayu mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Dimas mendapatkan jumlah skor nilai 2 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok, memberikan variasi bentuk yang diciptakan,

dan menceritakan bentuk yang dibuatnya. Dalam hal ini, Dimas mendapatkan jumlah skor nilai keseluruhan sebesar 6 dan tergolong mulai berkembang. Evano mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Fatih mendapatkan jumlah skor nilai 2 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Fauzan mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Ghairisa mendapatkan jumlah skor nilai 3 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Kemudian Khanza mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Medina mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.



Nadeja mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Naura mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Qeenan mendapatkan jumlah skor nilai keseluruhan sebesar 6 dan tergolong mulai berkembang.

Rusye mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Umairah mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Dan terakhir Zahira mendapatkan jumlah skor nilai 3 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang.

Hasil yang diperoleh dari data awal di atas kemudian diolah dengan menggunakan rumus :

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan



No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Abraham	8	66	MB
2	Ayu	4	33	BB
3	Dimas	6	50	BB
4	Evano	7	58	BSH
5	Fatih	6	50	MB
6	Fauzan	5	41	BB
7	Ghairisa	3	58	MB
8	Khanza	7	25	BB
9	Medina	4	33	MB
10	Nadeja	4	33	MB
11	Naura	4	33	MB
12	Qeean	6	50	BB
13	Rusye	7	58	MB
14	Umairah	5	41	MB
15	Zahira	3	25	BB
Jumlah Nilai			654	
Rata-rata			44	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 44%. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0	BSB
60%-79%	1	6,6%	BSH
40%-59%	8	53%	MB
0%-39%	6	40%	BB

Dari tabel 4.4 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 6 orang (40%), sedangkan kriteria mulai berkembang sebanyak 8 orang anak (53%) dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak (6,6%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak belum meningkat dengan baik. Kemudian peneliti melaksanakan tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media bermain balok kepada anak, karena

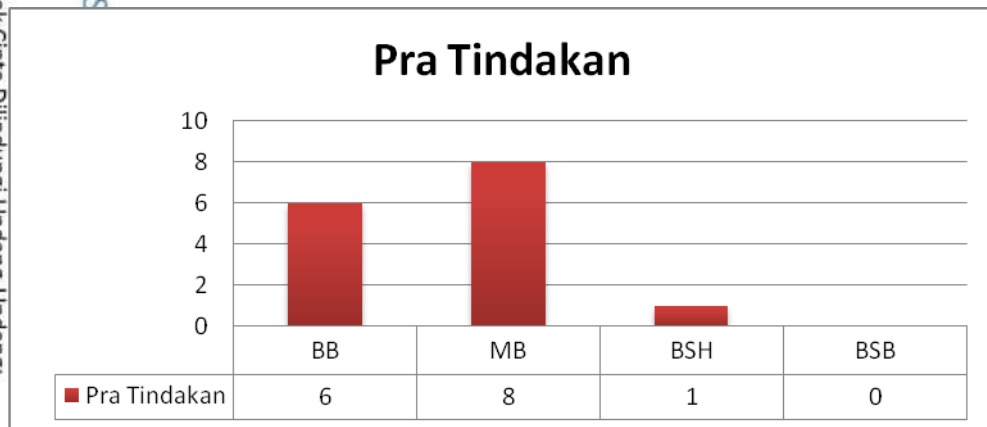
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



dengan bermain balok menjadikan anak jadi tidak cepat mudah bosan.

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan



2. Hasil dan Pembahasan Siklus I

a. Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain balok pada pratindakan, maka disusun rencana tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik dari sebelumnya, kemudian pada siklus I ini digunakan media bermain balok yang digunakan kepada anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Lingkungan.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain balok.
- 3) Peneliti memberikan arahan kepada anak agar anak dapat mengetahui aturan dan cara bermain balok yang sesuai dengan indikator kreativitas yang ingin ditingkatkan oleh peneliti.
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain balok kepada anak, lalu anak meresponnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti sesuai dengan apa yang diciptakan-

nya melalui bermain balok pada melakukan kegiatan pembelajaran.

- 5) Mempersiapkan Hasil Observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Pemberian tindakan dilakukan dengan cara anak mempraktekkan langsung hal yang sesuai dengan apa yang ia lakukan sebelumnya menggunakan bermain balok. Kegiatan yang dilakukan merupakan tahap pengembangan dan pelaksanaan dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sebelum memulai kegiatan peneliti membuka pembelajaran, dengan mengucapkan salam pada anak, berdo'a sebelum pembelajaran, mengisi daftar hadir anak dan bernyanyi.

Kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media bermain balok, yaitu :

- 1) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan pada anak.
- 2) Peneliti bertanya pada anak tentang cara menyusun balok yang benar.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya pada peneliti.
- 4) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar tertarik pada kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Kemudian peneliti membuat kelompok-kelompok kecil agar anak semakin bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Peneliti dan guru kelas mengarahkan anak dalam melaksanakan bermain balok.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dibantu dengan guru kelas dan guru bantu dengan menggunakan Hasil Observasi peningkatan kreativitas anak. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa :

- 1) Anak terlihat masih malu-malu saat bermain balok dilaksanakan.
- 2) Anak lebih banyak diarahkan oleh guru dan peneliti.
- 3) Masih ada beberapa anak yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan bahkan mengganggu temanya.





Selanjutnya paparan data pratindakan sebelum dilakukannya tindakan dan data pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Abraham	8	66.6	BSH
2	Ayu	6	50	MB
3	Dimas	6	50	MB
4	Evano	10	83	BSB
5	Fatih	9	75	BSH
6	Fauzan	6	50	MB
7	Ghairsa	9	75	BSH
8	Khanza	5	41,6	MB
9	Medina	9	75	BSH
10	Nadeja	8	66.6	BSH
11	Naura	7	58	MB
12	Qeenan	9	75	BSH
13	Rusye	6	50	MB
14	Umairah	9	75	BSH
15	Zahira	8	66.6	BSH
Jumlah Nilai			757,6	
Rata-rata			63	MSH

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I di peroleh nilai rata rata anak 63%. Belum ada anak yang memperoleh kriteria baik dan baik sekali.

Penjelasan tambahan berdasarkan tabel di atas yaitu Abraham mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Ayu mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



yang tergolong mulai berkembang. Dimas mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Evano mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Fatih mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Fauzan mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Kemudian Ghairisa mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Khanza mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Lalu Madina mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Nadeja mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Naura mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Qeenan mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Rusye mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Umairan mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Dan terakhir Zahira mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Ket
80%-100%	1	6.7	BSB
60%-79%	8	53	BSH
40%-59%	6	40	MB
0%-39%	0	0	BB

Pada tabel 4.6 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,7%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak (53%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (40%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kreativitas anak secara klasikal belum tercapai. Dari hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	70
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	70
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	75
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	75
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	80
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	70
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	70
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	75
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	75
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	80
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	70



		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	75
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	78
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	80
Jumlah			1043
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			74,5
Kriteria			BSH

1. Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa peningkatan kreativitas anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik.

Hasil refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti.
- 2) Masih banyak anak yang malu-malu saat dilakukannya bermain balok.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

2. Hasil dan Pembahasan Siklus II

a. Perencanaan

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi berbagai kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Anak masih malu-malu saat melaksanakan permainan balok.
- 2) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusannya sendiri.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan media bermain balok, dengan melihat kelemahan-kelemahan di atas, maka upaya yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dengan tema lingkungan juga.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

- 2) Peneliti memberikan stimulus kepada anak, dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan anak hal yang disenanginya. Dalam hal ini peneliti memberikan emoticon yang terbuat dari bahan origami, apabila anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik maka anak akan termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Peneliti menciptakan lagu-lagu ceria agar anak terangsang untuk melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain balok.
- 4) Peneliti mempersiapkan bahan/alat untuk melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini peneliti selalu melakukan pembelajaran saintifik dengan membawakan hal-hal yang anak sukai. Hal ini selalu dilakukan dari siklus I agar memancing rasa ingin tau dan semangat anak.
- 5) Mempersiapkan hasil observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain balok, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan kreativitas anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.
- 2) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan balok.
- 3) Peneliti menyiapkan emoticon senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 4) Peneliti menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikan, sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 5) Peneliti memperagakan terlebih dahulu, sebelum akhirnya anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

yang mempraktikanya.

- 6) Peneliti dan guru memantau berlangsungnya permainan balok yang dilaksanakan oleh anak.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II ini peneliti bersama guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil yang diperoleh dari observasi yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh peneliti.
- 2) Anak terlihat bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain balok.
- 3) Anak dapat mempraktikkan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Abraham	11	91.6	BSB
2	Ayu	9	75	BSh
3	Dimas	9	75	BSh
4	Evano	12	100	BSB
5	Fatih	12	100	BSB
6	Fauzan	9	75	BSh
7	Ghairsa	12	100	BSB
8	Khanza	8	66.6	BSh
9	Medina	12	100	BSB
10	Nadeja	11	91.6	BSB
11	Naura	10	83.3	BSB
12	Qeenan	8	66.6	BSh
13	Rusye	11	91.6	BSB
14	Umairah	10	83.3	BSB
15	Zahira	10	83.3	BSB
Jumlah Nilai			1.207,9	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

	Rata-rata	80,5	BSB
--	-----------	------	-----

Sebagai penjelasan tambahan dari tabel di atas, bahwa Abraham mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik. Ayu mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik. Dimas mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Evano mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Fatih mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Fauzan mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang



tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Kemudian Ghairisa mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator

yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Khanza mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Lalu Medina mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Nadeja mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Naura mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Queenan mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Rusye mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Umairah mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Dan terakhir Zahira mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik.

Dari tabel di atas terlihat pada siklus II di peroleh nilai rata-rata anak sebesar 80,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	10	66,7	BSB
60%-79%	5	33,3	BSH
40%-59%	0	0	MB
0%-39%	0	0	BB

Dari tabel 4.9 di atas dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak tergolong berkembang sangat baik. Dari 15 anak terdapat 10 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (66,7%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (33,3%), serta tidak ada anak

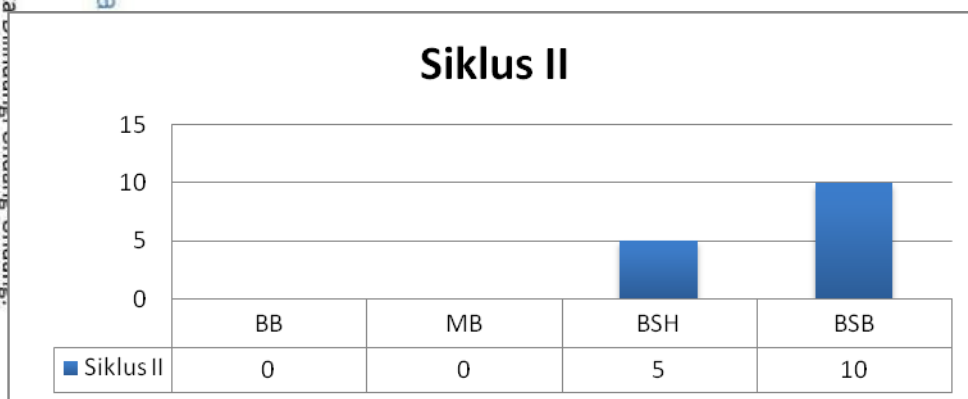
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang.

Dari hasil observasi peningkatan kreativitas anak pada siklus II dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Siklus II



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat Pembelajaran	85
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	95
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95

Hak Cipta © 2019 oleh Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



- Hak Cipta dan Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

Jika dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 63 yang tergolong berkembang sesuai harapan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,5 yang tergolong berkembang sangat baik.

Kemudian untuk melihat jelas jumlah anak yang mengalami peningkatan kreativitas adalah sebagai berikut

Tabel 4.11 Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	1	10
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	8	5
Mulai Berkembang (MB)	8	6	0
Belum Berkembang (BB)	6	0	0

Gambar 4.4 Grafik Kreativitas Anak Yang Mengalami Peningkatan



Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa persentase peningkatan kreativitas anak secara klasikal adalah:

$$PPK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$PPK = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,67\%$$



d. Refleksi

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 63% dan data pada siklus II dengan rata-rata 80,5%. Oleh karena itu peneliti tidak perlu lagi melakukan kegiatan bermain menggunakan balok pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Abraham	66	66.6	91.6	Meningkat
2	Ayu	33	50	75	Meningkat
3	Dimas	50	50	75	Meningkat
4	Evano	58	83	100	Meningkat
5	Fatih	50	75	100	Meningkat
6	Fauzan	41	50	75	Meningkat
7	Ghairsa	58	75	100	Meningkat
8	Khanza	25	41,6	66.6	Meningkat
9	Medina	33	75	100	Meningkat
10	Nadeja	33	66.6	91.6	Meningkat
11	Naura	33	58	83.3	Meningkat
12	Qeenan	50	75	66.6	Meningkat
13	Rusye	58	50	91.6	Meningkat
14	Umairah	41	75	83.3	Meningkat
15	Zahira	25	66.6	83.3	Meningkat
Jumlah Nilai		654	757,6	1.207,9	Meningkat
Nilai Rata-rata		44	63	80,5	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas pada anak mulai dari pra tindakan (44%), Siklus I (63%), dan siklus II (80,5%). Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui

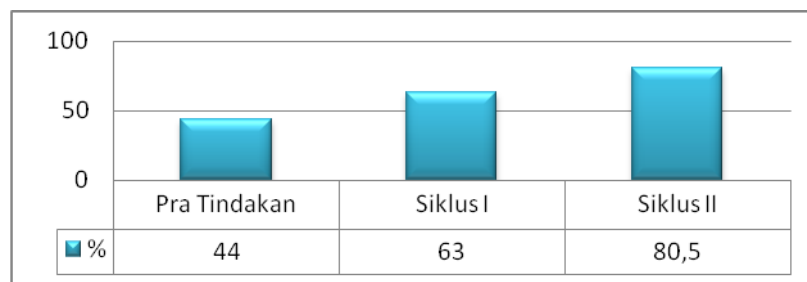


Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	44	63	80,5

Untuk lebih jelas tentang perkembangan kreativitas anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada siklus I dilakukan penelitian dengan menggunakan media bermain balok. Penelitian ini langsung melibatkan anak kelompok B.5 TK Islam Al Falah Jambi. Bermain balok ini mengarahkan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari siklus I diperoleh data kreativitas anak masih rendah. Dari 15 anak, yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,6%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak (53%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (40%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 40%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 15 anak terdapat 10 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (66,7%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (33,3%), serta tidak ada

anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 86,7%.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan bermain balok menjadikan pembelajaran lebih efektif, jika digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, bermain balok merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada saat pratindakan dari 15 orang anak usia 5-6 tahun yang memperoleh kriteria Belum Berkembang sebanyak 6 orang (40%), sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 8 orang anak (53,3%) dan yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 1 orang anak (6,6%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik .
2. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang anak (6,7%), sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 orang anak (53,3%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak (40%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Pada siklus ini peningkatan secara klasikal diperoleh sebanyak 40%. Pada siklus II dari 15 anak terdapat 10 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (66,7%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (33,3%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 86,67%.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat setelah menggunakan media bermain balok di TK Islam Al Falaah Jambi Tahun Ajaran 2022/2023.

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 - a. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Kepada orang tua, hendaknya harus lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu kegiatan bermain balok agar selalu ditingkatkan serta berlanjut, tidak hanya di sekolah akan tetapi di rumah juga diterapkan dengan tujuan agar anak kreatif dan inovatif hingga ia dewasa.
2. Kepada guru. Sebaiknya guru harus mulai lebih memperhatikan lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala yang bernilai baik guna di praktekkan serta dibiasakan kepada anak sejak dini dan dilakukan dengan berkelanjutan hingga anak menjadi mahir dan mampu berkreasi sendiri. Dalam hal ini guru maupun orang tua perlu bekerja sama membentuk komunikasi yang baik antara pihak sekolah dengan para wali murid untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal terhadap perkembangan anak.
3. Kepada kepala sekolah/ketua yayasan, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam penyediaan permainan balok guna membentuk kreativitas pada anak yang mencerminkan pribadi yang cerdas dan berkreasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka, Jakarta
1. Arunkunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
2. Arunkunto. 1998. *Penelitian Tindak Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- a. Bettelstone, Florence. 2013. *Pembelajaran Yang Kreatif*, diterjemahkan oleh Narulita. Nusa Media, Bandung
- b. Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fadlillah, Muhammad dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Fadlillah, Muhammad dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Hildayani Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Istriyani, Dyah. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Karangnom III Klaten Utara Tahun 2012/2013*. {Skripsi} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Khilmiyah, Anis. 2011. *Efektivitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Logi Smart Padas Siswa PAUD Sukses Kreatif*. {Skripsi} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Kustiani, Endang. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah*. {Skripsi} IKIP Veteran, Semarang.
- Masnipal, 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindak Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya



2.

Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta, Jakarta.

Nurhastuti, Eny. 2014. *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015*. {Skripsi} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

Piaget, J. 1988. *Antara Tindakan dan Pikiran*, disunting oleh Agus Cremers. Jakarta: PT. Gramedia.

Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks, Jakarta.

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuanlitatif, dan R&D* Alfabeta. Bandung

Zainal, Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Budi Utama, Yogyakarta

Undang-undang No 20. Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Undang-undang No 23. Tahun 2002. *Tentang Perlindungan Anak*.

Jurnal Selfi, J. Nento, "Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwan dan Kabupaten Gorontalo Utara", diakses dari <http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIP/article/viewFile/3940/3916> pada tanggal 25 juli 2018 pukul 11:48.

LAMPIRAN 1

LEMBAR SURAT IZIN

PENELITIAN

@ Hak cipta milik UIN Suntri Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

@ Hak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 38383
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B- /D.I./P/00.9/ /2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Menjadikan Riset/penelitian

Jambi, 5 Oktober 2022

Yth. Bapak/Ibu Kepala :
TK Islam Al-Falah Jambi
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthar Thaha Saifuddin Jambi :

Nama / NIM : Kusri Tarni Hidayatillah / TRA162003
Semester : XI (SEBELAS)
Prodi : PLAUD
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Falah Jambi

Waktu yang diberikan mulai dari : 05 Oktober 2022 s.d 05 Desember 2022

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih, Demikian agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kelembagaan



Prof. Dr. Niswati, M.Pd.
NIP. 196707081998032001

1. Pengantar ini merupakan sebagian dari atau seluruhnya atau hanya untuk keperluan penelitian yang diterbitkan sumber asli

a. Penguatipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Penguatipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

SURAT PERINTAH PENELITIAN/RISET

Nomor : B- /D.I.VPP.00.9/ /2022

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, memerintahkan kepada Saudara :

Nama / NIM : Kusri Tarni Hidayatillah / TRA162003
Semester : XI (SEBELAS)
Prodi : PLAUD
Tahun Akademik : 2022/2023

Untuk mengadakan riset/penelitian guna menyusun skripsi dengan judul :
Penerapan Sentra Balok Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Falah Jambi

Dengan metode pengumpulan data : Penelitian tindakan kelas (Observasi-Dokumentasi-Wawancara)
Demikianlah diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa/ tersebut di atas agar dapat memberikan izin.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kolaborasi



Dr. Rianita, M.Pd.
NIP. 19620708 199803 2001

Mengetahui Telah diterima di : Pada Tanggal :	Mengetahui Telah Kembali : Pada Tanggal :
---	---

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

@ Hak cipta



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

2. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



YAYASAN JAMI' AL - FALAH JAMBI TK ISLAM AL - FALAH JAMBI

Jl. Sultan Thaha Kel. Legok Kec. Telangpura No. 58 B
Jl. Hos Cokroaminoto Simpang Kawot..

Telp. (0741) 670009

Nomor : 25 /TKI-AF/JBI/XI/ 2022

Jambi, 18 November 2022

Hal : Surat Keterangan

Bismillahirrohmanirrohim
Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TK ISLAM AL FALAH Kota Jambi :

Nama : Suarni S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : TK ISLAM AL FALAH Kota Jambi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa :

Nama : Kusri Tami Hidayatillah
NIM : TRA162003
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Telah melaksanakan penelitian guna menyusun skripsi yang berjudul " Penerapan Sentra Balok dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Islam Al Falah Jambi pada tanggal 9 september 2022 s/d 14 November 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wabillahitaufiq Walhidayah,
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

asli

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI

DAN RUBRIK



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok

Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total Skor	Persentasi (%)			
	Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya								
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:																	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis ini tanpa mengacukan sumber asli																	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.																	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi																	
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi																	
	Jlh																
	Rata-rata Total																



Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Menciptakan Bentuk dari Balok

Indikator yang di amati	Skor	Deskripsi
1. Menciptakan Bentuk dari Balok	4	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok dengan rapi
	3	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa menciptakan bentuk dari balok dengan bantuan guru
	1	Anak belum bisa menciptakan bentuk dari balok

Rubrik Penilaian Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan

Indikator yang di amati	Skor	Deskripsi
1. Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan	4	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah
	3	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
	1	Anak belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan

Rubrik Penilaian Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya

Indikator yang di amati	Skor	Deskripsi
1. Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya	4	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas
	3	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar
	2	Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru
	1	Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

LAMPIRAN 3

HASIL OBSERVASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat Pembelajaran	85
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas Belajar	95
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir Pembelajaran	90
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Saat Pra Tindakan

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total Skor	Persentasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abraham			√				√			√			8	67
2	Ayu	√				√					√			4	33
3	Dimas		√				√				√			6	50
4	Evano			√			√				√			7	58
5	Fatih		√				√				√			6	50
6	Fauzan	√					√				√			5	42
7	Ghairsa	√				√				√				3	25
8	Khanza			√			√				√			7	58
9	Medina	√				√					√			4	33
10	Nadeja	√				√					√			4	33
11	Naura	√				√					√			4	33
12	Qeenan	√				√				√				6	50
13	Rusye			√			√				√			7	58
14	Umairah	√					√				√			5	42
15	Zahira	√				√				√				3	25
		Jlh													654
		Rata-rata Total													44

Berdasarkan Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Saat Pra Tindakan nilai Rata-rata total 44% artinya Belum Mencapai Target Capaian Perkembangan yaitu 75%.

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya atau menyebutkan sumber akan
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak
Melalui Bermain Balok Saat Siklus I

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total Skor	Persentasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abraham			√				√			√			8	66.6
2	Ayub		√				√				√			6	50
3	Dimas		√				√				√			6	50
4	Ivanho				√			√				√		10	83
5	Katih				√			√			√			9	75
6	Kauzan		√				√				√			6	50
7	Chairsa				√			√			√			9	75
8	Khanza		√				√			√				5	41,6
9	Medina				√			√			√			9	75
10	Nadeja			√				√			√			8	66.6
11	Naura			√			√				√			7	58
12	Oenan				√			√			√			9	75
13	Rusye		√				√				√			6	50
14	Samairah				√			√			√			9	75
15	Zahira			√				√			√			8	66.6
		Jlh													757,6
		Rata-rata Total													63

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I di peroleh nilai rata-rata anak 63%. Belum ada anak yang memperoleh kriteria baik dan baik sekali.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menguraikan sebagian data atau seluruhnya untuk kepentingan penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi.



Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Saat Siklus II

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total Skor	Persentasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abraham				√				√				√	11	91.6
2	Ayu			√				√					√	9	75
3	Dimas			√				√					√	9	75
4	Evano				√				√				√	12	100
5	Fatih				√				√				√	12	100
6	Fauzan			√				√					√	9	75
7	Ghairsa				√				√				√	12	100
8	Khanza			√				√				√		8	66.6
9	Medina				√				√				√	12	100
10	Nadeja				√				√				√	11	91.6
11	Naura							√				√		10	83.3
12	Qeenan			√				√				√		8	66.6
13	Rusye				√				√				√	11	91.6
14	Umairah				√				√			√		10	83.3
15	Zahira				√				√			√		10	83.3
Jlh													1.207,9		
Rata-rata Total													80,5		

Dari tabel di atas terlihat pada siklus II di peroleh nilai rata-rata anak sebesar 80,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber aslinya
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA : LINGKUNGAN
 KELOMPOK : B.5
 SEMESTER/MINGGU : II/5
 KOMPETENSI DASAR : 2.10; 3.2; 3.3; 3.5; 3.6; 3.7; 3.8; 3.9; 3.11; 4.2; 4.3; 4.5; 4.6; 4.9; 4.11.

SUB TEMA	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN
Lingkungan	3.6.1. Menenal nama sekolahku	1. Mewarnai gambar sekolah
Sekolahku	4.6.1. Menyebutkan nama sekolahku	2. Bermain balok membentuk bangunan sekolah
Lingkungan Sekitarku	3.6.1. Mengetahui fungsi sekolah	3. Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah
	3.2.2. dan 4.2.2. Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah	4. Mengerjakan maze = pergi ke sekolah
	3.6.2. dan 4.6.2. Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti: kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar mandi, gudang, tpt permainan indoor.	5. Bermain balok membentuk lemari sekolah
	3.9.1. dan 4.9.1. Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada didalam ruangan kelas	6. Dapat mengikat tali sepatu sendiri
	3.7.1. Menenal apa itu warung	7. Meniru bentuk huruf “k”
	4.11.1. Menyebutkan manfaat warung	8. Bermain balok membentuk benda benda yang ada di ruangan kelas
	3.11.1. dan 4.11.1. Menceritakan pengalaman saat berada di pasar	9. Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri
	3.5.2. Mengetahui bahwa nabi Muhammad adlh seorang pedagang yang jujur	10. Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
	3.5.2. Mengetahui dan	11. Membuat mainan

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diingat banyak memperhatikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

		menyebutkan nama jalan menuju rumah dan berapa no rumah	timbangan dari balok
		3.5.3. dan 4.5.3. Mengukur panjang jalan di halaman sekolah dg langkah	12. Meniru bentuk huruf “W” = warung
		3.1.1.1. Menyebutkan orang-orang yang ada di sekolah	13. Mewarnai gambar pasar tradisional
		2.10.2. Bersikap hormat pada guru	14. Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar
		3.1.1.2. dan 4.11.2. Dapat menjawab pealatan apa saja yang ada di sekolahmu?	15. Menyanyikan lagu “pasar minggu”
		3.1.1.4. Menyebutkan huruf-huruf hijaiyah	16. Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sklh dgn langkah
		3.7.1. Mengenal tata tertib dan mematuhi aturan sekolah	17. Membuat jalan dengan kepingan balok
		3.5.2. Menyusun bersama rencana tata tertib di kelas utk dapat dipatuhi bersama	18. Meniru bentuk huruf “j” = jalan
		3.3.3. dan 4.3.3. Senam fantasi meniru gerakan pak tani mencangkul di sawah	19. Meniru bentuk huruf “m”
		3.3.3. dan 4.3.3. Menjelaskan tentang sawah	20. Mencari jejak pak Tono yang hendak pergi ke Sawah
		4.5.1. Menyebutkan buah-buahan ciptaan Allah SWT	21. Mewarnai gambar sawah
		3.8.1. dan 4.8.1. Senang merawat tanaman	22. Berhitung 26-30
		3.1.1.1. Menyebutkan nama-nama binatang yang diketahui	23. Menyanyikan pasar minggu
		3.1.1.1. dan 4.11.1. Menceritakan ttg kandang yg kamu ketahui	24. Menirukan kalimat “kebun”
			25. Menciptakan bentuk kandang dari balok
			26. Menyanyikan lagu Paman Datang





@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya atau tulisan, baik secara langsung maupun tidak, tanpa izin penulisan.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diketahui

Kepala Sekolah
Suandi, S.Pd

Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Ditentukan dan menyebutkan sumber asli
tulisan ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

	27. Bergerak sesuai dengan irama musik
	28. Memberi angka pada bagian-bagian gambar kandang
	29. Memasangkan gbr sesuai dengan pasangannya
	30. Menirukan 3-4 urutan kata
	31. Mengurutkan bilangan
	32. Bercerita tentang peralatan di sekolah
	33. Menghubungkan titik-titik yang membentuk kata guru
	34. Mencocokkan bentuk gambar sekolah
	35. Menggambar bebas dengan krayon

Jambi, 9 September 2022

Guru Kelas

Ade Hasendra, S.Pd

Peneliti

Kusri Tarni Hidayatillah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS I PERTEMUAN I

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/IV
Hari/Tanggal : Senin/19 September 2022
Kelompok/Usia : B.5/5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Materi :

- Mengenal nama sekolahku
- Menyebutkan nama sekolahku

Alat dan Bahan :

- Pensil dan Penghapus
- Lembar kerja
- Majalah
- Balok

- Krayon

Pembukaan :

- Baris-berbaris
- Upacara dan Periksa Kuku
- Bernyanyi
- Berdoa
- Salam
- Baca iqra"

Inti :

- Mewarnai gambar sekolah
- Bermain balok membentuk bangunan sekolah
- Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah

Istirahat :

- Bermain Bebas
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

Penutup :

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdoa
- Salam
- Persiapan pulang



Penilaian

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

NO	MATERI	BB	MB	BSH	BSB
1.	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:				
a.	Ditarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya				
b.	Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan				
2.	Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi				
	Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi				

Diketahui

Kepala Sekolah



Suarni, S.Pd

Jambi, 16 September 2022

Guru Kelas

Ade Hasendra, S.Pd

Peneliti

Kusri Tarni Hidayatillah

Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
nkan dan menyebutkan sumber asli
ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/IV
Hari/Tanggal : Selasa/20 September 2022
Kelompok/Usia : B.5/5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Di larang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

Materi :

- Mengetahui fungsi sekolah
- Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah

Alat dan Bahan :

- Pensil dan Penghapus
- Loudspeaker
- Lembar kerja
- Balok
- Sepatu bertali

Pembukaan :

- Baris-berbaris
- Bernyanyi
- Berdoa
- Salam
- Baca iqra"

Inti :

- Mengerjakan maze = pergi ke sekolah
- Bermain balok membentuk lemari sekolah
- Dapat mengikat tali sepatu sendiri

Istirahat :

- Bermain Bebas
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

Penutup :

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdoa
- Salam
- Persiapan pulang



Penilaian :

NO	MATERI	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengerjakan maze = pergi ke sekolah	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
2.	Bermain balok membentuk lemari sekolah				
3.	Dapat mengikat tali sepatu sendiri				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Diketahui



Suarni, S.Pd

Jambi, 16 September 2022

Guru Kelas

Ade Hasendra, S.Pd

Peneliti

Kusri Tarni Hidayatillah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS I PERTEMUAN 3

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/IV
Hari/Tanggal : Rabu/21 September 2022
Kelompok/Usia : B.5/5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Materi :

- Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti: kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar mandi, gudang, tempat permainan indoor, dsb.
- Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada didalam ruangan kelas.

Alat dan Bahan :

- Pensil dan penghapus
- Balok
- Lembar kerja

Pembukaan :

- Baris-berbaris
- Bernyanyi
- Berdoa
- Salam
- Baca iqra”

Inti :

- Meniru bentuk huruf “k”
- Bermain balok membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas
- Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri

Istirahat :

- Bermain Bebas
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

Penutup :

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdoa
- Salam
- Persiapan pulang

Penilaian

NO	MATERI	BB	MB	BSH	BSB
1.	Meniru bentuk huruf "k"	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
2.	Bermain balok membentuk benda- benda yang ada di ruangan kelas				
3.	Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri				

Diketahui

Jambi, 16 September 2022

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti



Suaran, S.Pd

Ade Hasendra, S.Pd

Kusri Tarni Hidayatillah

Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya atau bagian-bagian yang dikutip dalam laporan ini tanpa mengutip sumber aslinya.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi.

Dimungkinkan dan menyebutkan sumber asli
ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS II PERTEMUAN 1

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/V
Hari/Tanggal : Senin/26 September 2022
Kelompok/Usia : B.5/5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 – 1 .30 WIB

Materi :

- Mengenal apa itu warung
- Menyebutkan manfaat warung

Alat dan Bahan :

- Pensil dan penghapus
- Lembar Kerja
- Balok

Pembukaan :

- Baris-berbaris
- Bernyanyi
- Berdoa
- Salam
- Baca iqra"

Inti :

- Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
- Membuat mainan timbangan dari balok
- Meniru bentuk huruf "w" = 'warung

Istirahat :

- Bermain Bebas
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

Penutup :

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdoa
- Salam
- Persiapan pulang



Penilaian :

NO	MATERI	BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
2.	Membuat mainan timbangan dari balok				
3.	Meniru bentuk huruf "w" = warung				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya t
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diketahui



Suaran, S.Pd

Jambi, 22 September 2022

Guru Kelas

Ade Hasendra, S.Pd

Peneliti

Kusri Tarni Hidayatillah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS II PERTEMUAN 2

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/V
Hari/Tanggal : Selasa/27 September 2022
Kelompok/Usia : B.5/5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

Materi

- Menceritakan pengalaman saat berada di pasar
- Mengetahui bahwa nabi Muhammad adalah seorang pedagang yang jujur

Alat dan Bahan :

- Majalah
- Krayon
- Balok
- Loudspeaker

Pembukaan :

- Baris-berbaris
- Bernyanyi
- Berdoa
- Salam
- Baca iqra”

Inti :

- Mewarnai gambar pasar tradisional
- Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar
- Menyanyikan lagu “pasar minggu”

Istirahat :

- Bermain Bebas
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

Penutup :

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdoa
- Salam
- Persiapan pulang



@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan sumber asli
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

NO	MATERI	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mewarnai gambar pasar tradisional	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
2.	Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar				
3.	Menyanyikan lagu "pasar minggu"				

Diketahui

Jambi, 22 September 2022

Kepala Sekolah

 Suarni, S.Pd

Guru Kelas

 Ade Hasendra, S.Pd

Peneliti

 Kusri Tarni Hidayatillah

University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

FOTO KEGIATAN

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University Of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTHAN THAHA SAIFUDDIN

J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Pra Tindakan

@ Hak cipta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



ididin Jambi



@ Hak cipta m

Tindakan Siklus I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



din Jambi



Tindakan Siklus II

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





CURRICULUM VITAE



Nama : Kusri Tarni Hidayatillah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Jambi, 25 Maret 1997
Alamat : Perum. Mutiara Mayang Blok G.02
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat Email : kaylakansa0405@gmail.com
No Kontak/HP : 085282553327

Riwayat Pendidikan Formal

1. SD/MI, Tahun Tamat : SD Islam Al-Falah Jambi
2. SMP/MTS, Tahun Tamat : SMP Islam Al-Falah Jambi
3. SMA/SMK, Tahun Tamat : Paket C
4. Perguruan Tinggi, Tahun Tamat : UIN STS Jambi, Tahun 2023

Pengalaman Organisasi

Pramuka

Motto Hidup :

Tidak ada yang tidak mungkin terjadi selagi kita tetap berusaha 😊