

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN BALOK DI TK NURUL YAQIN PALU**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
( F.TIK ) Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Palu*

**Oleh :**

**ST ALPRIDHA  
NIM.14.1.05.0024**

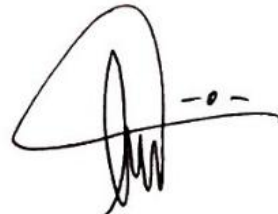
**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PAUD)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (F.TIK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) PALU  
2018**

## **PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAIAN BALOK DI TK NURUL YAQIIN PALU” benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan atau di buat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

**Palu, 27 Agustus 2018**  
**08 Dzulhijjah 1439**

**Penulis**

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and a horizontal line extending to the right with a small flourish at the end.


**ST ALPRIDHA**  
**NIM. 14.05.0024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

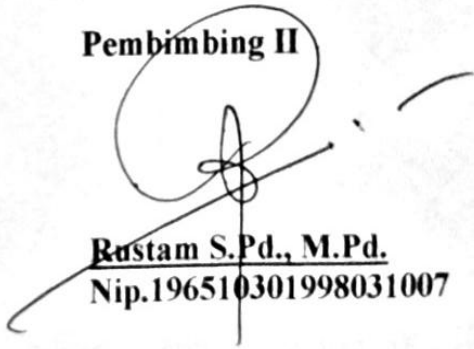
Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK NURUL YAQIIN PALU” oleh Mahasiswa atasnama ST ALPRIDHA, NIM:14.1.05.0024, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam AnakUsiaDini ( PIAUD ) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (F.TIK) IAIN Palu, setelah dengansesama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, makamasing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji dalam Sidang *Munaqasayah*.

Palu 27 Agustus 2018  
08 Dzulhijjah 1439

**Pembimbing I**

  
**Dra. Retoliah, M.Pd.I.**  
**Nip.196212311991032003**

**Pembimbing II**

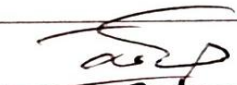
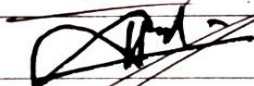
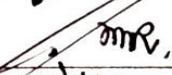
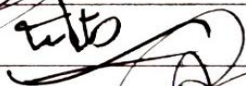
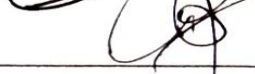
  
**Rustam S.Pd., M.Pd.**  
**Nip.196510301998031007**

## PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI Saudara ST ALPRIDHA. NIM : 14.1.05.0024 dengan judul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK TK NURUL YAQIIN PALU” yang telah dimunakasakan oleh dewan penguji Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 27 Agustus 2018 M. yang bertepatan dengan tanggal... Ramadan 1435 H. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulis karya ilmiah dan dapat di terima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Fakultas Tarbiyah (F.TIK). Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dengan beberapa perbaikan.

Palu, 27 Agustus 2018  
08 Dzulhijjah 1439

## DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Dewan Munaqasyah	Hikmatur Rahmah, Lc, m.Ed	
Munaqis/Penguji Utama I	Dr. Rusdin, M.Pd	
Munaqis/Penguji Utama II	Dr. Hj. Marwany, S.Ag, M.Pd	
Pembimbing/Penguji I	Dra. Retoliah, M.Pd.I	
Pembimbing/Penguji II	Rustam, S.Pd, M.Pd	

Mengetahui :



**Dekan FTIK**  
**Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag**  
NIP.19720126 200003 1 001

**Ketua  
Jurusan PAUD**

  
**Dr. Hj. Marwani, S.Ag., M.Pd**  
NIP.19730604200501 2 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَأَمْرُ سَائِرِ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segalah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt, karena berkat nikmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Shalawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarganya dan parasahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umatnya.

Segala daya dan upaya yang maksimal telah penulis lakukan demi kesempurnaan skripsi ini, namun sebagai manusia bisa, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu segala masukan, saran dan kritikan yang bersifat membangun dari segala pihak sangat penulis harapkan dari kesempurnaan skripsi ini.

Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak mendapatkan bantuan moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak trimakasih kepada :

1. kedua orang tua tercinta yang telah membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar

hingga saat ini. Yaitu ayah handa Mohammad Apdullah A. kundu dan Ibunda SitiMasdiman Indak.

2. Bapak Prof.Dr.H.SagafS.Pettalongi,M.Pd., selaku Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan IAIN yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr.MohamadIdhan, S.Ag.,M.Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan (F.TIK), Bapak Dr.Hamlan, M.Ag., selaku wakil DekanBidang Akademik. Ibu Dr.Adawiyah Pettalongi,M.Pd. wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr.H.Rusdin, M.Pd., selaku wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Ibu Dr,Hj Marwany,S.Ag.,M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam AnakUsiaDini, Ibu HikmaturahmahLc.,M.Ed., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (F.TIK)Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang telahbanyakmengarahkanPenulisdalam proses belajar.
4. IbuDra. Retoliah, M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Bapak RustamS.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah ikhlas membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga selesai sesuai dengan harapan.
5. Seluru Dosen dan Pendidik yang telah mengajarkan Ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

6. Kepala Perpustakaan Bapak Abu Bakri, S.Sos., M.M., dan seluruh staf perpustakaan IAIN Palu, yang dengan tulus memberikan pelayanan dalam mencari referensi sebagai bahan skripsi sehingga menjadi sebuah karya ilmiah.
7. Ibu Afiyat, S.S., selaku Kepala Sekolah TK Nurul Yaqiin Palu beserta Ibu Guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian. Di TK Nurul Yaqiin Palu.
8. Kepada Ibu Sri Wulan, S.Pd., selaku Guru Kelompok A TK Nurul Yaqiin Palu. Yang sudah membantu memberikan masukan saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi penulis.
9. Kepada Pak Abdul Karya selaku orang yang memberikan bantuan penulis dalam kependidikan penulis dan kepada kaka penulis Yahya Sangadji dan saudara penulis serta teman seperjuangan yang sudah membantu memberikan dorongan dan motivasi.

Ahirnya, kepada semua pihak, Penulis senantiasa mendo'akan semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.

**Palu 27 Agustus 2018**  
**08 Dzulhijjah 1439**

**Penulis**

**ST ALPRIDHA**  
**NIM. 14.05.0024**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. RumusanMasalah .....	5
C. Tujuan danManfaatPenelitian.....	5
D. PenegasanIstilah .....	5
E. KerangkaPemikiran .....	7
F. HipotesisTindakan .....	8
G. Garis-GarisBesari .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. PermainanBalok .....	10
B. Kreativitas .....	16
C. Hubungan Permainan Balok Dengan KreativitasAnak.....	20
D. HipotesisTindaka.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. PendekatandanDesainPenelitian .....	22



B. Lokasi Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Teknik Analisis Data.....	27
F. Prosedur Penelitian .....	30
<b>BAB IV DESKRIPTIF HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum TK NurulYaqinPalu .....	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	40
C. Prosedur Keberhasilan .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	60

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN –LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

<b>NO</b>	<b>JudulTabel</b>	<b>Hal</b>
<b>1</b>	Table 1 KeadanaKepalaSekolah TK NurulYaqiinPalu	
<b>2</b>	Tabel 2 Keadaan Geografis TK Nurul Yaqiin Palu	
<b>3</b>	Tabel 3Visi, Misi, dan Tujuan TK Nurul Yaqiin Palu	
<b>4</b>	Tabel 4 Keadaan Pendidik Di TK Nurul Yaqiin Palu	
<b>5</b>	Tabel 5 Keadaan Peserta Didik TK Nurul Yaqiin Palu	
<b>6</b>	Tabel 6 Kurikulum Yang Digunakan Di TK Yaqiin Palu	
<b>7</b>	Tabel 7 Sarana Dan Prasarana Di TK Nurul Yaqiin Palu	

## DAFTAR GAMBAR

NO	DAFTAR GAMBAR
<b>1</b>	Gambar ( 1)Gedung TK NurulYaqiinpalu
<b>2</b>	Gambar ( 2 ) Gedungkelompok A danKelompokBermaianTkNurulYaqiinPalu
<b>3</b>	Gambar ( 3 )TempatBermaianAnakTkNurulYaqiinPalu
<b>4</b>	Gambar (4 ) AlatPermainanKelompokBermaiandanKelompok Adan B1 dan B2 di TkNurulYaqiinPalu
<b>5</b>	Gambar ( 5 ) KegiatanSerahTrimaaPenelitianSekaligusWawancaraDenganKepalaSekolah TK NurulYaqiinPalu
<b>6</b>	Gambar(6)fotowawancarabersamguru kelaskelompok A
<b>7</b>	Gambar(7)KegiatanKreativitasAnakMembedakanBentukBalok di TK NurulYaqiinPalu
<b>8</b>	Gambar ( 8 ) KegiatanKreativitasAnakMenyusunBalokSesuaiBentuk di TkNurulYaqiinPalu
<b>9</b>	Gambar (9 ) KegitanKreativitasAnakMenciplakBentukSenjata Dari Balok di TkNurulYaqiinPalu
<b>10</b>	Gambar (10) KegitanKreativitasAnakDalamPermainanBalok di TkNurulYaqiinPalu

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran-lampiran**

Lampiran-lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran-lampiran 2 Daftar Informasi

Lampiran-lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran-lampiran 4 Surat Izin Penelitian

Lampiran-lampiran 5 Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran-lampiran 6 Penunjukan Bimbingan Skripsi

Lampiran-lampiran 7 Kartu Konsultasi

Lampiran-lampiran 8 Kartu Seminar Skripsi

Lampiran-lampiran 9 Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Lampiran-lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Skripsi

Lampiran-lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Nana Penulis : ST ALPRIDHA**  
**NIM : 14.1.05.0024**  
**JudulSkripsi : “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK NURUL YAQIIN PALU”**

---

Skripsi ini membahas tentang Meningkatkan kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Nurul Yaqiin Palu. Dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah apakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak? Adapun tujuan penelitian ini adalah memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak di kelompok A Tk Nurul Yaqiin Palu.

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas, teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, tehnik analisis data yang digunakan adalah observasi pada siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian pratindakan kemampuan kreativitas membedakan bentuk balok, menyusun balok dan menjiplak bentuk senjata dari balok kategori BSB 12,5%, BSH 12,5 %, MB 41,67%, BB 33,33%. Setelah dilaksanakan Belum ada peningkatan kreativitas anak, selanjutnya di lanjutkan siklus I kategori BSB 16,67%, BSH 45,83%, MB 20,83%, BB 16,67%. Setelah dilaksanakan siklus I sudah ada peningkatan kreativitas anak namun belum berkembang sangat baik, selanjutnya siklus II kategori BSB 50%, BSH 25% MB 12,5%, BB 12,5%, setelah dilaksanakan siklus II kreativitas anak berkembang sangat baik BSB 50 % di bandingkan dengan pratindakan dan siklus I

Dari kesimpulan yang diperoleh disarankan kepada pendidik agar tidak membatasi kegiatan bermain balok anak dan selalu memberikan bimbingan, arahan serta evaluasi sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### ***A. Latar Belakang Masalah***

Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal. Daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun atau dapat disebut dengan Golden Age (usia emas), pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami kepesatan.<sup>1</sup>

Pendidikan anak dilakukan tidak hanya sejak anak memasuki masa kekanak-kanakan. Tapi sejak masa prenatal hingga seorang anak dewasa, orang tua masih terus memberikan pendidikan pada anaknya.

yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-

---

<sup>1</sup>Eka Hendry AR, *Book three international Conference Proceeding: kajian kritis Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017), h 148.

tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Terdapat dua tujuan di selenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Tujuan utama membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan di masa dewasa.
2. Tujuan penyerta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.<sup>2</sup>

Ditinjau dari Kurikulum Paud usia 3-6 tahun adalah suatu proses yang mencakup pengamatan dan eksplorasi, eksperimen, pemecahan masalah, dan koneksi, pengorganisasian, komunikasi, dan nonformasi yang di wakili atau mewakili.

Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak 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.<sup>3</sup>

Dalam usia 3-6 tahun jika atau dilihat dari satuan paud maka materi-materi isi atau kontent dari Tk kelompok A dan Tk kelompok B atau pemecahan masalah sebagian dari keterampilan proses atau memerlukan aktifitas berfikir untuk memecahkan, menghubungkan sesuatu. Dalam kaitan inilah diperlukan kreativitas anak dikembangkan untuk membantu anak memecahkan setiap persoalan yang

---

<sup>2</sup> Sch. Dinar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antra* (Teori dan Prakttik), h11.

<sup>3</sup> Soeeng Santoso, *Konsep pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negari Jakarta, 2011), 1.

dihadapi anak berhubungan dengan keseharian anak, sumber pendidikan anak Usia Dini. Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.<sup>4</sup>

Kreativitas tidak timbul dengan sendirinya tetapi perlu distimulasi melalui permainan atau latihan menurut Devi Ari Mariani bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan baik yang menggunakan alat permainan (Balok yaitu salah satu alat permainan edukatif yang sering di mainkan oleh anak Tk).<sup>5</sup>

Permainan balok adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak Tk. Kreativitas anak dapat di dukung dengan banyak faktor antara lain moral, media, strategi model pembelajaran, anak guru, sarana dan prasarana dengan demikian anak dapat belajar berbagi keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa untuk mempelajarinya, bermain merupakan jembatan bagi anak dan belajar secara informal menjadi formal sebagai contoh bermain melalui alat peraga balok. Dimana anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui warnanya dan mengetahui bentuknya.

Dalam hal ini di atas tenaga pendidikdi harapkan dengan pelaksanaan pembelajaran melakukan pendekatan tersendiri selanjutn agar dapat disenagi anak, memberikan motivasi untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru pada kegiatan pembelajaran terutama pada alat peraga yang ada, dalam hal ini melalui

---

<sup>4</sup> Eriva Syamsiatin, *Metode Pengembangan Kognitif*. (modul PAUD), h 6.24

<sup>5</sup> Devi Ari Mariani, *bermaian dan kreativitas pada anak usia dini*.

<http://deviarianlwordpress.com/2008/06/12> diskses Jumat tanggal 18 Mei 2012.



kegiatan belajar guru dapat mengambil banyak alternatif yang bisa dilakukan, menambah jumlah alat peraga yang ada utamanya balok dengan berbagai macam bentuk dan warna, ketersediaan media, alat peraga sehingga guru dapat meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran mengajar dan adanya kesiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat menciptakan anak yg cerdas, kreatif dan berguna bagi bangsa dan negara. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui PTK.

Di Tk Nurul Yaqiin Palu, penulis menemukan beberapa masalah, mengenai kreativitas anak melalui permainan balok yang belum berkreasi bagi anak, misalnya anak masih belum mengetahui perbedaan balok, balok segi tiga dan persegi panjang, dan anak belum mampu menyusun balok sesuai bentuknya, Hal ini disebabkan karena masih kurangnya kreativitas anak dalam permainan balok. Mengingat pentingnya kreativitas anak bagi perkembangan anak, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok”

Melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan balok di tk Nurul Yaqiin Palu. Melihat dari hal tersebut alasan peneliti mengangkat penelitian di TK Nurul Yaqiin Palu. Karena hal tersebut sesuai dengan kondisi objektif yang ada di lingkungan tersebut. Sehingga dianggap perlu untuk dilakukan penelitian guna memberikan gambaran umum tentang penyelenggaraan di TK Nurul Yaqiin Palu agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam permainan balok. Melihat konteks tersebut bahwa

dengan adanya permainan balok anak mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok.

Dalam hal ini peneliti harus melakukan pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan pendekatan agar dapat disenangi anak, memberikan motivasi untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru pada kegiatan pembelajaran terutama pada alat peraga balok.

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah: Apakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin?

### ***C. Tujuan dan Manfaat Penelitian***

#### **1. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin Palu.

#### **2. Manfaat Penelitian**

##### *a. Manfaat Ilmiah*

Memperluas pengetahuan tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain kadende dan bermain simpai.dan sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

##### *b. Manfaat Praktis*

Sebagai bahan informasi bagi guru TK Nurul Yaqiin Palu agar dapat mengoptimalkan kinerjanya dalam mengelola proses pembelajaran di TK Nurul YaqiinPalu, dan sebagai wahana belajar bagi penulis dalam mengaplikasikan teori tentang meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok.

#### ***D. Penegasan Istilah***

Skripsi ini berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok TK Nurul Yaqiin Palu.”** Beberapa pengertian dalam judul skripsi ini perlu dijelaskan sehingga tidak memunculkan salah penafsiran terhadap judul skripsi ini. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### **1. Kreativitas Anak**

Kreativitas adalah suatu potensi atau kemampuan anak dalam menghasilkan ide atau gagasan baru dalam proses belajar mengajar.<sup>6</sup>Kreativitas bagi anak merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide gagasan, ekspresi terhadap hal yang baru, dapat memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dan sebuah ide dituangkan dalam produk yang baru atau hal yang baru hasilnya mempunyai nilai tinggi bagi karyanya. Dimana kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang memiliki pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.

---

<sup>6</sup>Devi Ari Mariani, *bermainan dan kreativitas pada anak usia dini*.  
<http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/diskses> Jumat tanggal 18 Mei 2012.

## 2. Permainan Balok

Permainan merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini.<sup>7</sup> Yang berusia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Dan bermain merupakan sarana belajar Anak Usia Dini.<sup>8</sup>

Permainan balok adalah salah satu permainan Edukatif (APE) yang digunakan dalam proses belajar dan membantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan sesuatu untuk meningkatkan kreativitas.<sup>9</sup>

Permainan balok yang dimaksud dengan penelitian ini adalah bentuk permainan yang dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan atau balok.

### ***E. Kerangka Pemikiran***

Dari hasil pengamatan pada observasi awal di TK NURUL YAQIIN PALU, Ditemukan masalah yang menarik untuk penulis kembangkan yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok. Dari masalah tersebut, kemudian penulis melakukan pengamatan melalui permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak dengan permainan balok di TK Nurul Yaqiin Palu.

---

<sup>7</sup> Syamsiatin, *metode pengembangan kongnitif*, h 6.24

<sup>8</sup> Wiyani, Barnawi, *format PAUD: Konsep Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, h 76.

<sup>9</sup> 2006. *Pedoman pengembangan Alat permainan Edukatif (APE) untuk pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Luar sekolah. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta

Pengamatan yang dilakukan penulis, terhadap kreativitas anak melalui permainan balok, ada 3 aspek yang ingin dikembangkan yaitu kemampuan anak Membedakan bentuk-bentuk Balok, Menyusun Balok sesuai bentuk dan Menciplak bentuk senjata dari Balok .

Permainan balok memiliki peran terhadap aspek yang akan diamati melalui kemampuan anak, untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok, yang dapat dijadikan rujukan bagi Anak, Guru, TK, dan peneliti lainnya, agar dapat menjadikan permainan balok sebagai metode yang menarik dan dapat dinikmati oleh anak.

#### ***F. Hipotesis Tindakan***

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah bahwa adapeningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Nurul Yaqiin Palu.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan di atas dan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka dapat di rumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah, “Mingkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Nurul Yaqiin Palu”.

#### ***G. Garis-Garis Besar Isi***

Adapun sistematika penulisan Skripsi ini tersusun ke dalam lima bab yang saling terkait erat dalam satu kesatuan karya ilmiah. Skripsi ini merupakan pembahasan studi mengenai “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak dapat

ditingkatkan Melalui Permainan Balok di TK Nurul Yaqiin Palu” adapu sistematika pembahasannya sebagai berikut :

Bab Pertama Pendahuluan. Meliputi: uraian tentang latar belakang dan rumusan masalah, kemudian di lengkapi dengan pengertian judul untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran. Selanjutnya dijelaskan pula tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka pemikiran agar penulis ini lebi terarah. Kemudian sistematika pembahasan diuraikan untuk memberikan gambaran umum dari pembahasan penelitian ini yang tertuang dalam kerangka isi.

Bab Kedua akan dikemukakan tentang meningkatkan kemampuan kreaaitvas anak melalau permaian balok. Pengertian permaianan balok, pengertian krativitas, dan hubungan permaian balok dengan kreativitas anak.

Bab Ketiga akan menjelaskan tentang metode penelitian yang di gunakan penulis dalam menghasilkan informasi data dari upaya Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permaianan Balok di TK Nurul Yaqiin Palu.

Bab Empat akan menjelaskan tentang deskripsi hasil penelitian, dan data-data yang ada di lapangan mulai dari identitassekolah, profil sekolah visi misi, keadan Guru, keadan peserta didik, sarana dan parasarana, gambaran umum TK Nurul Yaqiin Palu. Hasil pembahasan penelitian, pada bab ini memaparkan tentang hasil pembahasan penelitian yang telah diperoleh peneliti di lapangan dan menjawab permasalahan yang terjadi di lapangan antara lain : Apakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin Palu.

Bab kelima adalah penutup yang merupakan bab terakhir dari skripsi ini. Pada bab ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan penelitian sebagai jawaban terhadap permasalahan yang telah dikemukakan serta saran-saran yang nantinya bermanfaat bagi peserta didik meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Nurul Yaqiin Palu. Dari keseluruhan pembahasan baik secara siklus pertama maupun siklus dua dan dari hasil itu penulis mengemukakan hasil penelitian tersebut, membuktikan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin Palu.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### ***A. Permaiain Balok***

##### **1. Permaian**

Permaian adalah suatu alat peraga yang di gunakan dalam proses belajar dimana dapat membantu dan memudahkan guru sebagai sarana dalam menyampaikan sesuatu.

Permaian berasal dari kata main, yang oleh Jhon Piage dikatakan bahwa bermain adalah suatau kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain identik dengan anak dan dunia anak adalah dunia bermain. Riska Maratus Solikah menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan anak terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Bermain merupakan hak anak,bahkan didalam UU Nomor 39 tahun 1999 tentang HAM pada pasal 52-66,salah satu pasalnya mengatakan bahwa :



Setiap anak Indonesia memiliki hak untuk bermain dengan rasa aman. Artinya bermain buata anak dijamin oleh Negara, sehingga tidak seorangpun berhak merampas hak bermain yang dimiliki oleh setiap anak.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan permainan balok merupakan salah satu alat permainan Edukatif (APE) yang di gunakan dalam proses belajar membantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan sesuatu dan memudahkan anak untuk melakukan atau menciptakan sesuatu untuk meningkatkan kreativitas anak.<sup>11</sup>

## 2. Fungsih Alat Peraga

Alat peraga mempunyai peranan sangat penting dalam proses belajar mengajar. Agar fungsi atau manfaat alat permainan terpenuhi sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa persyaratan yang harus dimiliki oleh alat permainan, terutama apabila membuat alat permainan tersebut seperti yang di kemukakan oleh Rusffendi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tahan lama (dibuat dari bahan- bahan yang cukup kuat)
- 2) Bentuk dan warna yang menarik.
- 3) Sederhan dan muda dikelola (tidak rumit).
- 4) Ukuran sesuai(seimbang) dengan ukuran fisik anak.
- 5) Dapat menyajikan konsep, baik dalam bentuk real, gambar atau diagram.
- 6) Sesuai dengan konsep pembelajaran anak usia dini.
- 7) Dapat menjelaskan konsep dan bukan sebaliknya (mempersulit pemahaman konsep pembelajaran).
- 8) Permainan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berfikir abstrak bagi siswa.

---

<sup>10</sup>Maykes.Tedia Saputra,*Bermain,mainan dan permainan*(Jakarta : Grasindo,2001),31.

- 9) Bila kita mengharapkan agar siswa belajar aktif, alat permainan itu dimanipulasikan, yaitu dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dimainkan, dipasangkan, dicopot, ( diambil dari susunannya).
- 10) Bila mungkin alat permainan tersebut berfaedah lipat (banyak).<sup>12</sup>

Bermain balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu.

Permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda.

### **3. Alat Peraga Balok**

Balok digunakan untuk belajar mempelajari bangunan, ruang (geometri) matematika, berhitung, konsentrasi dan keterampilan lainnya.

Menurut penelitian dari para ahli pendidikan, melalui balok anak mendapat keterampilan dalam pemecahan masalah, berfikir sistematis dan logis serta meningkatkan daya konsentrasi.<sup>13</sup>

Balok adalah bentuk permainan yang dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya. Bermain


---


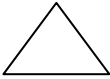
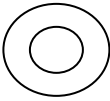



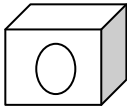
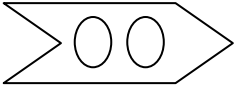

<sup>12</sup> Benish, *Manfaat Penggunaan Balok Untuk Anak Usia Dini*.(Jakarta 1978)


<sup>13</sup> Drs.Mudjito AK.,M.Si.*Permainan Berhitung Permulaan* (Jakarta 2007 ),15.

pembangunan menurut Piaget dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. Melalui bermain pembangunan, anak juga dapat mengekspresikan dirinya dalam mengembangkan bermain sensorik motor, bermain peran, serta hubungan kerja sama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata".Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah, bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif, konstruksi pada waktu bermain balok makin meningkat, mengetahui nama bentuk balok, kubus, selinder, balok panjang, balok pendek, balok segitiga, bahkan bentuk seperti sama, beda, lain, tidak sama, seimbang, pengertian ruang, posisi kuat, kurang tepat, sama tinggi. Balok juga merupakan mainan paling berguna bagi anak-anak usia pra sekolah, kebebasan mereka dalam berekspresi merupakan satu perkembangan jiwa yang saling menentukan dalam tahap perkembangan. Selanjutnya, bebas tanpa ketegangan, polos apa adanya, berkarya dan mengungkapkan perasaan semuanya. Adapun jenis balok yang di gunakan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Bentuk-Bentuk yang dapat di gunakan untuk mengembangkan kreativitas :

No	Nama Balok	Bentuk Balok	Keterangan	
			TB	B
1.	Persegi panjang		√	

2.	Kubus		√	
3.	Balok Panjang		√	
4.	Segi Tiga Sama kaki			√
5.	Kepingbulat lubangditengah		√	
6.	Persegi Panjang salah satu ujung runcing membentuk segitiga sama kaki		√	
7.	Silinder panjang		√	
8.	Silinder pendek		√	
9.	Keeping bujur sangkar berlubang tengah-sisi 10 cm		√	
10.	Persegi panjang ditengah berlubang dua dan salah satunya runcing dengan ujung yang lainnya diiris menuju ke dalam			√
11.	Persegi panjang lubang lima		√	

12.	Persegi panjang lubang enam		√	
-----	-----------------------------	--	---	--

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk balok yang digunakan dalam membangun kreativitas anak masih mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Sedangkan untuk gambar balok pada nomor 4, 6, dan 10 mempunyai kekurangan yakni dapat membahayakan anak-anak dan kelebihannya dapat membuat bentuk bangunan seperti menara.<sup>14</sup> Fungsi atau bentuk kegunaan balok atau kotak bangunan:

- a. Memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa dilihat sehari-hari.
- b. Mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangun sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas mereka.
- c. Mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak.

Balok terdiri dari berbagai bentuk. Guru dapat memberi contoh kepada anak tentang cara membuat kubah, rumah-rumah, mobil-mobilan, kereta api, kapal udara, binatang tiruan, dan sebagainya. Setelah itu bawalah dan tunjukkan kepada anak

---

<sup>14</sup> Kathy Charner, *Buku pintar PAUD belajar bentuk* (Penerbit erlangga 2012) 16-20

berbagai bangunan nyata di sekitar sekolah seperti rumah, sekolah, mesjid, gereja, perabot rumah tangga yang membutuhkan bangunan balok yang telah mereka kenal.<sup>15</sup>

Permainan balok adalah masuk pada kategori permainan yang menggunakan alat, karena menggunakan balok sebagai alat utama dalam permainan. Berbeda dengan permainan yang lain, pada dasarnya permainan balok paling sering ditemukan di lembaga pendidikan khususnya PAUD baik pada kelompok formal maupun nonformal. Permainan balok banyak digemari anak karena selain bentuk balok yang unik dan merangsang rasa keingintahuan anak, balok dapat disusun menjadi rumah, mobil, sekolah, perabot rumah tangga dan bentuk- bentuk lainnya. Balok bahkan bisa ditumpuk setinggi- tingginya sesuai kemampuan anak untuk menyusunnya dan merubuhkannya kembali.

Ketertarikan anak pada permainan balok membuat permainan balok dilakukan oleh anak hampir setiap harinya, dan anehnya meski setiap hari memainkannya anak tidak pernah merasa bosan. Besoknya anak datang dan memainkannya lagi dan mencoba bentuk- bentuk baru yang bisa diciptakan dengan menyusun dan menumpuk balok sesuai dengan keinginannya. Agar permainan balok bisa memenuhi fungsinya sebagai APE (Alat Permainan Edukatif), maka guru perlu mengelola permainan balok dengan baik sehingga dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan yang berguna untuk pendidikan di jenjang berikutnya.

## ***B. Kreativitas***

---

<sup>15</sup> Kismans G. Brak, *Pengunaan Balok untuk Anak TK*, 1979

## 1. Pengertian Kreativitas

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Uraian tentang pengertian kreativitas dari para ahli yang berpendapat sebagai berikut. Menurut metode Torrance dan Myers, bahwa:

Kreativitas belajar adalah suatu kemampuan untuk menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tak ada, ketidak harmonisan, dan sebagainya; mengumpulkan informasi yang ada; membataskan kesukaran atau menunjang (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada; mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan, dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.<sup>16</sup>

Pendapat lain yang di kemukakan oleh Slamento bahwa kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kongnitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat di pelajari melalui proses belajar mengajar.

Hal menunjukkan bahwa kreativitas belajar merupakan suatu potensi atau kemampuan anak dalam menghasilkan ide atau gagasan-gagasan baru dalam proses belajar mengajar.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas memiliki ciri-ciri kognitif, seperti kelancaran keluasan, keaslian, kolaborasi, dan pemaknaan

---

<sup>16</sup>Devi Ari mariani, *Bermain dan kretivitas pada Anak Usia Dini*. [Http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12](http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12) diakses Jumat tanggal 18 Mei 2012.

kembali dalam pemikiran maupun ciri-ciri non kognitif seperti motivasi, sikap, rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Sejalan dengan pendapat di atas Ramli menyatakan bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk balok dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menghasilkan ide, gagasan, produk, dan temuan baru, serta mengkombinasikan hal-hal yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu yang baru dalam proses mengajar.<sup>17</sup>

Kusuma Dian Mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan perpaduan dari keahlian/keterampilan, berfikir kreatif dan motivasi”.

Dengan demikian kreativitas tidak muncul dengan sendirinya tetapi perlu ditunjang dengan upaya dan usaha lainnya seperti peningkatan kreativitas melalui permainan balok.

Dari beberapa definisi kreativitas di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru dalam pemecahan problem, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak

---

<sup>17</sup> Prof.Dr.H,Primadi Tabrani.*Proses Belajar,Proses kreasi,Gambar anak* (Ciracas,Jakarta 2014),128



harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain. Penemuan sesuatu yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Antara permainan balok dengan kreativitas tidak dapat dipisahkan dan sangat erat hubungannya dengan permainan balok. Penggunaan permainan balok dapat menentukan sejauh mana anak dapat berkreasi yang berdasarkan kemampuan untuk dapat membuat kombinasi baru dengan permainan balok. Melalui permainan balok dapat mengembangkan kreativitas belajar anak.

Kreativitas terbentuk melalui pembelajaran dengan pendekatan informal. Dan pendekatan ini, sekolah dirancang sedemikian rupa sehingga anak senang berada di sekolah. Anak juga terbebas dari rasa takut dan tertekan. Mereka memperoleh rasa aman, dihargai, dan diakui peran serta dalam proses pembelajaran. Anak memperoleh keyakinan bahwa apa yang mereka minta dan mereka butuhkan akan diperhatikan dan disalurkan oleh guru.

Tadkirotun Musfiroh mengungkapkan bahwa pendekatan informal mengandalkan metode bermain sebagai metode yang mawadahi semua aspek perkembangan anak. Bermain memegang peranan penting dalam perkembangan kreativitas. Karena bermain memiliki sifat eksploratif, maka kegiatan bermain berperan membentuk satu wilayah pembelajaran yang penting yakni kreativitas.

Mengacu pada pandangan tersebut sangat tepat jika di taman kanak-kanak pendekatan yang digunakan adalah latihan dan bermain seperti yang di kemukakan oleh Via Craft bahwa taman kanak-kanak memberikan bimbingan bermain kepada

anak-anak. Sehingga tidak salah jika PAUD termasuk taman kanak-kanak di Indonesia mencanakan slogan ‘ belajar melalui bermain. Jean Piaget dalam Devi Ari Mariani mengungkapkan bahwa:

Terdapat tiga tahapan permainan yakni permainan sensor motorik, permainan simbolik dan permainan sosial, dan permainan yang memiliki aturan dan olahraga. Diantara keempat permainan tersebut anak TK berada pada tahapan permainan simbolik karena tahapan permainan ini terjadi pada usia 2-7 tahun.

Permainan simbolik merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

Pengertian yang dikemukakan oleh Devi Mariani mengidentifikasi bahwa dalam tahap permainan simbolik ini akan dapat juga menggunakan balok permainan sebagai bahan-bahan bangunan yang dapat di gunakan untuk membentuk suatu abstrak yang sudah ada di dalam pikiran anak. Sejalan dengan pandangan parah ahli serta uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak maka dibutuhkan suasana normal yang dikemas melalui permainan yang menyenangkan, menggairahkan sehingga anak bisa mengeksplorasi kemampuannya dalam menyusun, merancang dan mendesain dan mewujudkannya dalam tumpukan dan susunan balok-balok permainan sesuai dengan apa yang dipikirkan dan dikehendakainya.

### **C. Hubungan Permainan Balok dengan Kreativitas Anak**

Antara permainan balok dengan kreativitas tidak dapat dipisahkan dan sangaterat hubunganya dengan permainan balok. Penguasaan permainan balok dapat menentukan sejauh mana anak dapat berkretif berdasarkan kemampuan untuk dapat kombinasi baru dengan permainan balok, berperanpenting dalam perkembangan kreativitas memiliki sifat eksploratif, maka kegiatan bermain berperan membentuk satu wilayah pembelajaran yang paling penting yakni kreativitas.

Dalam tahapan permainan ini akan dapat juga menggunakan balok permainan sebagai bahan-bahan bangunan yang dapat digunakan untuk membentuk suatu abstraksi yang sudah ada pikiran anak. Sejalan dengan pandangan para ahli serta uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat menubuhkan kreativitas anak maka dibutuhkan suasana normal yang di kemas melalui permainan yang menyenangkan, menggairahkan sehingga anak bisa mengeksplorasi kemampuannya dalam menyusun, merancang dan mendesain mewujudkannya dalam tumpukan dan susunan balok-balok permainan sesuai dengan apa yang dipikirkan dan dikehendaknya.<sup>18</sup>

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Menurut Sugiono (2010: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

---

<sup>18</sup> Anggani Sudomo., 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*.(Jakarta : Penerbit PT.Grasiondo)

Jika guru mengajar melalui permainan balok maka dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin Palu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. *Jenis Penelitian***

##### **1. Pendekatan dan Desain Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan PTK. Digunakan pendekatan PTK dalam penelitian ini karena fokus penelitian mengenai apakah dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Yaqiin Palu. Yaitu memaparkan kreativitas anak melalui permainan balok yang menjadi sasaran penelitian penulis, dalam penelitian ini karena fokus penelitian dalam tindakan kelas.

Sebagai sebuah metode penelitian, penelitian tindakan kelas memiliki sejumlah kelebihan untuk digunakan oleh guru dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. yang jelas, guru bisa melaksanakannya sendiri sambil tetap menjalankan tugas mengajarnya dan kegiatan itu dilaksanakan secara berkelanjutan. Namun demikian, selain memiliki beberapakelebihan-kelebihan, penelitian tindakan kelas juga memiliki sejumlah kelemahan. Memahami kelebihan dan kelemahan penelitian tindakan kelas ini sangat penting bagi seorang guru karena dengan memahami kelebihan dan kekurangannya, peneliti dapat mengurangi kekurangan dan memaksimalkan kelebihannya. Adapun kelebihan penelitian tindakan kelas adalah:

1. Kerja sama dengan teman sejawat dalam penelitian tindakan kelas dapat menimbulkan rasa memiliki.

2. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas mendorong berkembangnya pemikiran kritis dan kreatifitas guru.
3. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan guru untuk membawa kepada kemungkinan untuk berubah.

Pendekatan PTK ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan dari dengan berbagai penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang berdasarkan sifat dan jenis permasalahannya, rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rancangan studi deskriptif yaitu berusaha memberikan secara sistimatis dan cermat fakta-fakta aktual dan sifat populasi tertentu, terutama dalam mengidentifikasi pentingnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok Tk Nurul Yaqiin palu.

Penelitian tindakan kelas dalam istilah Bahasa Inggris adalah Classroom dalam meningkatkan Action Research (CAR). yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut yaitu:

Penelitian menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.

Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kelas dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruangan kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik.

Istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Menurut pengertian lama kelas adalah sebuah ruangan tempat guru mengajar dan untuk siswa yang sedang belajar.

Menurut Mc Niiff menegaskan bahwa dasar utama bagi dilaksanakan PTK adalah untuk perbaikan. Kata perbaikan disini terkait dengan memiliki kontes dengan proses pembelajaran. Jika tujuan utama PTK adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menaganai proses belajar mengajar, bagai mana tujuan itu dapat di capai ? tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan arternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Oleh karenah itu, fokus penelitian tindakan kelas terlwak pada tindakan-tindakan alternatif yang di rencanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan selanjutnya di evaluasi.

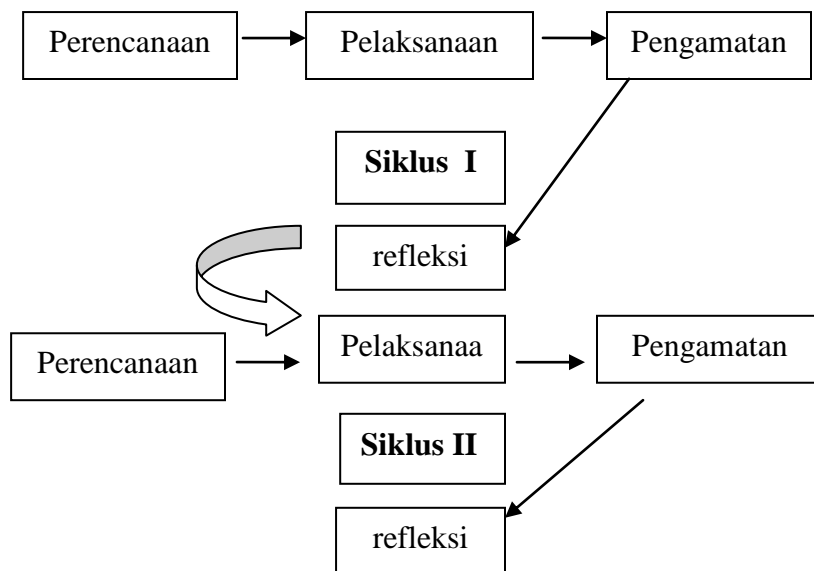
Maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa tindakan kelas merupakan suatu bentuk dari penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan

tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang di lakukan bersama dikelas secara profesional.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan. Melalui penelitian tindakan, penulis melakukan penelitian terhadap upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini mempunyai tahapan yang bersiklus. Rancangan penelitian ini mengacu pada siklus pelaksanaan penelitian tindakan model John Elliot, seperti pada gambar tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.<sup>19</sup>



### ***B. Lokasi Penelitian***

<sup>19</sup> Mahmud, *metode penelitian pendidikan*. (Bandung: Pustakasetia, 2011), 221



Lokasi penelitian ini dilakukan di Tk Nurul Yaqiin Palu selama kurang lebih 1 bulan.

### ***C. Subyek Penelitian***

Subjek penelitian ini adalah anak di Tk Nurul Yaqiin Palu. yang berjumlah dari 8 anak terdiri 6 anak laki-laki dan 2 anak perempuan.

<b>NO.</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah Anak</b>
1.	Laki-laki	6
2.	Perempuan	2
	<b>Jumlah</b>	<b>8</b>

*Sumber: Data Tk Nurul Yaqiin Palu.*

### ***D. Teknik Pengumpulan Data***

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah sabagai berikut:

#### **1. Teknik obsevasi**

Teknik obsevasi yaitu pengumpulan data yang di peroleh dari pengamatan dan pencatatan untuk mengetahui masalah yang diteliti, yaitu pengamatan yang yang dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak didik dalam kesehariannya, terutama berkaitan dengan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok di Tk Nurul Yaqiin Palu sebagaimana terlampir.

#### **2. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari Tk Nurul Yaqiin Palu sesuai data yang diteliti, dimana pemerolehan datanya dilakukan dari data kehadiran (absen), jenis kelamin anak di Tk Nurul Yaqiin Palu atau dokumentasi tentang kegiatan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok dengan menggunakan alat bantu pendukung misalnya kamera sebagaimana terlampir.

#### ***E. Teknik Analisis Data***

Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi pada siklus I. setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok pada anak usia dini melalui metode bermain dengan menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dengan kategori sebagai berikut :

☆ ☆ ☆ ☆ : Berkembang Sangat Baik (BSB)

☆ ☆ ☆ : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

☆ ☆ : Mulai Berkembang (MB)

☆ : Belum Berkembang (BB)<sup>20</sup>

Setelah data terkumpul, selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan teknik persentase, hasil olahan tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk

---

<sup>20</sup> Johni dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (cet. 2; Jakarta: Kencana, 2014), 96.

mengetahui persentasi keberhasilan tindakan. Rumusan yang digunakan dari Anas Sudjiono untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan : P = persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Sampel<sup>21</sup>

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Adapun indikator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian kali ini adalah sebesar 70% dengan penilaian sebagai berikut:

##### **1. Indikator Permainan Balok**

###### *a. Kreativitas anak membedakan bentuk balok*

<b>Indikator keberhasilan</b>	<b>Criteria penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
Anak dapat membedakan bentuk balok segi tiga dan balok panjang	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang	☆ ☆ ☆	BSh
Anak dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang melalui bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang	☆	BB

###### *b. Menyusun balok sesuai bentuk*

<b>Indikator keberhasilan</b>	<b>Criteria</b>	<b>Keterangan</b>
-------------------------------	-----------------	-------------------

<sup>21</sup> Anas sudjiono, *Dasar-dasar statistik pendidikan*. (Jakarta: Gramedia, 1989), 40.

	penilaian	
Anak dapat menyusun balok panjang	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat menyusun balok panjang	☆ ☆ ☆	BSH
Anak dapat menyusun balok panjang dengan bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat menyusun balok panjang	☆	BB

*c. Menjiplak bentuk senjata dari balok*

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat menjiplak 5 bentuk senjata dari balok	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat menjiplak 3 bentuk senjata dari balok	☆ ☆ ☆	BSH
Anak dapat menjiplak 1 bentuk senjata dari balok dengan bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat menjiplak bentuk senjata dari balok	☆	BB

## 2. Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok

*a. Kreativitas anak membedakan bentuk balok*

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat membedakan bentuk balok segi tiga dan balok panjang 5-10	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang 3-5	☆ ☆ ☆	BSH
Anak dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang melalui bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang	☆	BB

*b. Menyusun bentuk balok sesuai bentuk*

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat menyusun balok persegi panjang 5-10	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat menyusun balok persegi panjang 2-3	☆ ☆ ☆	BSH

Anak dapat menyusun balok persegi panjang dengan bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat menyusun balok persegi panjang	☆	BB

*c. Menjiplak bentuk senjata dari balok*

<b>Indikator keberhasilan</b>	<b>Criteria penilaian</b>	<b>keterangan</b>
Anak dapat menjiplak 5-10 bentuk senjata dari balok	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat menjiplak 3-5 bentuk senjata dari balok	☆ ☆ ☆	BSh
Anak dapat menjiplak 1-3 bentuk senjata dari balok	☆ ☆	MB
Anak belum dapat menjiplak bentuk senjata dari balok	☆	BB

**G. Prosedur Penelitian**

**1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

*a. Perencanaan*

Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

*b. Pelaksanaan Tindakan*

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak.
- 2) Mengadakan apersepsi.
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 4) Memberi tugas kepada anak.
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian).
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran.

*c. Observasi*

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas peneliti dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain.

*d. Refleksi*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi

guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### *a. Perencanaan*

*b.* Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang peningkatan kemampuan kreativitas anak, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

### *c. Pelaksanaan Tindakan*

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak;
- 2) Mengadakan apersepsi;
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan;
- 4) Memberi tugas kepada anak;
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian);
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran.

### *d. Observasi*

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas peneliti dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok.

*e. Refleksi*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

## **BAB IV**

### **DESKRIPTIF HASIL PENELITIAN**



## ***A. Gambaran Umum TK Nurul Yaqiin Palu***

### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Nurul Yaqiin Palu**

Taman kanak-kanak Nurul Yaqiin didirikan pada tahun 2011, dibawah naungan yayasan Nurul Yaqiin. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi lahirnya taman kanak-kanak Nurul Yaqiin adalah tiga serangkai yakni bapak : Ubay Harun, S.Ag., M.Si , Bapak Drs.HI. Dimiyati dan Bapak Hamzah Usman. Bapak Ubay Harun adalah ketua yayasan Nurul Yaqiin merasa prihatin melihat banyak anak-anak usia 4-6 tahun yang bermain berkerumun tanpa aktivitas pembelajaran maka kedua tokoh yakni Drs.HI. Dimiyati dan Bapak Hamzah Usman.

Kemudian disepekati untuk membuka taman kanak-kanak dengan meng SK kan Ibu Afiyat,S.S sebagai pegelola kegiatan pembelajaran taman kanak-kanak hingga lebih terprogram kegiatan awal dilaksanakan di ruangan TPA Nurul Yaqiin di samping Masjid Nurul Yaqiin. Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias hingga tanggal 9 juni 2012 taman kanak-kanak Nurul Yaqiin menamatkan peserta didik 37 orang sekaligus pengresmian gedung taman kanak-kanak Nurul Yaqiin sebagai kepala TK pertaman hingga sekarang Ibu Afiyat,S.S dengan jumlah murid 40 orang. Langkah berikutnya di lembagakan dan mengajukan perijinan ke Dinas Pendidikan Kota Palu surat ijin operasional taman kanak-kanak Nurul Yaqiin Nomor: 425.1/9271/PEND. Berlaku tanggal 10 juli 2012.

Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari pelajaran klasikal ke kelompok

hingga kini tahun 2013 kami menambah layanan kelompok bermain, dan tahun 2013 kami mendapatkan bantuan dana rintisan PAUD sebesar Rp. 45.000.000 tahun 2013 taman kanak-kanak Nurul Yaqiin sebagai TK inti dan 8 TK Imbas.

Tahun 2004 tepatnya tanggal 5 februari 2004 kepala TK Afiyat, S.S di lantik sebagai kepala TK Nurul Yaqiin devinitive No.SK : 821.2/48/KP/Tahun 2004 sampai dengan sekarang.<sup>22</sup>

Taman kanak-kanak Nurul Yaqiin masih bersemangat dalam perjalanan selama lebih 5 tahun akhirnya kepala TK Nurul Yaqiin mengapresiasi secara jujur kepada ketua yayasan Nurul Yaqiin Bapak Ubay Harun, S.Ag., M.Si telah menggagar hingga taman kanak-kanak Nurul Yaqiin bisa beroperasi. Karena tanpa beliau kepala TK sebagai pengelola tidak bisa melaksanakan tugas dengan baik untuk memberikan kontribusi gagasan-gagasan yang kreatif dalam mengelola TK Nurul Yaqiin telah membuktikan kejuaraan yang diraih oleh kepala TK, Guru maupun murid terimakasih telah memberikan kepercayaan kepada saya dan kawan-kawan guru dalam menyemai masa depan Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin yang lebih baik.

## **2. Keadaan Geografis TK Nurul Yaqiin Palu**

Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin sangat muda dijangkau oleh masyarakat karena Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin terletak di jalan Unta No.6 H, RT 05 / RW 02 Kel.Talise Kec. Mantikulore. Dan secara geografis Taman Kanak-Kanak Nurul

---

<sup>22</sup>Afiat, kepala sekolah, TK Nurul Yaqiin Palu, tanggal, 30 Juli 2018

Yaqiin sebelah timur berada dalam lingkungan TPA Nurul Yaqiin, bagian sebelah barat Masjid Nurul Yaqiin, sebelah selatan dan utara yaitu rumah warga.

### **3. Visi, Misi, dan Tujuan TK Nurul Yaqiin Palu**

#### **a. Visi Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin**

Menjadikan TK Nurul Yaqiin sebagai Lembaga Pendidikan Formal terkemuka dalam mengintegrasikan Aspek Ilmu Pengetahuan Kreatifitas Keterampilan Keberanian dan Kecakapan yang berlandaskan Moral imtaq dan berkarakter.

#### **b. Misi Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin**

1. Menghasilkan output yang memiliki keunggulan Kreatifitas, keberanian, dan kecakapan.
2. Memberikan landasan Moral pencerahan dalam pembinaan imtaq.
3. Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup peserta didik dimasyarakat menuju kehidupan di masa yang akan datang.

#### **c. Tujuan Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin**

1. Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya, dan kesenangannya.
2. Membantu anak mengembangkan potensi yang dimilikinya ke arah kemandirian.
3. Membantu anak untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi
4. Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya

5. Membantu orangtua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu
6. Membantu orangtua untuk mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan ssituasi keluarga.<sup>23</sup>

#### 4. Keadaan Pendidik Di TK Nurul Yaqiin Palu

Setiap masing-masing seorang pendidik memikil tanggung jawab yang sangat besar dalam mendidik anak.

Menjadi seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab kehadirannya sangat sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar disekolah dan bahkan menjadi contoh yang baik bagi anak-anak dalam lembaga pendidikan anak usia dini atau lingkungan.

Untuk menjadi seorang pendidik harus memiliki kompetensi kepribadian, profesional, pedagogik, dan sosial. Selain itu juga pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah pendidik di TK Nurul Yaqiin tahun 2017 yaitu 7 orang termasuk kepala sekolah, terdiri 1 orang PNS (kepala sekolah), 4 orang S1, dan 2 orang tamatan SMA. Untuk lebih jelanya tentang keadaan pendidik di TK Nurul Yaqiin, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1Keadaan Pendidik Di TK Nurul YaqiinTahun Pembelajaran 2018/2019**

No	Nama guru	L/P	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Ket

<sup>23</sup>Afiat, kepala sekolah, TK Nurul Yaqiin Palu, tanggal,30 Juli 2018

1	Afiat, S.S	P	Kepala Sekolah	S1	
2	Eka Siskawati, S.Pd.I	P	Guru kelas B1	S1	
3	Feny Sefrianti	P	Guru	SMK	
4	Vivi Afrianti	P	Guru	SMA	
5	Rahmawati, S.Kom	P	Guru	S1	
6	Esthi Andayani, S.Pd	P	Guru kelas B2	S1	
7	Sri Wulan, S.Pd	P	Guru kelas A	S1	

Sumber Data : kantor TK Nurul Yaqiin tahun 2018/2019

### 5. Keadaan Peserta Didik TK Nurul Yaqiin Palu

Peserta didik ialah suatu individu yang terlahir dengan memiliki potensi berbeda-beda dan memiliki sifat yang unik masing-masing. Peserta didik diserahkan kepada tanggung jawab pendidik, karena peserta didik masih memerlukan suatu bimbingan dari seorang pendidik.

**Tabel 2 Keadaan peserta didik di taman kanak-kanak nurul yaqiin Tahun ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Jumlah peserta didik		Jumlah	ket
		L	P		
1.	A	5	3	8	
2.	B1	12	7	20	
3.	B2	15	7	22	
JUMLAH		32	17	50	

Sumber Data : Kantor TK Nurul Yaqiin Tahun 2018/2019

### 6. Kurikulum Yang Digunakan Di TK Yaqiin Palu

Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin, di tahun ajaran ini baru mulai menggunakan kurikulum K 13, Sebab ditahun ajaran sebelumnya Taman Kanak-

Kanak Nurul Yaqiin masih menggunakan kurikulum KTSP, karena masih kurangnya pemahaman tentang kurikulum K 13.

Serta beberapa guru di TK tersebut hanya tamatan SMA, sedangkan taman S1 pun belum terlalu menguasai program K 1. Maka dari itu di tahun ajaran inilah Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqiin mulai mencoba menerapkan kurikulum K 13.

### **7. Sarana Dan Prasarana Di TK Nurul Yaqiin Palu**

Sarana dan prasarana yaitu sesuatu yang wajib ada dalam setiap lembaga pendidikan dan perlu diperhatikan demi kelancaran program sekolah. Karena merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan maksimal atau tidaknya kualitas pembelajaran. Selain itu pula sarana dan prasarana yang memadai dapat memberikan motivasi kepada pendidik dan peserta didik untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Kondisi sarana dan prasarana di TK Nurul Yaqiin dari hasil pengamatan dan observasi saat di lapangan dapat dikatakan telah memadai. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut:

**Tabel 3Keadaan Sarana Prasarana Di TK Nurul YaqiinTahun Pelajaran 2018**

No	Jenis Sarana Dan Prasarana Pendidikan	Jumlah	Ket
1	Kantor	1 ruangan	Baik
2	Ruang kelas	3 ruangan	Baik
3	Kotak P3K	1 unit	Baik
4	Alat-alat permainan	14 unit	Baik
5	Lemari	8 unit	Baik
6	Meja guru	5 unit	Baik
7	Kursi	6 unit	baik

8	Meja peserta didik	12 unit	Baik
9	Toilet/ WC guru dan peserta didik	1 unit	Baik
10	Dapur	1 ruangan	Baik
11	Papan tulis	2 unit	Baik
12	Lemari tas	2 unit	Baik
13	Sapu lantai	3 unit	1 rusak
14	Pel lantai	1 unit	Baik
15	Rak sepatu	6 unit	Baik
16	Kipas angin	5 unit	Baik
17	Tikar	10 unit	Baik
18	Karpet	6 unit	Baik
19	Cek sound	1 unit	Baik
20	Salon	2 unit	Baik

Sumber Data : Kantor TK Nurul Yaqiin Tahun 2018/2019

Tabel tersebut menunjukkan bahwa keadaan Sarana dan Prasarana yang ada di TK Nurul Yaqiin Palu cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran sesuai yang diharapkan dalam proses pembelajaran yang ingin dicapai dalam tujuan pendidikan.

Dengan demikian untuk menunjang keberhasilan pendidikan, maka harus didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran sehingga dapat membersihkan rasa aman dan nyaman dalam melakukan proses pembelajaran khususnya di TK Nurul Yaqiin Palu.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di TK Nurul Yaqiin Palu untuk meningkatkan

kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok sehingga peneliti dapat menguraikan di bawah ini, tentang hasil penelitian yang di dapatkan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut.

### **1. Pra Tindakan**

Langkah awal dari penelitian ini, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti kepala TK Nurul Yaqiin Palu, tentang rencana penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut, serta memohon kesediaan salah seorang guru untuk menjadi pengamat dalam penelitian ini. Penelitian yang bersifat tindakan kelas ini diawali dengan melakukan observasi awal di lapangan, dengan tujuan melihat kemampuan anak dan kondisi kelas serta pembelajaran sebelum dilakukan penelitian.

Penelitian dilakukan secara bersiklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan menggunakan permainan balok dengan meningkatkan kemampuan kreativitas anak dapat berkembang sesuai harapan. Namun sebelum peneliti melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal untuk melihat sampai dimana kemampuan kreativitas anak. Kegiatan pra tindakan umumnya dilakukan sebelum peneliti memulai penelitian terhadap permainan balok Pada saat di laksanakan, anak yang hadir berjumlah 8 anak. Adapun yang dilakukan membedakan bentuk balok sesuai bentuk, menyusun balok sesuai bentuknya dan menjiplak bentuk senjata dari balok. Dari hasil pengamatan, sangat terlihat jelas bahwa anak masih merasa kesulitan dalam melakukan ketiga kegiatan tersebut. Adapun hasilnya dapat dipaparkan, sebagai berikut:



Data awal dari refleksi yang dilakukan bahwa penggunaan metode mengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar selama ini kurang menggunakan media yang tepat menarik minat anak. Penerapan keterampilan, dasar mengajar kurang sehingga mengakibatkan menurunnya minat anak untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran guru merupakan pembelajaran guru merupakan sentra kegiatan dan memegang peran penting dalam memilih metode serta media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan metode permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak, untuk itu memperbaiki proses pembelajaran.

Dengan metode permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak, untuk itu peneliti memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan permainan balok yang terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Nurul Yaqiin Palu. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dengan empat kali tindakan, pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung baik pada siklus pertama maupun siklus kedua. Pada setiap tindakan dilakukan tahapan : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Keempat tahapan ini dapat di jelaskan sebagai berikut yang diawali dengan pra tindakan.

## **2. Hasil Pra Tindakan**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelum tindakan dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4 Kreativitas Belajar Anak Membedakan Bentuk Balok

No	Kategori	Frekuensi	%
----	----------	-----------	---

1	Berkembang sangat baik (BSB)	1	12,5
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	1	12,5
3	Mulai berkembang (MB)	4	50
4	Belum berkembang (BB)	2	25
	<b>Jumlah</b>	8	100

Berdasarkan tabel4 di atas diketahui dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kreativitas belajar tentang kemampuan membedakan bentuk balok segi tiga dan balok panjang terdapat 1 anak (12,5%) anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang 3, anak berkembang sangat baik (BSB) dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang 1, anak mulai berkembang (MB) 4 (50%) anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan balok panjang dengan bantuan ibu guru, sedangkan anak belum berkembang (BB) 2 (25%).

Tabel 5 Kreativitas Anak Menyusun Balok Sesuai Bentuk

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	5	65,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
	<b>Jumlah</b>	8	100

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar anak didik tentang

menyusun balok panjang sesuai bentuk-bentuknya, bisah dilihat dari cara anak menyusun balok anak mulai meyusun balok banjang sesuai bentuk , terdapat 1 (12,5%) anak berkembang sangat baik (BSB) anak mampu menyusun balok panjang 3 dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak mampu menyusun balok panjang, 2 anak mulai berkembang (MB) 5 (50%) anak mampu menyusun balok persegi panjang dengan bantuan ibu guru, anak belum berkembang (BB) 1 (25%).

Tabel 6 Kreativitas Belajar Anak tentang Kemampuan Menjiplak Bentuk Senjata dari Balok

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	5	26,5
	<b>Jumlah</b>	8	100

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat dari 8 anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kreativitas Menjiplak bentuk senjata dari balok dalam hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak menjiplak atau meniru bentuk balok, sesuai dengan tema, terdapat 1 anak (12,5%) anak berkembang sangat baik (BSB) anak mampu menjiplak bentuk senjata dari balok 3 dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak yang mampu menjiplak 1, anak mulai berkembang (MB) 1 (12,5%) anak mulai menjiplak dengan bantuan ibu guru, anak belum berkembang (BB) 5 (25%).

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek yang Diamati						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5	1	12,5	1	12,5	3	12,5
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5	1	12,5	1	12,5	3	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	4	50	5	62,5	1	12,5	10	41,67
4	Belum Berkembang (BB)	2	25	1	12,5	5	62,5	8	33,33
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Keterangan :

A = Kreativitas anak membedakan bentuk balok

B = Kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk

C = Kreativitas anak meniplak bentuk senjata dari balok

Bedasarkan tabel 7 di atas diketahui dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada pra tindakan tentang aspek yang diamati pada bagian A anak didik berkembang sangat baik (BSB) 1 (12,5%) anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 4 (50%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (25%) .Tentang aspek yang diamati pada bagian B terdapat anak didik berkembang sangat baik (BSB) 1 (12,5%) anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 5 (62,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%).Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik berkembang sangat baik (BSB) 1 (12,5%) anak didik

berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 5 (62,5).

### 3. Hasil Penelitian Siklus I

Untuk mengetahui hasil observasi minat belajar anak didik pada kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8 Kreativitas Anak Membedakan Bentuk Balok

NO	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	1	12,5
2	berkembang sesuai harapan (BSH)	5	62,5
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran siklus I terjadi peningkatan kategori tentang kemampuan membedakan bentuk balok dalam hal ini dapat dilihat kemampuan anak membedakan bentuk-bentuk balok segi tiga dan persegi panjang, terdapat anak didik berkembang sangat baik (BSB) 1 (12,5%) anak mampu membedakan bentuk balok segitiga dan persegi empat 5, anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 5 (62,5%) anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan persegi panjang 3, anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) anak mampu membedakan bentuk balok segitiga dan persegi panjang dengan bantuan ibu guru dan anak didik belum berkembang (BB) 1 (12,5%).

Tabel 9 Kreativitas Anak Menyusun Balok Sesuai Bentuk

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	1	12,5
2	berkembang sesuai harapan (BSH)	5	62,5
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan kategori tentang kemampuan anak menyusun balok sesuai bentuknya dan kerapian menyusun balok, persegi panjang terdapat anak didik Berkembang sangat baik (BSB) 1 (12,5%) anak mampu menyusun balok persegi panjang 5, anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 5 (62,5%) anak mampu menyusun bentuk balok persegi panjang 3, anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) anak mampu menyusun bentuk balok persegi panjang dengan bantuan guru dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%).

Tabel 10 Kreativitas Anak Menjiplak Bentuk Senjata dari Balok

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	3	37,5
2	berkembang sesuai harapan (BSH)	1	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	3	37,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kategori tentang kemampuan kreativitas anak menjiplak bentuk senjata dari balok hal ini dapat dilihat dari cara anak menjiplak

bentuk senjata dari balok sesuai dengan temanya, terdapat anak didik Berkembang sangat baik (BSB) 3 (37,5%) anak mampu menjiplak bentuk senjata dari balok 5, anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak mampu menjiplak bentuk senjata dari balok 3, anak didik Mulai Berkembang (MB) 3 (37,5%) anak mampu menjiplak bentuk senjata dari balok dengan bantuan ibu guru dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%) .

Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas I

No	Kategori	Aspek yang Diamati						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5	1	12,5	2	25	4	16,67
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	62,5	5	62,5	1	12,5	11	45,83
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5	1	12,5	3	37,5	5	20,83
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5	1	12,5	2	25	4	16,67
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Keterangan

- A = Kreativitas anak membedakan bentuk balok
- B = kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk
- C = Kreativitas anak menjiplak bentuk senjata dari balok

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada siklus I tentang aspek yang diamatai pada bagian A terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 (12,5%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 (62,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%) Tentang aspek yang di amati pada bagian B terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 (12,5%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 (62,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%). Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (25%), anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (12,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 3 (37,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (25%).

#### 4. Refleksi Siklus I

No	Kelemahan	Faktor Penyebabnya	Hasil Diskusi
1	Peneliti menemukan masih ada Anak 2 Belum Mengetahui Bentuk balok dan Membedakan Bentuk balok	Kurangnya perhatian Anak dalam proses pembelajaran berlangsung	Peneliti harus mampu menghilangkan kurangnya perhatian anak untuk memainkan permainan balok yang diberikan guru
2	Peneliti menemukan 2 Anak belum bias menyusun balok sesuai Bentuk	Anak masih belum terfokus pada tugas yang di ajarkan	Sebaiknya peneliti harus melatih agar anak fokus untuk menyusun balok sesuai bentuk
3	Peneliti menemukan 5 Anak belum bisa menciplak bentuk senjata dari balok	Masih ada anak yang belum bisa memegang pensil untuk menjiplak bentuk senjata dari balok	Sebaiknya peneliti harus lebih membantu anak untuk mengajarkan atau memegang pensil untuk menjiplak bentuk balok



Dari hasil tabel refleksi di atas, dapat di jadikan peneliti sebagai patokan atau acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran terhadap silus selanjutnya. Maka dari itu, peneliti dan teman sejawat menyimpulkan untuk memperbaiki kelemahan serta kekurangan yang ada pada siklus I dengsn acuan pada hasil refleksi siklus I di atas.

## 5. Hasil Penelitian Siklus II

Untuk mengetahui hasil observasi belajar anak melalui penggunaan alat peraga balok pada kegiatan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12 Kreativitas Anak Membedakan Bentuk Balok

NO	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	5	62,5
2	berkembang sesuai harapan (BSH)	1	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran siklus II terjadi peningkatan kategori tentang kemampuan membedakan bentuk balok dalam hal ini dapat dilihat kemmpuan anak membedakan bentuk-bentuk balok segitiga dan persegi panjang, terdapatanak didik berkembang sangat baik (BSB) 5 (62,5%) anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi panjang 10, anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (12,5%) anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi panjang 5, anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) anak mampu membedakan

bentuk segitiga dan persegi panjang dengan bantuan guru dan anak didik belum berkembang (BB) 1 (12,5%).

Tabel 13 Kreativitas Anak Menyusun Balok Sesuai Bentuk

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	4	50
2	berkembang sesuai harapan (BSH)	2	25
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 13 di atas dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran siklus II terjadi peningkatan kategori tentang kemampuan anak menyusun balok sesuai bentuknya dan kerapian meyusun balok, persegi panjang terdapat anak didik Berkembang sangat baik (BSB) 4 (50%) anak mampu menyusun balok persegi panjang 10, anak didikberkembang sesuai harapan (BSH) 2 (25%) anak mampu menyusun bentuk balok persegi banjang 5 anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5% ) anak mampu menyusun bentuk persegi panjang dengangan bantuan guru dan anak didikBelum Berkembang (BB) 1 (12,5%).

Tabel 14 Kreativitas Belajar Anak tentang Kemampuan Menjiplak Bentuk Senjata dari Balok

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	37,5
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	37,5
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5

4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5
	<b>Jumlah</b>	8	100

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat dari 8 anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kreativitas Menciplak bentuk senjata dari balok dalam hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak menjiplak atau meniru bentuk balok, sesuai dengan tema, terdapat anak berkembang sangat baik (BSB) 3 (37,5%) anak mampu menjiplak bentuk senjata dari balok 10 dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 3 (37,5%) mampu menjiplak bentuk senjata dari balok 5, anak mulai berkembang (MB) 1 (12,5%) mampu menciplak bentuk senjata dari balok dengan bantuan ibu guru anak belum berkembang (BB) 1 (12,5%). Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas II

No	Kategori	Aspek yang Diamati						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	62,5	4	50	3	37,5	12	50
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5	2	25	3	37,5	6	25
3	Mulai Berkembang (MB)	1	12,5	1	12,5	1	12,5	3	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	1	12,5	1	12,5	1	12,5	3	12,5
	<b>Jumlah</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Keterangan

- A = Kreativitas anak membedakan bentuk balok
- B = kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk
- C = Kreativitas anak meniplak bentuk senjata dari balok

Berdasarkan tabel 15 di atas, dapat dilihat dari 8 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada Tindakan Kelas II tentang aspek yang diamati pada bagian A terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 (62,5%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (12,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%) Tentang aspek yang di amati pada bagian B terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 (50%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 (25%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%). Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 3 (37,5%), anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 (37,5%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 1 (12,5%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (12,5%).

## **6. Refleksi Hasil Tindakan Siklus II**

Selama melakukan penelitian tindakan kelas terdapat beberapa hambatan yang kami temui begitu pula kejadian-kejadian selama penelitian berlangsung. Adapun hambatan, kejadian selama penelitian dapat kami kemukakan.

- a. Tidak semua anak memiliki kemampuan kreativitas yang sama ada anak tidak mempunyai keberanian maksimal atau masih malu-malu anak tersebut masi memerlukan bimbingan guru sehingga banyak memerlukan bantuan guru, sementara guru bantu sangat terbatas.

- b. Anak mempunyai keberanian tinggi guru mengalami kesulitan mengarahkannya karena anak tersebut saling mengganggu temannya dan mengacaukan proses pembelajaran berlangsung.
- c. Frekuensi kehadiran anak menjadi kendala pula tidak semua anak selama penelitian berlangsung hadir dalam kelas sehingga pengaru proses pengamatan.

Dari beberapa kendala atau kejadian selama penelitian kami untuk mencari upaya untuk mengatasi masalah tersebut agar penelitian berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah kami tetapkan.

### **C. Pembahasan**

Sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang telah kami lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat dibahas sebagai berikut:

#### **1. Pra tindakan**

Secara umum hasil observasi atau pengamatan pra tindakan sebagian anak menunjukkan kemampuan yang belum memuaskan dimana anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kreativitas belajar tentang kemampuan membedakan bentuk balok setiga dan persegi panjang terdapat 1 anak atau (12,5%) anak berkembang sangat baik (BSB) dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau (12,5%) anak mulai berkembang (MB) 4 anak atau (50%) anak belum berkembang (BB), 2 anak atau (25%) belum menunjukkan kreativitas anak membedakan bentuk balok persegi panjang dan balok panjang.

Selanjutnya pada kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk-bentuknya, bisah dilihat dari cara anak myusun balok, anak mulai meyusun balok segi tiga dan segi empat sesuai bentuknya , terdapat 1 anak atau (12,5%) anak berkembang sangat baik (BSB) dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau (12,5%) anak mulai berkembang (MB) 5 anak atau (50%) anak belum berkembang (BB) 1 anak atau (25%) yang belum menunjukkan kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk persegi panjang.

Begitu pula dalam kreativitas Menciplak bentuk senjata dari balok dalam hal ini belum menunjukkan kreativitas anak menjiplak atau meniru bentuk senjata dari balok, sesuai dengan tema, terdapat 1 anak atau (12,5%) anak berkembang sangat baik (BSB) dan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau (12,5%) anak mulai berkembang (MB) 1 anak atau (12,5%) anak belum berkembang (BB) 5 anak atau (25%). belum menunjukkan kreativitas anak dalam menjiplak bentuk senjata dari balok kemukinan hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Disamping itu kurangnya fasilitas atau media yang bisa membantu kreativitas anak juga kebiasaan-kebiasan anak cenderung fasip, selanjutnya kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak pada pra tindakan dalam proses pembelajaran sangat menuntun banyak aktifitas yang di dominasi oleh guru atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal-hal itu yang mendorong penelitian untuk melakukan

perbaiki pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus I dengan menggunakan alat permainan balok yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

## **2. Siklus Pertama**

Pada siklus I yang telah dilakukan dengan dua kali tindakan dengan menggunakan alat permainan balok pada tema kebutuhanku. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti diskusi dengan teman sejawat tentang rencana penelitian untuk meminta kepadanya kerjasama membantu menjadi pengamat. Selanjutnya kami bersama-sama merancang pembelajaran dan persiapan yang harus dilaksanakan, juga mengadakan tanya jawab terhadap anak-anak tentang permainan balok. Tentu saja guru memberi pujian dengan apa yang telah ditunjukkan oleh anak-anak. Hasil tanya jawab tersebut menunjukkan anak-anak merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan metode kreativitas anak mampu membedakan bentuk balok, sudah ada 1 anak 25% masih sama 1 anak, Berkembang sangat baik (BSB) sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak Atau ada tambahan 1 anak, sedangkan kategori mulai berkembang (MB) 1 anak atau ditambah 4 anak, dan belum berkembang (BB) 1 anak atau ditamba 2 anak, untuk kreativitas anak membedakan bentuk balok meningkat 1 anak % atau ditamba 1 anak, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak atau ditambah 1 anak, sedangkan kategori anak mulai berkembang(MB) 1 anak atau ditamba 5 anak dan kategori anak belum berkembang (BB) 1 anak atau ditamba 1 anak sudah ada peningkatan Meskipun masi ada anak

yang belum mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak membedakan bentuk balok.

Selanjutnya pada kreativitas anak dalam menyusun balok sesuai bentuk. Ada peningkatan 1 anak 25% berarti ada tambahan 1 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak atau ditamba 1 anak sedangkan kategori mulai berkembang (MB) 1 anak atau ditamba 5 anak dan kategori belum berkembang (BB) 1 anak atau ditamba 1 anak sudah ada peningkatan walupun masih ada anak yang belum mampu menyusun balok sesuai bentuknya Hal ini disebabkan anak kurang perhatian. Selanjutnya pada kreativitas anak meniplak bentuk senjata dari balok meningkat menjadi 2 anak atau ada tambahan 1 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau ada tambahan 1 anak, sedangkan pada kategori mulai berkembang (MB) ada 3 anak atau 50% dan kategori belum berkembang (BB) 1 anak yang belum meningkat kreativitas anak.

Secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika di bandingkan dengan pra tindakan antara 1 atau 4 anak dari semua aspek yang diamati dapat dibahas bahwa pada siklus pertama ini sudah mewujudkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dari empat aspek kreativitas anak yang diamati kurang lebi berkisar antara 25% hingga 62,5%. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kreativitas anak meniplak bentuk gambar senjata dari balok.



Di sisi lain dapat pula di analisa masih ada beberapa anak yang belum meningkat kemampuannya. Hal ini masih perlu di analisis lagi, apakah karena anak itu sendiri yang belum termotivasi untuk melakukan kreativitas bermaina balok belum maksimal. Kemungkinan disebabkan karean ada guru lain yang ikut masuk dalam kelas sehingah dapat mempengaruhi aktifitas anak yang masi malu-malu atau kurang memiliki keberanian. Maka peneliti berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran. Di samping itu guru akan lebih memberikan motivasi, dorongan, serta semangat dengan apa yang sudah berhasil dibuat. Untuk itu apa yang telahdi perbaiki pada siklus ke dua dapat di analisis.

### **3. Siklus Kedua**

Siklus Kedua dengan dua kali tindakan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan pra tindakan dan siklus Pertama. Kreativitas anak membedakan bentuk balok kategori berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 5 anak atau 62,5% pada tidakan kelas pertama haya 1 anak atau 12,5% , sedangkan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 1 anak atau 12,5%, sedangkan kategori mulai berkembanga (MB) 1 anak kategori belum berkembang (BB) 1 anak, maka kreativitas anak membedakan bentuk balok meningkat menjadi 6 anak atau Untuk kategori . Selanjutnya pada kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuknya mengalami peningkatan pula, pada kategori berkembang sangat baik (BSB), meningkat menjadi 4 anak 50%, Jadi kedua kategori tersebut mengalami peningatan 80%, dapat di bahas pula, kreativitas anak meniciplak bentuk senjata dari

balok masih ada anak yang belum berhasil meningkat kreativitasnya ada 1 anak atau 12,5 % .

Jika diamati pada kemampuan kreativitas meniplak bentuk senjata dari balok berkembang sangat baik menjadi 3 anak 37,5 % ada tambahan 3 sedangkan pada kateгоре berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak atau 37,5 sedangkan pada kategori mulai berkembang (MB) masih ada 1 anak atau 12,5% yang belum meningkatkan kreativitasnya di bandingkan dari siklus pertama dan belum berkembang (BB) 1 anak.

Dengan demikian ada perubahan peningkatan namun masih ada anak yang belum berhasil. Secara umum peningkatan kreativitas anak membedakan bentuk balok mengalami peningkatan antar 40% atau 4 dan 2 anak berkemampuan jika dibandingkan dari siklus pertama. Namun jika di analisa berkemampuan kreativitas secara menyeluruh akan nampak mengikat kurang lebih 65% dari siklus pertama. Dengan demikian bisa di analisa bahwa tindakan kelas pertama dan tindakan kelas ke dua ada peningkatan yang sangat signifikan walaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 1 anak dalam kreativitas anak membedakan bentuk balok, kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk 1 anak dan kreativitas meniplak bentuk senjata dari balok 1 anak.

Dapat di kemukakan anak yang belum berhasil tersebut yaitu anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki keberanian dalam banyak kemampuan. Hal ini bukan berarti gagal total, namun tetap ada peningkatan kreativitas dalam permainan balok namun belum maksimal.

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran banyak menemukan berbagai kendala baik yang bersumber dari guru sendiri, anak-anak, sarana prasarana, serta pendukung lainnya yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kekurangan dan berbagai hambatan tersebut tidak menjadi alasan bagi peneliti dalam melakukan kegiatan ilmiah untuk mendukung profesionalisme guru yang di tuntut untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas salah satunya akan memberikan pengalaman dalam kegiatan ilmiah. Dapat di analisa pula karena yang menjadi subjek penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak ( TK / RA ) yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi dengan segala perilaku dan karakteristiknya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini baru pertama kali di lakukan baik oleh guru kelas maupun dari lembaga lain. Tentu saja masih banyak hal yang harus dipelajari dan diperbaiki dari banyak komponen, untuk itu peneliti sangat menyadari berbagai temuan yang sangat dirasakan sebagai pengalaman untuk lebih banyak lagi belajar dalam kegiatan ilmiah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan analisa data yang berhasil dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok A TK Nurul Yaqiin Palu.

1. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk membedakan bentuk balok segi btiga dan balok panjang menjadi 62,5% Berkembang Sesuai harapan . Kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk kategori Berkembang Sesuai Harapan 62 ,5% , dan kreativitas anak meniplak bentuk senjata dari balok pada kategori ini Berkembang Sangat Baik 37,5% .
2. Siklus kedua menunjukkan peningkatan kreativitas anak membedakan bentuk balok pada kategori ini Berkembang Sangat Baik menjadi 62,5%, kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk pada kategori ini Berkembang Sangat Baik 50%, kreativitas anak menjiplak bentuk senjata dari balok 37.5% .
3. Siklus pertama ke siklus kedua, terjadi peningkatan rata-rata 80% dari masing-masing kemampuan yang diamati dalam kategori Berkembang Sangat Baik . Sedangkan jika di bandingkan dari pra tindakan ke siklus pertama masih sama 12,5 % ke siklus kedua terjadi peningkatan kreativitas Anak 50% .

#### ***B. Saran***

Dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak, penelitian ini dapat di sarankan kepada :

1. Kepala Taman Kanak – kanak ( TK ) Nurul Yaqiin Palu agar selalu memberikan kesempatan bagi para guru untuk melakukan berbagai perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran.
2. Para guru TK untuk selalu melakukan berbagai aktivitas dalam meningkatkan profesionalisme sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Anak TK agar selalu aktif dalam kegiatan kelompok maupun Kelas serta mendengarkan nasehat dan bimbingan guru untuk menjadi anak indonesia yang berkarater.
4. Para peneliti untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merangsang penelittian yang sama atau berbeda baik masalah metode, tehnik pengumpulan data maupun analisisnya.
5. Pra pengambilan kebijakan hal ini UPTD pengawas TK atau SD, ketua yayasan untuk memfalisilitasi sarana dan pra sarana yang di perlukan dalam mengembangkan potensi anak serta memonitoring kegiatan guru sebagai upaya menngkatkan mutu hasil pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

2006. *Pedoman pengembangan Alat permainan Edukatif (APE)* untuk pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat jenderal Pendidikan Luar sekolah. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta
- Anggani Sudomo, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. (Jakarta : penerbit PT. Grasindo 2003)
- Afiat, Kepala Sekolah, TK Nurul Yaqiin Palu, tanggal, 30 Juli 2018
- Anas sudjiono, *Dasar-dasar statistik pendidikan*. (Jakarta: Gramedia, 1989), 40.
- Benish, *Manfaat Penggunaan Balok Untuk Anak Usia Dini*.(Jakarta 1978)
- Devi Ari Mariani, *bermainan dan kreativitas pada anak usia dini*. <http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/diskses> Jumat tanggal 18 Mei 2012.
- Devi Ari mariani, *Bermain dan kretivitas pada Anak Usia Dini*.<Http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12> diakses Jumat tanggal 18 Mei 2012.
- Devi Ari Mariani, *bermainan dan kreativitas pada anak usia dini*. <http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/diskses> Jumat tanggal 18 Mei 2012.
- Direktorat Jendral Pendididkan luar sekolah, *Pedoman Pengembangan Alat Permaianan Edukatif (APE)* untk pendidikan anak usia dini . (Jakarta : 2006).
- Drs.Mudjito AK.,M.Si.*Permaian Berhitung Permulaan* (Jakarta 2007 ).
- Eka Hendry AR, *Book three international Conference Proceeding: kajian kritis Pendidikan IslsmAnak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017).
- Eriva Syamsiatin, *Metode Pengembangan Kognitif*. (modul PAUD).
- Prof.Dr.H,Primadi Tabrani.*Proses Belajar,Proses kreasi,Gambar anak* (Ciracas,Jakarta 2014).
- Johni Dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (cet. 2; Jakarta: Kencana, 2014), 96.
- Kathy Charner,*Buku pintar PAUD belajar bentuk* (Penerbit erlangga 2012)16-20.

Kismans G. Brak, *Pengunaan Balok untuk Anak TK*, 1979.

Lexy J. Moleong *op. cit. h.*

Matthew B. Miles dan A. Michel Huberman *op. cit.*

Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif, Buku tentang Metode-Metode Baru* (Cet. I, Jakarta: 1992).

MAYKE S. TEDJASAPUTRA, *Bermain, mainan dan permainan* (Jakarta : Grasindo, 2001).

Montolalu, dkk., *Modul Bermain dan Sumber Belajar TK*. (Universitas Terbuka 2008)

Ramli, *Rme Kreesuativitas (Konsep, Indikator, Pengukuran)*. <http://arihyaarihdy.caesar.wordpress.com/2010/01/13>. Diakses senin tanggal 19 Juni 2012.

S Margono *op. cit.*

S Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet. IV, Jakarta: Rineka cipta, 2004).

Sch. Danar Santi, S. Psi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antra* (Teori dan Prakttik).

Soengeng Santoso, *Konsep pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Universitas Negari Jakarta, 2011).

Suharsimi Arikunto, Prof. Suhardjono dan Prof. Supardi dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta).

Syamsiatin, *metode pengembangan kongnitif*.

Tim penyusun *Kamus Pusta Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), Edisi Kedua.

Umul Fadillah, *Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui penggunaan alat Permainan EDUKATIF (Balok)*. FKIP UNTAD.

Wiyani, Barnawi, *format PAUD: Konsep Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*.

*Lampiran 1. Pedoman Observasi*

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati Identitas sekolah
  - a. Sejarah singkat Tk Nurul Yaqiin Palu
  - b. Keadaan Giografis Tk Nurul Yaqiin Palu
  - c. Visi misi dan tujuan TK nurul Yaqiin Palu
  - d. Keadaan pendidikan di TK Nurul Yakin Palu
  - e. Keadaan peserta didik di Tk nurul Yaqiin Palu
  - f. Kuri kulum peserta didik di Tk Nurul Yaqiin Palu
  - g. Sarana dan pra sarana di tk Nurul Yaqiin Palu
2. Mengamati Lingkungan sekolah
3. Mengamati system kerja kepala sekolah
4. Mengamati perencanaan yang dibuat oleh guru kelompok A
5. Mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas
6. Mengamati cara guru dalam proses pembelajaran
7. Mengamati sikap dan kepribadian guru
8. Mengamati evaluasi dan penilaian yang di lakukan oleh guru
9. Mengamati hasil belajar peserta didik pembelajaran kreativitas permaia balok
10. Mengamati peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas
11. Mengamati kendala yang di hadapi guruh kelompok A

*Lampiran 2. Pedoman Wawancara*



## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Kepala TK Nurul Yaqiin Palu

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK Nurul Yaqiin Palu?
2. Bagaimana keadaan geografis TK Nurul Yaqiin Palu?
3. Bagaimana keadaan tenaga pendidik dan peserta didik TK Nurul Yaqiin Palu?
4. Apa Visi dan Misi TK Nurul Yaqiin Palu?
5. Apa kurikulum yang digunakan di TK Nurul Yaqiin Palu?
6. Bagaimana sarana dan prasarana TK Nurul Yaqiin Palu?

### B. Guru TK Nurul Yaqiin Palu

1. Apa yang ibu ketahui mengenai permainan balok?
2. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak dalam permainan balok?
3. Bagaimana cara ibu memberikan kegiatan pembelajar balok bagi anak?
4. Menurut pengalaman ibu, bagaimana manfaat dan kekurangan permainan balok?

## DAFTAR INFORMAN

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Paraf</b>
<b>1.</b>	<b>Afiat, S.S</b>	<b>Kepala Sekolah</b>	<b>1.</b>
<b>2.</b>	<b>Eka Siskawati, S.Pd.I</b>	<b>Guru Kelas B1</b>	<b>2.</b>
<b>3.</b>	<b>Vivi Afrianti</b>	<b>Guru</b>	<b>3.</b>

## **PERNYATAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : ST ALPRIDHA

NIM : 141050024

Jurusan :PIAUD

Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (F.TIK)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang sayatulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, makasaya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

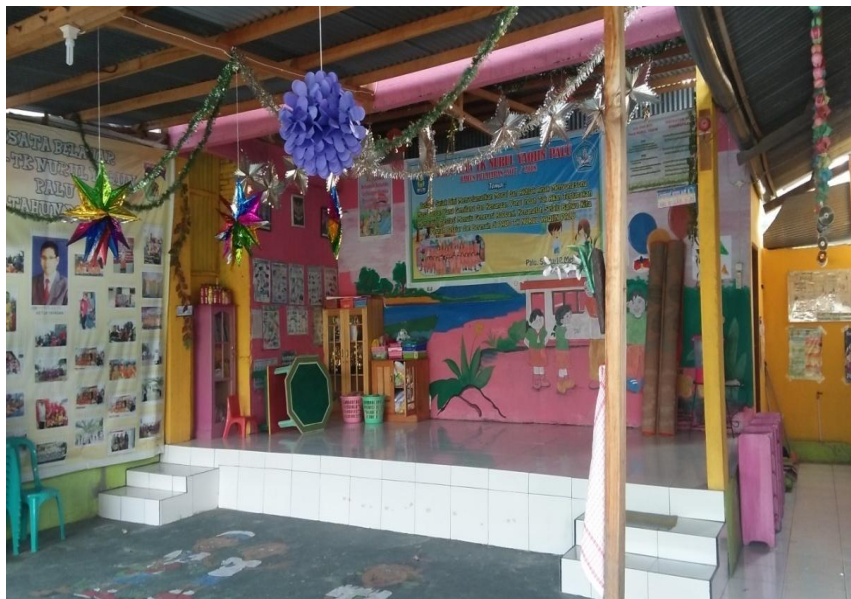
Yang membuatpernyataan

**ST ALFRIDHA**  
NIM. 141050024

## GAMBAR DOKUMENTASI



**Gambar 1 Gedung TK NurulYaqinPalu**



**Gambar 2 Gedungkelompok A danKelompokBermaian**

## TkNurulYaqiinPalu



**Gambar 3 TempatBerbaianAnakTkNurulYaqiinPalu**



**Gambar 4 AlatPermainanKelompokBermaiandan  
Kelompok A danNurulYaqiinPalu**



**Gambar 5**

**Kegiatan Serah Terima Penelitian sekaligus Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Nurul Yaqin Palu**



**Gambar 6 kegiatan wawancara Guru Kelas A Tk Nurul Yaqin Palu**



**Gambar 7 Kegiatan Kreativitas Anak  
Membedakan Bentuk Balok Segi Tiga dan Balok Panjang Sesuai Bentuk  
di Tk Nurul Yaqin Palu**



**Kegiatan Kreativitas Anak  
Membedakan Bentuk Balok Segi Tiga dan Balok Panjang Sesuai Bentuk**

di TkNurulYaqiinPalu



**Gambar 8KegiatanKreativitasAnak  
MenyusunBalokPanjangSesuaiBentukdi TkNurulYaqiinPalu**



**KegiatanKreativitasAnakMenyusunBalok  
SesuaiBentukPanjangSesuaiBentukdi TkNurulYaqiinPalu**





**Gambar 9** Kegiatan Kreativitas Anak Menciplak Bentuk Senjata Dari Balok di Tk Nurul Yaqin Palu



**Kegiatan Kreativitas Anak Menciplak Bentuk Senjata Dari Balok di Tk Nurul Yaqin Palu**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**SITI ALPRIDHA**, lahir di Desa Seano Kecamatan Buko Selatan Kabupaten Banggai Kepulauan pada tanggal 25 Desember 1995 anakke 1 (satu) dari 7 (tuju) bersaudara. Anak dari Drs.Moh Abdullah A. kundu dan Tudia N Indak.

Penulis mulai menyelesaikan Pendidikan Dasar di SDN 1 (satu) Salakan Kabupaten Banggai Kepulauan, pdatahun 2008 kemudian melanjutkan ke SMP N 1 BUKO, dan selesai pada tahun 2011. Dan melanjutkan lagi ke MA ALKHAIRATLUWUK dan selesai pada tahun 2014. Kemudian menenpu Pendidikan Strata 1 (SI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Palu Angkatan I (pertama) dan selesai tahun 2018. Sejak SD, SP dan MA selalu mengikuti kegiatan lomba ATLETIK dan perna menja di Kordinator Catur dan menjabat menjadi Bendahara Umum 2(Dua) Priode di UKM MUHIBBULRIYADHAH IAIN Palu.

