

**PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL HABIBUR ROHMAN
JATIAN PAKUSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :
Ratna Jayanti
NIM : T201511097

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
MEI 2019**

**PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL HABIBUR ROHMAN
JATIAN PAKUSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

**Ratna Jayanti
NIM : T201511097**

**Disetujui
Dosen Pembimbing,**



**Dr. H. Abd. Muis, M. M.
NIP 19550405 198603 1 003**

**PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL HABIBUR ROHMAN
JATIAN PAKUSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019
SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Hari : Selasa
Tanggal : 25 Juni 2019**

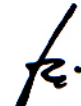
Tim Penguji

Ketua,



Dr. Hj. Ummi Fariyah, M. M., M. Pd.
NIP 196808011992032001

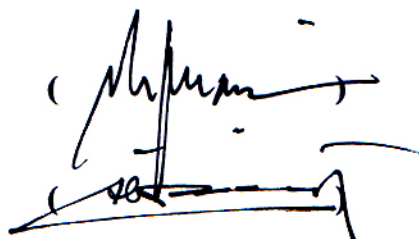
Sekretaris,



Shidiq Ardianta, M. Pd.
NIP 198808232019031009


Anggota :

1. **Dr. Khotibul Umam, M.A.**
NIP 197506042007011025
2. **Dr. H. Abd. Muis, M.M.**
NIP 195504051986031003



**Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,**

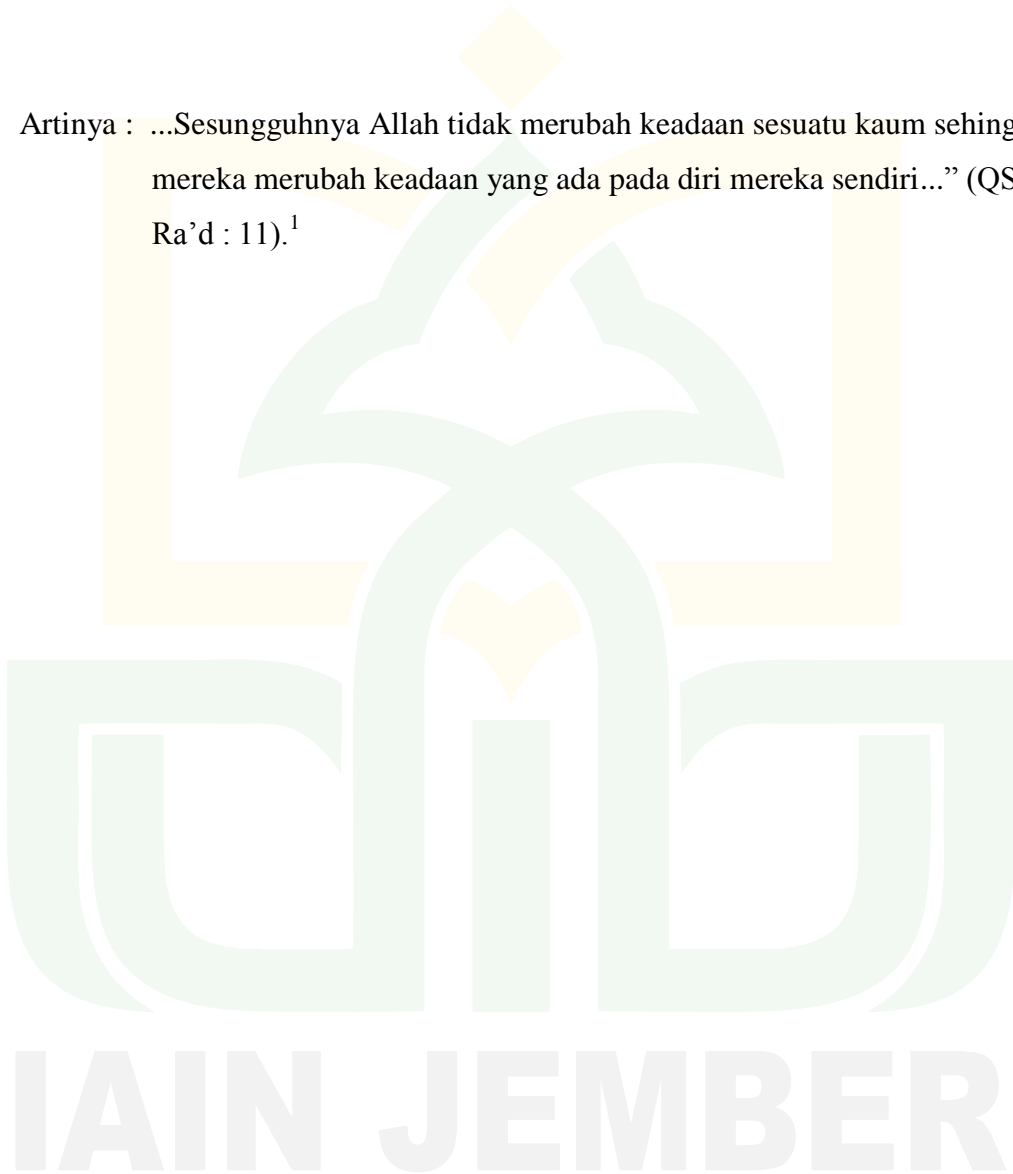



Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I.
NIP 196405111999032001

MOTTO

“... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ...”

Artinya : ...Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...” (QS. Ar-Ra'd : 11).¹



¹ Departemen Agama RI, *AL-Hikmah Alquran Dan Terjemahannya* (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2008), 250.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ibu terkasih yang selalu mendoakanku.
2. Suami tercinta yang selalu mendukung dan mendoakanku
3. Putra tersayang Alif Nizam Arifullah
4. Para dosen dan guruku.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu bersamaku.
6. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Jember.



KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt. Karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S. E. M. M. selaku Rektor IAIN Jember, yang telah memberikan arahan dan surat izin.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I. selaku Dekan Fak. Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan arahan dan surat izin.
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M. Pd. I. selaku Ketua Program Studi PIAUD, yang memberikan bimbingan pada pengajuan judul.
4. Bapak Dr. H. Abd. Mu'is, M. M. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Ahmad Zaini. S. Pd. I. selaku Kepala Sekolah RA Habibur Rohman, yang telah memberikan pengarahan dan izin untuk di tempat melakukan penelitian.

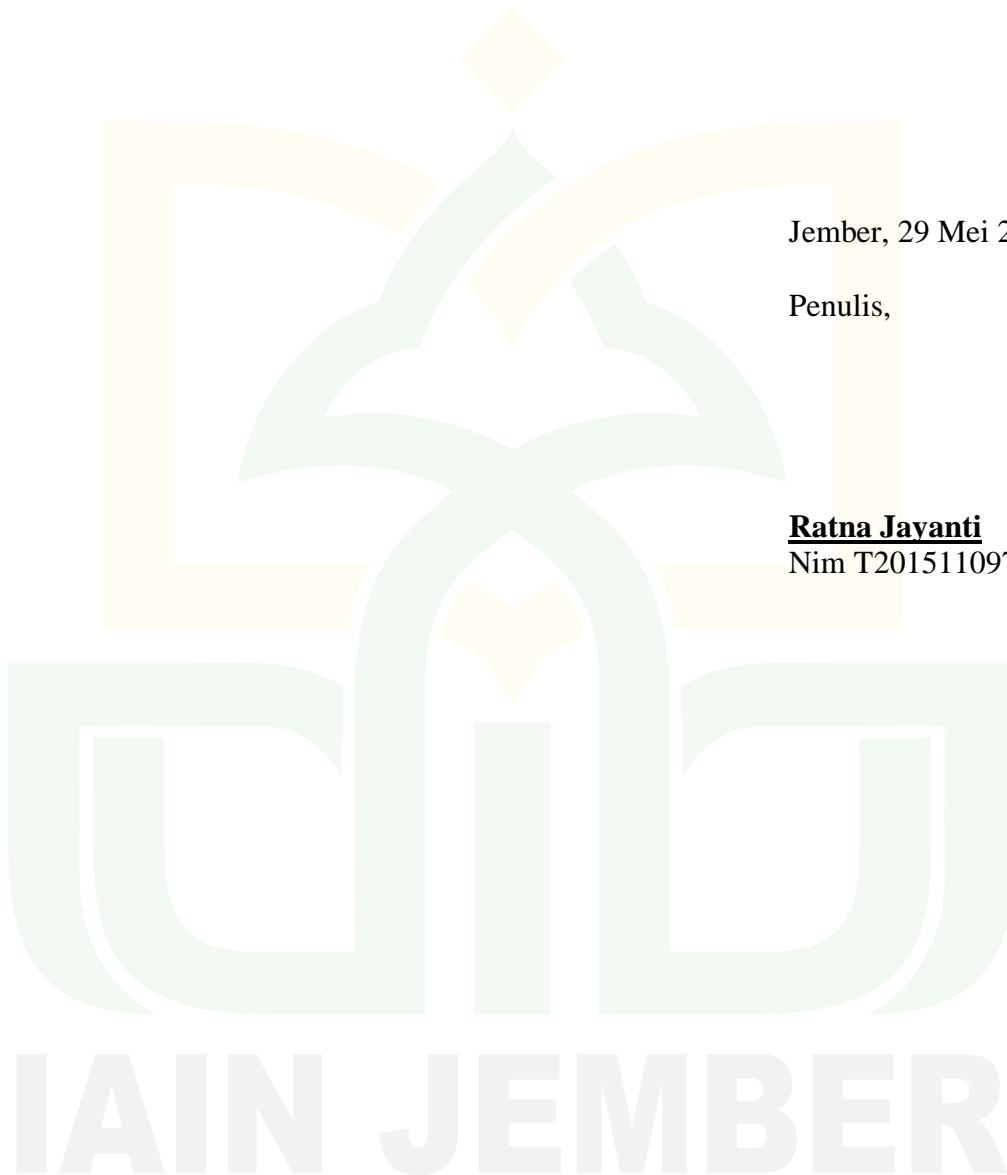
Disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Swt.. Penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin ya robbal alamin.

Jember, 29 Mei 2019

Penulis,

Ratna Jayanti
Nim T201511097



ABSTRAK

Ratna Jayanti. T201511097: Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun Pelajaran 2018/ 2019

Masalah dalam penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan yang penulis lakukan. Lembaga Pendidikan Islam Raudhatul Athfal Habibur Rohman adalah satu-satunya Raudhatul Athfal yang berada di Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari yang memiliki Alat Peraga Edukatif Balok. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan melalui wawancara dengan Kepala RA. Habibur Rohman, guru jarang menggunakan alat permainan balok dalam kegiatan pembelajaran sehingga perkembangan kreativitas anak relatif rendah.

Fokus penelitian ini adalah (1) bagaimana permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember? (2) bagaimana bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan apakah permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember (2) Untuk mendeskripsikan apakah bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember tahun pelajaran 2018/ 2019.

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Oleh karena itu, data yang diperlukan dikumpulkan melalui observasi, interview, dan dokumentasi. Sementara itu, untuk memperoleh data yang valid digunakan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi dan sumber data. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember dapat mengembangkan kreativitas anak dikarenakan permainan balok merupakan Alat Permainan Edukatif yang dapat merangsang ide-ide dan imajinasi kreatif anak usia dini. (2) Bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di RA Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember dapat mengembangkn kreativitas anak usia dini dikarenakan, guru menggunakan media balok dalam merencanakan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melauai kegiatan bermain balok.

DAFTAR ISI

	HAL
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAKS.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	17
1. Kajian Teori tentang Bermain dan Permainan.....	17
a. Pengertian Bermain dan Permainan.....	17

b. Teori – Teori Modern Tentang Bermain.....	19
c. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	20
2. Kajian Teori Tentang Alat Permainan Edukatif Balok.....	23
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif Balok.....	23
b. Jenis- Jenis Balok.....	25
c. Tahapan- Tahapan Bermain Balok.....	27
d. Langkah- Langkah Bermain Balok.....	29
e. Tujuan Permainan Balok.....	31
3. Kajian Teori Tentang Pengembangan Kreativitas Anak Usia	
Dini.....	34
a. Pengertian Kreativitas.....	34
b. Ciri- Ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	35
c. Pendekatan 4P Dalam Pengembangan Kreativitas Anak	
Usia Dini.....	38
d. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kreativitas Anak	
Usia Dini.....	41
e. Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Subyek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Analisis Data.....	52

F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	54
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	56
A. Gambaran Objek Penelitian.....	56
B. Penyajian Data dan Analisis.....	63
C. Pembahasan Temuan.....	69
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran-saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Matrik Penelitian	78
2. Jurnal Kegiatan Penelitian	79
3. Pedoman Penelitian	80
4. Foto- Foto Dokumentasi	81
5. Denah RA Habibur Rohman	83
6. Surat Izin Penelitian dari IAIN Jember	84
7. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari RA Habibur Rohman	85
8. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	86
9. RPPH RA Habibur Rohman	87
10. Biodata Penulis	89

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Perbedaan penelitian dengan penelitian terdahulu.....	16
2.2	Teori – Teori Modern Tentang Bermain	19
4.1	Struktur Lembaga R.A Habibur Rohman	60
4.2	Data siswa kelompok A RA Habibur Rohman	61
4.3	Keadaan Sarana Ruangan	62
4.4	Keadaan Prasarana Ruangan	62
4.5	Hasil Temuan Penelitian	69
4.6	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun ..	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa dini bagi anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang hanya datang sekali seumur hidup dan tidak akan diulang lagi. Pada masa itu anak usia dini berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) di mana pada masa itu anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya.

Untuk mengembangkan segala aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini membutuhkan pembimbing atau pendidik agar dapat distimulus dengan baik dan sesuai dengan tingkat usianya, hal tersebut hanya dapat diperoleh di sebuah lembaga pendidikan baik pendidikan formal atau pendidikan non formal. Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan memberi kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak.²

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 yang berkaitan dengan struktur kurikulum PAUD yang memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia

² Susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspekny*. 2011

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.⁴

Dalam ayat Al-Quran dijelaskan tentang pentingnya pendidikan.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ (التحریم: ٦)

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” (Q.S. At-tahrim : 6).⁵

Berdasarkan ayat tersebut, dapat diketahui bahwa tentunya dalam menjaga diri dan keluarga bisa diawali dengan memberikan pola pendidikan dan pola asuh yang benar. Dengar benarnya pendidikan maka akan berimbas terhadap kualitas amal kebaikan yang dilakukan.

Pendidikan merupakan fasilitas penting untuk semua manusia. Begitupun dengan pendidik dan peserta didik yang dapat merasakan sebuah manfaat besar dari pendidikan yaitu dengan pendidikan dapat merangsang dan menstimulasi setiap aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai adalah perkembangan

⁴ Lampiran 1 Permendikbud No.146 tentang kurikulum PAUD

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), 560.

nilai agama dan moral. Dalam pendidikan anak usia dini perkembangan nilai agama dan moral selanjutnya diharapkan anak dapat membedakan benar salah, baik buruk sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan tujuan pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pasal 1 butir 1 menyebutkan

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi dan bertanggung jawab”.⁶

Dari tujuan pendidikan Nasional dalam Undang-Undang tersebut sangat jelas bahwa untuk menjadi manusia yang beriman pada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia perlu adanya pendidikan, pendidikan yang diberikan sejak usia dini akan lebih menunjang untuk perkembangan selanjutnya. Suatu hal yang penting adalah bahwa di tinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat di tingkatkan dan di pupuk sejak dini. Bila potensi kreatif tersebut tidak di pupuk maka potensi tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi potensi terpendam, yang tidak diwujudkan.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2012), 2.

identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.⁷

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh SC. Utami Munandar bahwa kreativitas adalah, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.⁸ Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Agar potensi tersebut mampu berkembang sesuai dengan harapan, tentulah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menggunakan metode dan strategi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakaan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Setiap guru menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat Raudlatul Athfal mempunyai ciri yang khas. Oleh karena itu ada metode yang lebih sesuai bagi anak dibanding dengan metode lain nya, khususnya dalam pengembangan kreativitas anak.

⁷ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*,(medan :Publising, 2016),1

⁸ SC Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak sekolah- petunjuk Bagi para Guru Dan Orang Tua*, (Jakarta : Gramedia Wadia Sarana, 1992), h.47

⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012),h.6

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Dengan “bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya.”¹⁰

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dalam diri siswa sendiri secara spontan. Oleh karena itu, dalam bermain perlu menggunakan berbagai alat praga / media yang sesuai dengan kemampuan anak dan mudah digunakan dan tidak membahayakan . Misal nya permaian balok.

Permainan balok ”merupakan, permaianan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Cermin balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatkan perkembangan berfikir mereka.”¹¹

Dengan demikian dapat dipahami, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari

¹⁰ Imam musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: Laksana,2010), h. 81.

¹¹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Grasindo,2010) ,h. 123

dalam dirinya merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura mengutamakan cara dari pada tujuan.¹²

Lembaga Pendidikan Islam Raudhatul Athfal Habibur Rohman yang terletak di Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari, bawasannya dari beberapa lembaga Raudhatul Athfal yang berada di Desa Jatian hanya R.A Habibur Rohman yang memiliki Alat Peraga Edukatif Balok. Berdasarkan obserfasi awal yang penulis lakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah R.A Habibur Rohman, guru jarang menggunakan alat permainan balok dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perkembangan kreativitas anak relatif rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan pendekatan penelitian kualitatif “Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A Di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember” dengan harapan peneliti dapat menggali bagaimana potret pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Balok dalam rangka mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana permainan balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember ?

¹² Depdikbud, *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdikbud, 1994),h. 15.

2. Bagaimana Bermain Balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal habibur Rohman Jatian Pakusari Jember ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan peneliti harus mengacu kepada masalahmasalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹³ Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengacu pada fokus masalah yang ingin diteliti yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan apakah permainan balok dapat mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal habibur Rohman Jatian Pakusari Jember
2. Untuk mendeskripsikan apakah bermain balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal habibur Rohman Jatian Pakusari Jember

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Adapaun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah wawasan terutama tentang peran guru dalam mengembangkan nilai-nilai agama dan moral sejak dini.

¹³ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember IAIN Jember, 2014), 72

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mendidik anak usia dini yang masih dalam *golden age* (usia emas).
- 2) Hasil penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di IAIN Jember

b. Bagi Lembaga Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari

- 1) Sebagai tambahan wawasan bagi seluruh pendidik Raudhatul Athfal Habibur Rohman khususnya dalam mengembangkan Kreativitas anak usia dini yang akan menjadi bekal untuk perkembangan selanjutnya.
- 2) Sebagai bahan evaluasi dan proyeksi kedepan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari.

E. Definisi Istilah

Dari judul “Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember ” maka hal-hal yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Balok

Balok merupakan salah satu bentuk alat permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah di tetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.¹⁴

Alat permainan balok akan dapat melatih anak- anak untuk mengembangkan logikanya.Cara bermain balok, yaitu dengan cara menyusun potongan- potongan balok sesuai yang di kehendaki. Selain dapat menstimulasi logika anak, alat permainan ini juga dapat melatih kreativitas . Jadi alat permainan balok mempunyai banyak fungsi dan manfaat bagi perkembangan anak usia dini.¹⁵

2. Permainan dan Bermain

- a. Permainan : Bentuk aktivitas yang menyenangkan dan semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.
- b. Bermain : serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.¹⁶

3. Perkembangan Kreativitas

Perkembangan menurut Susanto adalah perubahan mental yang terjadi secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional,*Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*,2003,h.4

¹⁵ M.Fadilah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta : Agustus 2017) h :147

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857)

sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya perubahan sikap, dan tingkah laku.¹⁷

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.¹⁸

Perkembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memegang peran penting dalam perkembangan anak, karena dari kreativitas anak belajar untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dalam dirinya dengan lebih optimal, namun anak tidak akan merespon dan mengaktualisasikan kreativitas dengan cara yang sama pada tiap-tiap anak.

4. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0- 6 tahun.¹⁹

Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok-kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kharisma Putra Utama,2011)21

¹⁸ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*,(medan :Publising, 2016),2

¹⁹ Undang- Undang Sisdiknas tahun 2003

5. Raudhatul Athfal Habibur Rohman

Raudhatul Athfal Habibur Rohman merupakan lembaga Non formal yang berada dibawah sebuah yayasan pondok pesantren Habibur Rohman yang memiliki peserta didik usia 4-6 tahun yang berada didesa Jatian, Pakusari, Jember.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan digambarkan dalam penelitian ini secara menyeluruh yakni terdiri dari beberapa bab, dalam bab-bab ini akan dijelaskan secara terperinci dan pembahasannya lebih lengkap dan terarah sehingga memudahkan dalam memahami isinya. Maka disusunlah sistematika pembahasan sebagai berikut :

1. Bab satu, merupakan dasar penelitian yakni berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang , fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.
2. Bab dua, pada bagian ini akan dipaparkan kajian kepustakaan terkait dengan penelitian terdahulu dan kajian teori yang berhubungan dengan penelitian atau skripsi, yang dimaksud agar mendapatkan gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam skripsi.
3. Bab tiga, pada bagian ini akan dijelaskan tentang metode penelitian, yaitu tentang pendekatan dan jenis penelitian , lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, dan keabsahan data.

4. Bab empat, dalam bab ini disajikan gambaran obyek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan dari penelitian lapangan.
5. Bab lima, bab ini merupakan akhir isi dari skripsi yang terdiri dari kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh yang diangkat dari hasil penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan saran-saran. Selanjutnya skripsi ini diakhiri daftar pustaka dan lampiran-lampiran sebagai pendukung di dalam penelitian.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ingkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).²⁰ Terdapat penelitian terdahulu dalam penelitian ini guna untuk melihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian tersebut diantaranya:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novianti mahasiwa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan Judul Skripsi Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak- Kanak Dwi Pertiwi Sukrame Bandar Lampung.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada pendekatan penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti tentang Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini.

Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, pada penelitian tersebut tidak terdapat fokus penelitian melainkan terdapat satu rumusan masalah yaitu bagaimana permainan balok dalam

²⁰ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember IAIN Jember, 2014), 45

mengembangkan kreativitas anak usia dini.²¹ sedangkan fokus penelitian pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki dua fokus penelitian dan penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal sedangkan penelitian terdahulu peneliti melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak.

2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ika Kemalawati di Taman Kanak- Kanak Cipta Mulia Kabupaten Bandung Barat dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada pendekatan penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti tentang Kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan balok, agar mengetahui tingkat perkembangan anak.

Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, dalam penelitian jurnal terdahulu fokus penelitiannya terletak pada langkah- langkah penerapan permainan balok, hasil penerapan permainan balok, dan factor pendukung dan penghambat penerapan permainan balok.²² Sedangkan fokus penelitian pada peneliti

²¹ Novianti, *Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak- Kanak Dwi Pertiwi Sukrame Bandar Lampung*. (IAIN RADEN INTAN LAMPUNG)2016

²² Ika Kemalawati, *Jurnal EMPOWERMENT* Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738

sekarang adalah permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Vivik Kurniati mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dengan judul Skripsi Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Pelangi Nusa Klaten.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada pendekatan penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti tentang Kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan balok.

Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, dalam penelitian terdahulu fokus penelitiannya terletak pada upaya meningkatkan kreativitas anak dalam permainan balok yang bisa dijadikan sebagai alat peraga yang menarik.²³ Sedangkan fokus penelitian pada peneliti sekarang adalah permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

IAIN JEMBER

²³ Nurul Vivik Kurniati, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Pelangi Nusa Klaten (Universitas Muhammadiyah Surakarta)2010

Tabel 2.1

Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
Novianti	Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Dwi Pertiwi Sukrame Bandar Lampung	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu dan tahun penelitian 2016 - Lokasi penelitian Taman Kanak- Kanak Dwi Pertiwi Sukrame Bandar Lampung - Menggunakan rumusan masalah 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif - Fokus penelitian sama-sama menggunakan media permainan balok
Ika Kemalawati	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu dan tahun penelitian 2017 - Lokasi penelitian Taman Kanak- Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat - Jurnal penelitian - Fokus penelitiannya terletak pada langkah-langkah penerapan permainan balok, hasil penerapan permainan balok, dan faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan balok 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif - Sama-sama meneliti tentang Kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan balok, agar mengetahui tingkatan perkembangan anak.
Nurul Vivik Kurniati	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Pelangi Nusa Klaten	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu dan tahun penelitian 2010 - Lokasi penelitian TK Pelangi Nusa Klaten - Fokus penelitiannya upaya meningkatkan kreativitas permainan balok sebagai alat peraga 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif - Sama-sama meneliti tentang kreativitas anak usia dini melalui permainan balok

B. Kajian Teori

1. Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lain saling melengkapi dan tidak dapat di pisah- pisahkan. Karena bermain memang dunianya anak- anak.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang- senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.²⁴ Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Berkaitan dengan hal itu, Hurlock (1978) mengategorikan bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

- 1) Bermain aktif ialah kegiatan bermain di mana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilitan atau cat.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857)

- 2) Bermain pasif yaitu kegiatan bermain di mana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi. Oleh karenanya bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan hiburan.²⁵

Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain.

Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²⁶

Menurut Hurlock dalam tadkiroatun musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam

²⁵ M.Fadilah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta : Agustus 2017)h :7

²⁶ Elizabeth hurlock. *Perkembangan Anak. Jilid 1 , edisi 6.* (Jakarta : Erlangga.tt),h. 320

permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.²⁷

Jerome Bruner dalam Diana (2010: 105) berpendapat bahwa bermain merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Melalui aktivitas bermain anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya dan mampu menyesuaikan dengan lingkungan bermainnya. Apabila bentuk dan alat bermainnya baik dan menarik bagi anak, maka kognitiv dan kreativitasnya pun akan berkembang dengan maksimal.²⁸

b. Teori- Teori Modern Tentang Bermain

Tabel 2.2

Teori- Teori Modern Tentang Bermain

Teori	Peran Bermain Dalam Perkembangan Anak
Psikoanalitik	Mengatasi pengalaman trumatik, <i>coping</i> terhadap frustrasi
Kognitif- Piaget	Mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep- konsep sertaketerampilan yang telah dipelajari sebelumnya
Kognitif – Vigotsky	Memajukan berfikir abstrak belajar dalam kaitan ZPD, pengaturan diri
Kognitif- Bruner/ Sutlon- Smith Singer	Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
<u>Teori- teori lain:</u> Aurosal Modulation	
Bateson	Tetap membuat nak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkat makna

²⁷ Tadkiroatun Musfiroh . *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*,(Jakarta : Grasindo,2008), h.1-4

²⁸ M.Fadilah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta : Agustus 2017)h: 34

Berdasarkan uraian diatas, maka ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini. Oleh karenanya, setiap orang maupun pendidik anak usia dini tidak boleh mengesampingkan kegiatan yang satu ini. Sebisa mungkin dalam kegiatan pembelajaran bermain dijadikan sebagai media untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak usia dini. Sekali lagi, yang perlu ditekannkan dalam konteks ini adalah dunia anak dunia bermain, maka setiap aktivitas belajar anak harus dibuat dalam bentuk dan suasana bermain.²⁹

c. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Mengingat begitu pentingnya kegiatan bermain bagi anak usia dini. Maka sudah pasti kegiatan bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak- anak. Utami Munandar dalam buku Fadilah menyebutkan bermain sebagi suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.³⁰ Berbagai perkembangan anak tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak, baik sendiri maupun bersama – sama dengan teman sebayanya. Terdapat pula beberapa aspek perkembangan yang muncul melalui kegiatan bermain diantaranya : imajinasi, seni, kreativitas, dan moral agama. Melalui bermain segala aspek perkembangan anak akan tersitimulasi dengan baik.

²⁹ Fadilah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta : Agustus 2017)h: 12

³⁰ Fadilah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta : Agustus 2017)h:14

Jiwa kreativitas anak usia dini dapat dilatih dan distimulus melalui berbagai kegiatan bermain. Mulai dari kegiatan bermain sederhana sampai pada bermain sangat rumit, seperti mewarnai, menyusun *puzzle*, lego, balok, dan yang lain- lain. Semua bentuk permainan anak usia dini secara umum dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang kreativitas anak. Tergantung pendidik maupun orang tua dalam mengarahkan, mendampingi, dan memfasilitasi kegiatan bermain anak . apabila pendidik maupun orang tua kreatif, sudah tentu anak akan menjadi kreatif pula.

Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak yang mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak dikemudian hari. Oleh karena itu fungsi bermain secara fisik, dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa, anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang di maksud adalah, pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata- mata hanya melakukan

kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Hoont et.al dalam Takdiroatun Musfiroh bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.³¹

Sebagaimana telah disebutkan diatas bahwa bermain juga bermanfaat sebagai bentuk relaksasi dari segala aktivitas anak yang melelahkan. Dengan bermain ini anak akan bisa menjadi lebi *fresh* dan kembali bersemangat dalam menjalani aktivitas selanjutnya. Untuk itu, dalam kondisi bagaimanapun seorang anak harus memiliki waktu luang untuk bermain, supaya anak tidak stress dan kelelahan,serta sebagai upaya utntuk memenuhi kebutuhan dunia anak- anak.

Salah satu karakter anak usia dini ialah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga ingin selalu mencoba hal yang baru. Bermain merupakan kegiatan yang ideal dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu anak. Sebab dengan bermain anak dapat melakukan dan mencoba hal- hal yang baru yang terdapat dalam permainan tersebut. Mencoba

³¹ *Ibid*, h. 6

hal- hal baru ini dapat dilakukan anak dengan membongkar- bongkar mainan, melemparkannya, atau mencoba memperbaikinya. Aktivitas anak seperti ini merupakan wujud dari rasa ingin tahu yang kuat.harapannya dengan mencoba hal- hal yang baru tersebut, anak dapat menemukan jawaban dari permasalahan yang ingin diketahui dan diselesaikannya.

Manfaat terahir dari bermain bagi anak- anak ialah sebagai *problem solving*. Maksudnya dengan bermain anak- anak akan dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi. Beberapa manfaat dari kegiatan bermain sebagaimana telah dijelaskan tidak berjalan secara sendiri- sendiri, melainkan berjalan beriringan. Artinya dalam suatu kegiatan bermain, dapat mengembangkan beberapa potensi anak sekaligus. Baik yang berhubungan dengan fisik- motoric, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Intinya bermain dapat bermanfaat bagi prtumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam rangka menghadapi kehidupan lebih lanjut.

2. Alat Permainan Edukatif Balok

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif Balok

Setelah membahas tentang konsep dasar bermain anak usia dini, selanjutnya ialah mengenal berbagai macam alat permainan yang dapat digunakan anak dalam bermain. Selain itu sebelum menggunakan sebuah alat permainan hendaknya orang tua maupun pendidik mengerti dan memahami alat permainan edukatif bagia anak

usia dini , prinsip- prinsip penggunaanya, sampai pada standardisasinya. Hal ini dimaksudkan supaya alat permainan yang duigunakan betul- betul bermanfaat dan aman untuk digunakan.

Balok merupakan salah satu bentuk alat permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah di tetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.³²

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan- potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan,tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Balok-balok tersebut ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan. Permainan balok juga sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Baik itu yang terbuat dari kayu ataupun plastik.

Mulyadi dalam Candra menjelaskan bermain balok adalah jenis

³² Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*, 2003, h. 4

kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok- balok yang sudah di sediakan. Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.³³

Berdasarkan beberapa teori-teori diatas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal- hal yang baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

b. Jenis- Jenis Balok

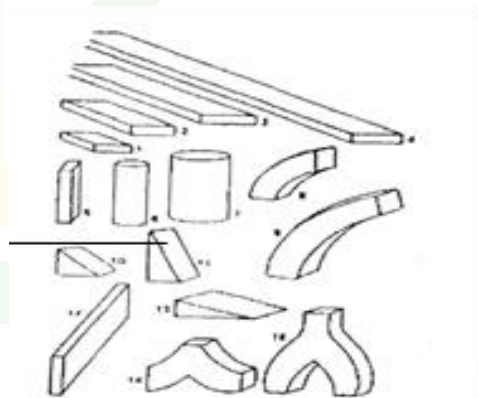
Balok merupakan bentuk alat permainan modern yang terbuat dari potongan- potongan kayu yang beraneka ragam bentuk, warna, dan ukurannya. Model balok jumlahnya sangat banyak, ada yang menyerupai kendaraan, rumah, dan istana. Balok merupakan salah satu alat permainan yang banyak dijumpai di lembaga PAUD, karena selain bentuknya yang sederhana, balok dapat dimainkan oleh anak- anak

³³ Chandra. *Sentra Balok*. (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat program pembangunan anak indonesia) (Jakarta:2008),h. 5

dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Maka dari itu, balok sangat bermanfaat untuk menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak usia dini. Permainan balok dapat mulai digunakan pada anak usia 2 tahun. Dengan bermain balok anak dapat mempelajari banyak hal, seperti warna, bentuk, dan tekstur.

Menurut Soemetri, ada pun bentuk-bentuk balok yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut.³⁴

Gambar 1. Tipe – Tipe Jenis Balok



Keterangan :

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| 1. ½ unit | 9. Kurva ellip |
| 2. Satu unit | 10. Segitiga Kecil |
| 3. Unit dobel | 11. Segitiga besar |
| 4. Unit Ukuran 4x | 12. Papan Lantai |
| 5. Pilar | 13. Bentuk Jakur Yang
Lundai |
| 6. Silinder kecil | |
| 7. Silender besar | 14. Bentuk sudut |

³⁴ Soemiarti Patmodewo, *Pendidikan Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),h. 28

8. Kurve Sirkuler

15. Bentuk Y

Seperti halnya pasir dan air, bermain balok dapat dilakukan dengan menyediakan dan mengombinasikan berbagai alat permainan untuk mencapai tujuan.

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

c. Tahapan- Tahapan Bermain Balok

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

- 1) Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tangannya.
- 2) Balok di letakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- 3) Anak akan mulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- 4) Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat

berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.

- 5) Anak-anak menggunakan balok- balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan raya.
- 6) Anakl-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok- balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil- mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.³⁵

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

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

- 1) Perkenalkan terlebih dahulu balok tersebut sebagai media pembelajaran
- 2) Anak-anak mulai membangun menggunakan permainan Balok
- 3) Membangun jembatan

³⁵ *Ibid*, h. 115

- 4) Membuat pagar untuk memagari suatu ruang
- 5) Membangun bentuk bentuk dekoratif
- 6) Mulai memberi nama pada bangunan
- 7) Bangunan- bangunan yang dibuat anak- anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.³⁶

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

d. Langkah- Langkah Bermain Balok

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Seperti yang di ungkapkan oleh Piaget, bahwa bermain adalah suatu dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan /kesenangan bagi diri seseorang.³⁷

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dan terintrogasi dengan lingkungan

³⁶ Montolalu,dkk,*Bermain Permainan Anak*, UT,(Jakart:2009),h. 7.11-7,12.

³⁷ *Ibid*, h. 13

anak. Oleh karena itu agar tujuan bermain balok dapat terpenuhi, guru harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain balok secara tepat, Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, langkah- langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan alat- alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
- 2) Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
- 3) Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan di susun menjadi bangunan
- 4) Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut
- 5) Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi
- 6) Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan
- 7) Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi

- 8) Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya

Dengan adanya langkah-langkah tersebut di atas, maka seorang pendidik tidak akan bingung bagaimana cara penggunaan permainan balok yang tepat dalam kegiatan ngajar menganjar yang bisa menghasilkan perkembangan kreatifitas pada diri anak sesuai dengan materi yang ingin di sampaikan.

e. Tujuan Permainan Balok

Tujuan dari permainan Tata Balok adalah untuk merangsang kepekaan mengenal struktur bentuk dan merangsang kepekaan untuk kerja sama dengan teman dan menyusun balok tersebut. Adapun alat dan bahan yang di gunakan adalah balok kreatif berbagai bentuk dan ukuran. Jumlah set balok adalah setengah jumlah anak di kelas. Sementara langkah-langkah permainan ini adalah :

- 1) Masukkan semua balok atau unsur menara susun kedalam kotak .
- 2) Bunyikan peluit panjang, dan etiap pasangan (2 anak) memilih tempat duduk yang diinginkan.
- 3) Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara yang mereka inginkan.
- 4) Tiup peluit lagi, dan wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara kembali. Beri semangat hingga semua balok atau unsur menara terpasang. Lihatlahlah, apakah anak-anak dapat

memasang menara atau menata balok dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran.

- 5) Jika sudah selesai dan anak mahu ingin bermain, permainan dapat di ulang.
- 6) Anak boleh berkar pasangan dan betukar balok.
- 7) Teruslah permainan hingga semua anak ingin bermain mendapat giliran.³⁸

Berdasarkan jenis permainan di atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan permainan balok, yang merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan balok : seperti: menggunakan balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna yang dapat di gunakan anak untuk di susun menjadi bentuk atau bangunan tertentu dan sebagainya sehingga kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dengan adanya permainan balok tersebut.

Adapun permainan yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah permainan balok. Permainan balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka.

³⁸ Takdiroutoen Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain* (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini) (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 213

Daya penalaran anak akan bekerja. Konsentrasi pada waktu bermain balok makin tampak meningkat. Bermain balok dapat membangkitkan imajinasi sampai tak terhingga. Dari yang mudah sampai tantangan yang tersulit. Konsep pengetahuan matematika ada di tangan dan di ujung jari mereka, nama bentuk, balok kubus, prisma, silinder, jembatan, balok panjang, balok pendek, balok segitiga, pengertian sama, beda lain tidak sama, seimbang, pengertian, ruang posisi, kuat, kurang tepat, sama, tinggi.

Selain sebagai media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak usia dini, alat permainan edukatif balok juga berguna untuk membantu merangsang tumbuh kembang anak. Ciri utama dari alat permainan dikatakan edukatif yaitu dapat membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena salah satu tujuan dibuatnya alat permainan edukatif ialah untuk memudahkan mencapai standar pertumbuhan dan perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak. Maka dari itu, alat permainan dikatakan edukatif, apabila dapat berfungsi sebagai sarana mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak.

3. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher dalam Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.³⁹

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh SC.Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur- unsur yang ada. Dalam hal ini biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal- hal baru.⁴⁰

Sementara itu dalam referensi lain lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang menjemuk meliputi faktor sikap motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.⁴¹

³⁹ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, (medan :Publising, 2016) h: 1

⁴⁰ S.C Utami munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah –Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*, (Jakarta: Gramidia Wadiasarana, 1992), h. 47

⁴¹ S.C.Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rinika Cipta, 2009), h. 10

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

b. Ciri- Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandiriannya yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Ingat, bahwa kreativitas melibatkan interaksi

antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.⁴²

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit

⁴² Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, (medan :Publising, 2016) h:9

- 3) Memiliki Inisiatif
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Energi dan ulet
- 10) Menyukai tugas- tugas yang majemuk
- 11) Percaya kepada diri sendiri
- 12) Mempunyai rasa humor
- 13) Memiliki rasa keindahan
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh Imajinasi.⁴³

Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain yang dihadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba. Oleh karena itu di sinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelektual tetapi juga perkembangan sosial emosinya.

c. Pendekatan 4P Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

⁴³ S.C. Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak*, h. 172.

Dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan defenisi kreativitas kita menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Di bawah ini akan dijabarkan secara rinci, sebagai berikut:

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakatbakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam

masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau tidak diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat mengenai bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan ranking di dalam kelas. Demikian pula beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah murid yang banyak, maka tidak ada waktu untuk kreativitas menjadi lebih dikedepankan. Padahal kesibukan kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademisnya. Justru sebaliknya, karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk

mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Hendaknya orang tua dan guru menyadari bahwa waktu luang seyogyanya digunakan untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi destruktif.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauhmana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemukenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produkproduk kreativitas

anak dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.⁴⁴

d. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat factor- factor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung dan menghambat peningkatan kreativitas.

1) Faktor pendukung kreativitas

Demikian Hurlock, mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

- a) Waktu
- b) Kesempatan menyendiri
- c) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
- d) Sarana
- e) Lingkungan yang merangsang
- f) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif

⁴⁴ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*,(medan :Publising, 2016) h:10- 12

g) Cara mendidik anak

h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.⁴⁵

Sementara itu utami munandar mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain:

a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya

b) Memberi waktu kepada anak untukberpikir, merenung, dan berkhayal

c) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri

d) Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal

e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkannya

f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak

g) Menikmati keberadaanya bersama anak

h) Memberikan pujian yang sungguh- sungguh kepada anak

i) Mendorong kemandirian anak dalam berkerja

j) Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.⁴⁶

2) Faktor Penghambat Kreativitas

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kharisma Putra Utama,2011)h: 124

⁴⁶ Ibidh; 125

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:⁴⁷

a) Evaluasi

Rogers dalam Munandar menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak.

b) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

c) Persaingan

Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini

⁴⁷ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, (medan :Publising, 2016) h:23-25

terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

d) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu.

Yang perlu diperhatikan oleh guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh utami munandar dalam masganti yaitu :

- a) Mengatakan pada anak bahwa dia akan dihukum jika berbuat salah
- b) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- c) Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua

d) Tidak memperbolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak

e) Anak tidak boleh berisik

f) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak

g) Orang tua memberi saran- saran spesifik tentang penyelesaian tugas

h) Orangtua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak

i) Orang tua tidak sabar dengan anak

j) Orang tua dan anak adu kekuasaan

k) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.⁴⁸

Dari pemaparan diatas, kiranya dapat dimengerti fakto- faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini, maka seorang guru harus pandai memilah dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran pengembangan kreativitas dengan baik. Sehingga dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuk, dan merangsang tumbuh kembangnya. Kreativitas dapat diekspresikan berbagai bentuk. Terutama untuk anak- anak, segala jenis media dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilinya.

⁴⁸ Ibid, h; 127

Bersumber dari imajinasi tersebut, kreativitas memerlukan pengungkapan melalui keterampilan tertentu yang dapat berupa apa saja. Bagi anak-anak, keterampilan yang berkaitan dengan bermain dan kegiatan rupa (terutama menggambar) sangat menyenangkan. Oleh karena itu asumsi tentang adanya potensi kecerdasan pada anak muncul berdasarkan pradigma, bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi Genius. Dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui Bermain.

e. Manfaat Kreativitas Anak Usia dini

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu:

- 1) Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
- 2) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu

itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*flexibility*), lancar (*Fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford dalam Supriadi

- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 4) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sesuai dengan fokusnya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil Permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif.⁴⁹

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang diteliti terletak di Dusun Plalangan desa Jatian kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Lokasi penelitian dipilih karena mayoritas siswa Raudhatul Athfal Habibur Rohman berada di daerah lingkungan sekitar sekolah.

C. Subyek Penelitian

Pemilhan subyek penelitian menggunakan tehnik purposiv yaitu tehnik penentuan sampel dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Adapun subyek penelitian atau informan yang dipilih dalam penelitian ini antara lain :

1. Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari
2. Guru Kelas kelompok A Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari

⁴⁹ Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2014) 6.

3. 18 Anak didik kelompok A Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari
4. Wali murid kelompok A Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti sendiri. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuannya.

Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember dan menggali informasi data melalui dokumen- dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang di teliti. Untuk lebih jelasnya, peneliti jelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi ialah teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung kepada obyek penelitian.⁵⁰ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kreativitas peserta didik sebelum bermain balok dan sesudahnya,

⁵⁰ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*, (Yogyakarta: Raja Grafindo, 2009), h. 164.

keadaan peserta didik pada kesehariannya serta observasi lingkungan sekolah yang bisa menjadi faktor penghambat dan pendorong perkembangan kreativitas anak. Selain itu observasi juga dilakukan untuk melihat keadaan pada saat proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ada dua macam, yaitu:

- a. Observasi Partisipan: yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
- b. Observasi non-partisipan: yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.⁵¹

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung berbagai kondisi yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Observasi partisipan dimana dalam mengobservasi peneliti turut andil dalam aktivitas objek yang diteliti. Dengan kata lain, dalam melakukan pengamatan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan – kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal tersebut. Secara langsung peneliti mencatat, menganalisis, dan menyimpulkan hasil observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode dengan cara pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi ide melalui tanya jawab sehingga

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 162.

dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Berdasarkan teori tersebut, dapat dipahami bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara bebas terpimpin, artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang di ajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi.

Wawancara digunakan peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dan informan yang lebih mendalam dan privasi atau pribadi, seperti kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

3. Dokumenter

Metode dokumenter merupakan metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data yang berbentuk catatan atau dokumen. Dokumenter merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui data dokumentasi yang tersedia tehnik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, keadaan tenaga pengajar grafik jumlah peserta didik, dan keadaan sarana dan

prasarana, letak geografis dan sturuktur organisasi Raudhatul Athfal
Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember

E. Analisi Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles, Huberman dan Saldana.⁵² adalah sebagai berikut:

1. Data Collection

Maksudnya yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan yang berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian sampai pada pembuatan laporan.

2. Data Condensation

Maksudnya adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya.

3. Data Display

⁵² Miles, Huberman, dan Saldana, *Analisis Data 2007* : 16

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

4. *Verifikasi*

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.⁵³

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan yang dicapai dan menunjukkan kevalidan hasil temuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi.

Teknik triangulasi digunakan untuk menguji tingkat kepercayaan penelitian kualitatif. Teknik ini lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan triangulasi metode dan sumber data yaitu⁵⁴:

1. Triangulasi Metode

Triangulasi metode digunakan untuk mengecek efektifitas metode yang digunakan dalam penelitian. Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam mengumpulkan data yang sama.

⁵³Matthew B. Miles, A. Michael Huberman & Saldana, *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, Terj.Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: Universitas Indonesia-Press, 2007), 16.

⁵⁴Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 169.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber data dimaksudkan peneliti melakukan pencarian data yang sama pada sumber data yang berbeda. Misalnya, selain menanyakan kepada siswa, peneliti juga mengkonfirmasi masalah yang sama pada guru, tenaga tata usaha atau kepala sekolah.

G. Tahap- Tahap Penelitian

Pada bagian tahapan penelitian ini peneliti menguraikan rencana pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian terdahulu, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan.⁵⁵

Dalam penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan tiga tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Menyusun rancangan penelitian, yakni menetapkan beberapa hal sebagai berikut: judul penelitian, latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan, metode penelitian.
- b. Menentukan objek penelitian
- c. Mengurus surat perizinan
- d. Menjajaki dan menilai lapangan
- e. Menyiapkan perlengkapan penelitian

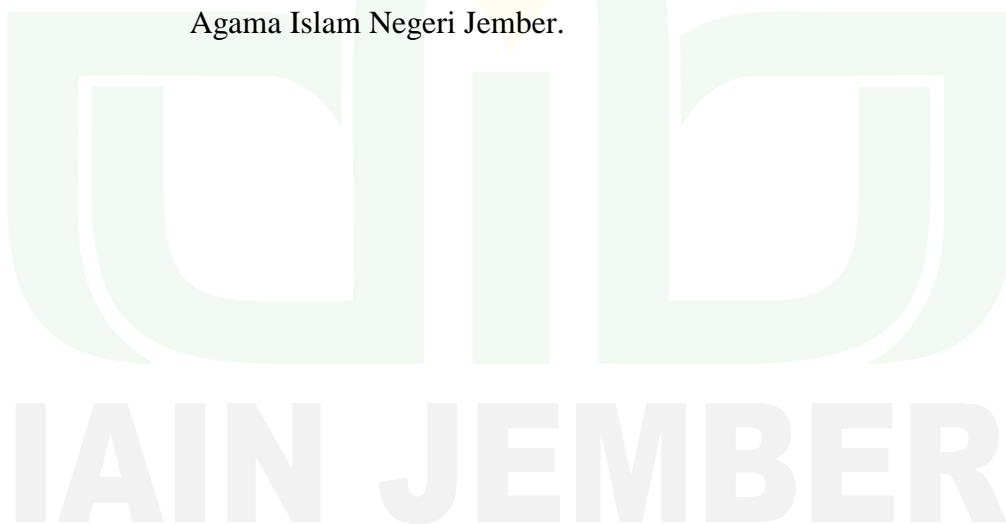
⁵⁵ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember IAIN Jember, 2014),48

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Memasuki lapangan
 - b. Konsultasi dengan pihak yang berwenang dan yang berkepentingan
 - c. Mengumpulkan data
 - d. Menganalisa data
- ## 3. Tahap Analisis Data (Penulisan Laporan)

Pada tahap ini peneliti menyusun kerangka laporan hasil penelitian. Kemudian data dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yaitu berupa laporan penelitian dengan mengacu pada pelaporan penulisan karya tulis ilmiah yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Jember.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah singkat lembaga

Berdirinya R.A Habibur Rohman berawal dari banyaknya usulan masyarakat setempat yang mempunyai keinginan menyekolahkan anaknya namun terhalang jarak dan kendaraan yang membuat orang tua enggan untuk mengantarkan anaknya. Banyak sekali anak usia dini dilingkungan setempat tidak mengenyam pendidikan TK maupun PAUD. Sehingga pengasuh pondok pesantren Habibur Rohman berdasarkan usulan tokoh masyarakat setempat mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini R.A Habibur Rohman yang berdiri pada tanggal 1 Juli 2008 yang terletak di Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember.

Pada mulanya kegiatan belajar mengajar siswa R.A Habibur Rohman menggunakan ruang kelas secara bergantian dengan Madrasah Diniyah Habibur Rohman. Perkembangan R.A Habibur Rohman sangat pesat dari mulanya siswa 7 orang kini sudah berkembang menjadi 40 siswa. Bermula dari perkembangan siswa yang semakin bertambah dan kepercayaan masyarakat terhadap pendidikan di R.A Habibur Rohman pemerintah desa setempat membangun gedung sekolah dengan bantuan dana PMPM di atas tanah waqaf H. Mansyur seluas 777 M² (almarhum) yang dikelola oleh

Lembaga Pendidikan Islam Habibur Rohman Jatian Pakusari dengan nomor Piagam LP Habibur Rohman NU 1779/K/170.⁵⁶

Sampai saat ini R.A Habibur Rohman semakin berkembang dengan baik, ruang kelas yang sangat sesuai dengan standarisasi serta lingkungan sekolah yang sangat mendukung dan sarana prasarana yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar. Walaupun terkadang tiap tahunnya jumlah siswa tidak stabil, namun demikian bukan berarti R.A Habibur Rohman mengalami kemunduran sejak awal berdirinya sampai sekarang.

Status lembaga Raudlatul Athfal Al Mubarak antara lain :

Lembaga RA	: Habibur Rohman
Berdiri pada tahun	: 2008
No ijin pendirian	: Kd.15.32/ 2/PP.00/729/ 2016
No ijin piagam oprasional	: RA / 09.0096 / 2017
Status akreditasi	: Belum
Tahun akreditasi	: -
Nilai akreditasi	: -

Jarak ke PAUD RA/TK terdekat: 2 km

Jarak ke kemenag : 25 km

2. Profil Lembaga

Berikut identitas lembaga berdasarkan sistim informasi aplikasi pendidikan tahun 2018/2019

⁵⁶ Wawancara, 13 Maret 2019

- a. Nama lengkap sekolah : R.A Habibur Rohman
- b. Tingkat dan jenis sekolah : RA (raudlatul Athfal)
- c. Kelompok atau jurusan : kelompok
- d. No statistik RA : 101235090096
- e. Alamat sekolah : Jatian Pakusari
- f. Daerah : Pedesaan
- g. Status RA : Swasta
- h. Status bangunan : Milik sendiri
- i. Luas bangunan : 161 m²
- j. Luas tanah : 777 m²
- k. Waktu penyelenggaraan : pagi, jam 07:30-10:00 WIB
- l. Berdiri sejak tanggal : 1 Juli 2008
- m. Surat izin pendirian : Kd.15.32/ 2/PP.00/729/ 2016
- n. Tanggal terbit piagam : 13 oktober 2017
- o. Nama kepala sekolah : Ahmad Zaini .S.Pd.I
- Alamat : Jatian Pakusari Jember
- Pendidikan terakhir : Strata 1 (S1)
- Kewarganegaran : WNI
- p. Nama lembaga : YPI Habibur Rohman
- q. Ketua yayasan
- Nama : KH. Abdurrohman
- Alamat : Jatian Pakusari Jember
- Kewarganegaraan : WNI

3. Visi dan Misi dan Tujuan R.A HAbibur Rohman

a. Visi

Terciptanya generasi yang berilmu Amaliyah dan Berakhlakul karimah

b. Misi

- Menerapkan pembelajaran yang berpusat pada Iman dan Taqwa
- Menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain
- Menumbuh kembangkan potensi kecerdasan anak secara optimal
- Menerapkan pembelajaran terpadu

c. Tujuan

1. Mempersiapkan anak guna memasuki jenjang sekolah beerikutnya
2. Membantu orang tua untuk mengarahkan anak guna membentuk anak yang cerdas intelektual dan emosional, cerdas dan berguna, kreatif serta mandiri
3. Membantu melatih anak untuk memiliki daya imajinasi yang baik
4. Mengembangkan kepribadian yang ceria, terampil, cerdas dan sholeh
5. Membantu mengembangkan sikap beragama dan pemahaman beragama sejak dini

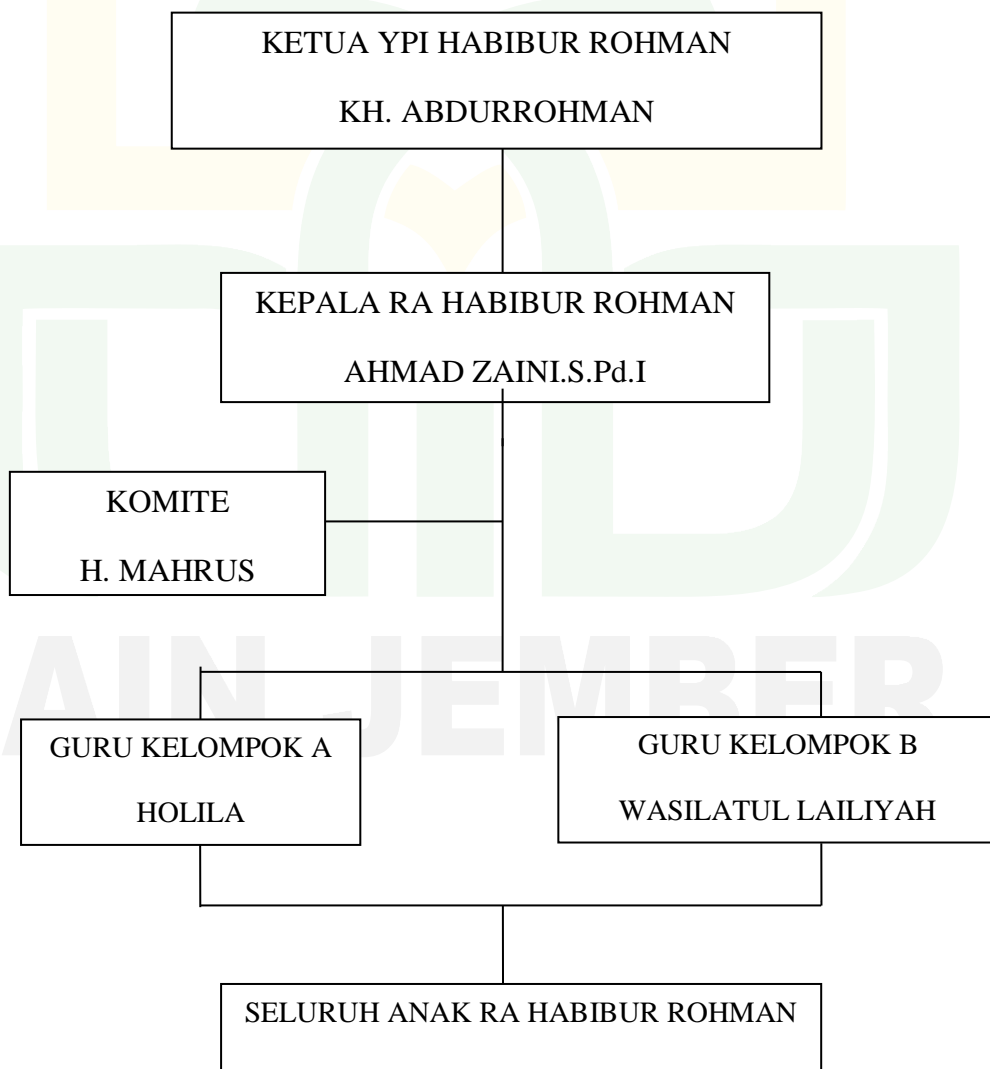
4. Letak Geografis Lembaga R.A Habibur Rohman

Deskripsi alamat lembaga secara lengkap dan gambar peta lokasinya lembaga Raudlatul Athfal Habibur Rohman beralamatkan di Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur

5. Struktur R.A Habibur Rohman

Table 4.1

Stuktur lembaga Raudlatul Athfal Habibur Rohman
Desa Jatian Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember



2. Keadaan peserta didik tahun ajaran 2018/2019

Setiap tahun pada lembaga ini data anak mengalami pasang surut tentang jumlah peserta didik dalam penelitian ini difokuskan pada peserta didik di kelompok A dengan jumlah peserta didik 18 anak

Tabel 4.2

Data peserta didik kelompok A

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin
1	A. Zamroni	L
2	Adilah Syahira	P
3	Dian Safari	P
4	Jaundri Mutiara Aurora	P
5	M. Adil Hamdani	L
6	M. Angga Saputra	L
7	M. Faiz Rohman	L
8	M. Farel	L
9	M. Raka Pratama	L
10	M. Reihan Abdillah	L
11	M. Deki Kurniawan	L
12	Muhammad Reihan Ramdani	L
13	Najma Zahiro	P
14	Nayla Musyarrofah	P
15	Nayra Sabila Azzahra	P

16	Noval Ubaidillah	L
17	Silvia Nadilah	P
18	Zahra Nurmala	P

3. Keadaan Sarana dan Prasarana

Proses belajar mengajar di pengaruhi intra struktur dan sarana prasaran yang memadai, untuk Raudlatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari tiap tahunnya berusaha memenuhi kekurangan-kekurangan yang di butuhkan oleh lembaga.⁵⁷

TABEL 4.3
KEADAAN SARANA RUANGAN

NO	Ruangan/Bangunan	Kondisi	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	Baik	1
2	Ruang Kelas Belajar	Baik	2
3	Kamar Kecil/WC	Baik	1

TABEL 4.4
KEADAAN PRASARANA RUANGAN

NO	Prasarana Ruangan	Kondisi	Jumlah
1	Rak Buku	Baik	1
2	Meja Kepala Sekolah	Baik	1
3	Kursi Kepala Sekolah	Baik	1
4	Almari Arsip	Baik	1
5	Meja Guru	Baik	2

⁵⁷ Observasi, 16 maret 2019

6	Kursi Guru	Baik	2
7	Meja Siswa	Baik	40
8	Kursi Siswa	Baik	40
9	Papan Tulis	Baik	2
10	Sound System	Baik	1
11	VCD	Baik	1
12	Laptop	Baik	1
13	Papan Info Umum	Baik	1

B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini disertai dengan penyajian data sebagai penguat dalam penelitian. Sebab data inilah yang akan dianalisis, sehingga dari data yang di analisis tersebut akan menghasilkan suatu kesimpulan dalam setiap penelitian yang dilakukan.

Dari hasil penelitian ini, maka disajikan data-data yang diperoleh baik yang melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi adalah sebagai berikut:

1. Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal habibur Rohman Jatian Pakusari Jember

Permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak

kebebasan berimajinasi, sehingga hal- hal baru dapat tercipta serta mendorong mengembangkan kreativitas anak.

Potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang dimilikinya ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara meniru. Oleh sebab itu guru di tuntut untuk bisa memberikan contoh atau ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

Kepala Sekolah RA Habibur Rohman Bapak Ahmad Zaini.S.Pd.I, ketika diwawancarai tentang permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di lembaganya mengatakan bahwa :

“ Balok merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, dengan demikian metode atau ide- ide guru dalam mengembangkan efektifitas anak dalam memberikan contoh penggunaan beberapa media pembelajaran yang baik dan benar, dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak itu sendiri dengan media tersebut” .⁵⁸

Senada dengan wawancara penulis dengan guru R.A Habibur Rohman Jatian

Pakusari Jember ibu Wasilatul Lailiyah menyatakan :

“Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan- potongan yang menyerupai kayu di harapkan pelaksanaan bermain balok dengan metode bermain akan membantu anak mengenal dan memahami bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, hal ini akan memudahkan anak untuk membuat berbagai fariasi dengan kreativitas mereka seperti bentuk bangunan dan membuat anak untu mengenal berbagai bentuk dalam geometri.”⁵⁹

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Ibu Holila guru kelas kelompok A

R.A Habibur Rohman :

⁵⁸ Ahmad Zaini S.Pd.I. *Wawancara*, 21 Maret 2019

⁵⁹ Wasilatul Lailiyah.S.Pd.I. *Wawancara*, 25 Maret 2019

“Penggunaan alat permainan balok yang diterapkan kepada anak-anak, biasanya kami aplikasikan atau kami berikan setelah anak-anak melakukan kegiatan olah raga. Anak-anak sangat senang sekali jika kami mengeluarkan permainan balok ini, mereka menyusun dan membentuk balok-balok sesuai dengan keinginan mereka. Tetapi terkadang ada beberapa anak yang perlu dibimbing untuk menungkan idenya.”⁶⁰

Ibu Yeni selaku wali murid dari salah satu peserta didik juga mengatakan:

“ Saya sebagai orang tua sangat senang sekolah ini memiliki media alat permainan yang dapat memotivasi anak untuk membantu mengembangkan kreativitasnya, yang salah satunya permainan balok ini. Selain anak dapat membuat bermacam-macam bentuk seperti bangunan, kendaraan, dan bentuk-bentuk sesuai dengan ide mereka, mereka juga dapat belajar mengenal macam-macam bentuk geometri”.⁶¹

Dari hasil observasi, penulis mendapatkan data guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini kelompok A di R.A Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember menggunakan langkah-langkah awal, pertama-tama guru melihat silabus yang belum disampaikan kepada anak. Kemudian guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema yang sesuai, adapun tema yang disampaikan oleh guru adalah tema “ lingkungan “ dengan pemilihan bentuk-bentuk bangunan sekitar dengan media Balok.

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan dalam tahap ini sesuai dengan arahan awalnya bahwa sekolah dianggap sudah bisa menyediakan alat

⁶⁰ Holila, Wawancara, 25 maret 2019

⁶¹ Yeni. *Wawancara*. 25 Maret 2019

dan bahan pelajaran dan aman yang digunakan oleh anak- anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Adapun alat yang dipilih ialah Balok.

Dari hasil Observasi dan wawancara penulis dengan kepala sekolah dan guru kelompok A R.A Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember, maka dapat penulis simpulkan bawasanya guru telah menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran, sehingga dengan bentuk – bentuk balok dan alat- alat yang telah di siapkan anak juga mengekspresikan dirinya untuk mengembangkan ide- ide atau kreativitasnya.

Gambar 4.1



Dokumentasi kegiatan guru mengaplikasikan Alat Permainan Edukatif Balok kepada siswa kelompok A

2. Bermain Balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember tahun Ajaran 2018- 2019

Pada tahap ini guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara bermain balok untuk menyusun balok yang baik dan benar. Kreativitas anak

muncul ketika anak mulai menyusun balok membentuk sebuah bangunan atau bentuk maupun benda- benda lain yang dapat merangsang daya imajinasi anak . Tahap ini mengajarkan sesuatu ketelitian yang di perlukan ketika anak menyusun balok pada saat melakukan penyusunan. Hal tersebut sebagaimana dikatakan oleh kepala sekolah bahwa:

“ Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini guru memang harus memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Seperti pada umumnya bahwa anak usia dini dalam proses belajarnya menggunakan media atau alat pembelajaran yang dapat merangsang daya intelektual anak. Karena proses belajar anak usia dini melalui bermain supaya anak tidak merasa jenuh dan mereka tidak merasa sedang belajar, dengan belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar mampu mengembangkan kreativitas anak.⁶²

Menurut keterangan ibu Holila guru kelompok A RA Habibur Rohman :

“Dalam tahap ini guru turut ikut serta dalam peningkatan kreatifitas anak, dimana anak mengeluarkan ide- ide barunya dan rasa ingin tau. Guru mengajarkan kepada anak hendaknya mengajarkan materi tidak hanya satu kali pertemuan saja, namun bisa diberikan dua sampai tiga kali pertemuan dengan tujuan agar anak- anak benar- benar memahami materi pembelajaran”.⁶³

Sementara itu menurut ibu Wasilatul Lailiah.S.Pd.I guru RA Habibur Rohman, menegaskan bahwa :

“ kegiatan yang akan dilakukan dengan segala alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh guru sehingga diharapkan nantinya anak dapat belajar dan bermain membuat bermacam bentuk dari balok dengan baik, dan sesuai dengan konsep dan langkah- langkah yang sudah di tetapkan “.⁶⁴

Berdasarkan hasil observasi dapat penulis ketahui bahwa kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitsanya melalui permainan balok yang sudah

⁶² Ahmad Zaini S.Pd.I.Wawancara, 01 April 2019

⁶³ Holila .Wawancara, 04 April 2019

⁶⁴ Wasilatiul Lailiyah.S.Pd.I Wawancara, 04 April 2019

disediakan oleh guru cukup baik, pada kegiatan penyusunan bahkan masing – masing anak ingin mengeksplorasikan bentuk – bentuk lain sesuai dengan keinginan mereka.

Ibu Hayani salah satu wali murid kelompok A Raudlatul Athfal Habibur Rohman menambahkan dalam bermain Balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini menyatakan :

“ ketika anak- anak diberikan kesempatan untuk bermain balok, anak- anak sangat senang sekali karena anak- anak semangat untuk membuat macam- macam bentuk melalui ide-ide mereka muncul kreativitas yang di tunjukkan oleh anak. dan anak merasa bangga atas hasil kreasi bentuk yang mereka buat sendiri maupun bentuk yang diperoleh dengan meniru gurunya “⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis tanggal 22 Maret 2019 di R.A Habibur Rohman disimpulkan bahwa guru telah berusaha menjelaskan dan mendemonstrasikan kepada anak, sehingga akan memudahkan anak untuk mempraktikannya.

Dengan demikian untuk mengembangkan kreativitas anak, para pendidik perlu menerapkan metode- metode atau ide- ide mereka untuk mengembangkan efektifitas anak, memberikan contoh penggunaan beberapa media pembelajaran yang baik dan benar, dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak itu sendiri dengan media tersebut.

⁶⁵ Hayani. *Wawancara*, 04 April 2019

Gambar 4.2



Dokumentasi kegiatan anak bermain Alat Permainan Edukatif Balok

Table 4.5

Hasil Temuan Penelitian

NO	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1.	Bagaimana permainan balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember.	- Permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember, dapat mengembangkan kreativitas anak dikarenakan permainan balok merupakan Alat Permainan Edukatif yang dapat merangsang ide- ide dan imajinasi kreatif anak usia dini.
2.	Bagaimana Bermain Balok dapat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember	- Bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di RA Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember dapat mengembangkn kreativitas anak usia dini dikarenakan, guru menggunakan media balok dalam merencanakan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok.

C. Pembahasan Temuan

Data yang diperoleh peneliti melalui metode wawancara, observasi dan dokumen, data tersebut disajikan dan dianalisis melalui pembahasan temuan, yang mana hal tersebut merupakan tanggapan dari pokok pikiran atau pertanyaan-pertanyaan dari metode peneliti serta kajian teori yang telah dibahas sebelumnya.

Hal tersebut dibahas dengan temuan-temuan penelitian selama dilapangan yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung berdasarkan pada fokus masalah penelitian ini yang telah dirumuskan sebelum mengenai Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember.

1. Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun Ajaran 2018/ 2019

Secara teoritik permainan balok dapat digunakan untuk melatih kecerdasan matematis – logis. Alat permainan balok akan dapat melatih anak- anak untuk mengembangkan logikanya. Ada banyak kegunaan permainan ini bagi perkembangan otak anak, mendorong kreativitas, melatih motorik, membangun kecerdasan intelektual, dan membentuk kecerdasan sosial.

Sementara, data empirik di lapangan berdasarkan keterangan hasil wawancara dengan para informan menunjukkan bahwa permainan balok

diterapkan pada RA Habibur Rohmana agar anak mengenal salah satu jenis alat permainan edukatif balok sehingga anak terangsang daya imajinasi kreatifitasnya.

Sedangkan, data empirik di lapangan berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi alat permainan balok sering digunakan sebagai media dan alat pembelajaran yang digunakan guru pada kelompok A di RA Habibur Rohman untuk menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak. Jadi alat permainan balok mempunyai banyak fungsi dan manfaat bagi perkembangan anak usia dini.

Dari data di atas setelah di analisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat di interpretasikan bahwa permainan balok pada kelompok A di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember dapat mengembangkan kreativitas anak. Karena alat permainan balok memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan anak, dengan bermain balok anak dirangsang agar dapat meluapkan ide- ide kreatifnya melalui imajinasi mereka seperti menyusun berbagi rancang bangun dan bentuk, mengenal macam- macam bentuk geometri, serta anak dapat menirukan bentuk yang dibuat oleh guru.

Table 4.6

Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun⁶⁶

KOMPETENSI DASAR	KELOMPOK USIA	
	4-5 TAHUN	5-6 TAHUN
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni	1. Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan (missal dengan bertepuk tangan dan memuji)	1. Menghargai penampilan karya seni anak lain (missal dengan bertepuk tangan dan memuji)
4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	2. Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain	2. Membuat karya seni sesuai kreativitasnya missal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain

2. Bermain Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari,

Jember Tahun Ajaran 2018/ 2019

Secara teoritik balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Sementara, data empirik di lapangan berdasarkan keterangan hasil wawancara dengan para informan menunjukkan bahwa guru RA Habibur Rohman melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak yang disesuaikan dengan silabus dan RPPH yang sudah dibuat oleh guru. Anak sangat senang dan tertarik

⁶⁶ Kurikulum PAUD 2013 h : 7 dari 8

menyusun potongan- potongan balok sesuai yang dikehendaki anak- anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar .

Sedangkan, data empirik di lapangan berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada anak kelompok A RA Habibur Rohman menunjukkan bahwa kegiatan belajar menggunakan media balok. Sebelumnya guru memberikan pengarahannya yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak serta mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga secara perlahan- lahan dan tanpa mereka sadari anak mengikuti alur permainan dan pembelajaran serta mengerti tentang kegiatan apa yang dilaksanakan dengan pemberian rangsangan kepada anak untuk mengembangkan ide – ide dan kreativitasnya melalui bermain balok.

Dari data di atas setelah di analisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat diinterpretasikan bahwa bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di RA Habibur Rohman dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. dengan bermain balok anak dapat mempelajari banyak hal seperti warna, bentuk, dan tekstur.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti penulis menyimpulkan bahwa :

1. Permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember , dapat mengembangkan kreativitas anak dikarenakan permainan balok merupakan Alat Permainan Edukatif yang dapat merangsang ide- ide dan imajinasi kreatif anak usia dini.
2. Bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok A di RA Habibur Rohman Jatian Pakusari Jember dapat mengembangkkn kreativitas anak usia dini dikarenakan, guru menggunakan media balok dalam merencanakan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok.

B. SARAN-SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan, maka saran yang dapat di kemukakan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Habibur Rohman

Di sarankan membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik yang memiliki kreativitas tinggi dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini seperti menggunakan berbagai permainan, selain strategi dan penggunaan metode pembelajaran yang

dapat memudahkan guru maupun anak didik dalam mencari inovasi dan kreasi, memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti media-media pendidikan, sarana prasarana yang lengkap agar dapat di gali lagi potensi –potensi anak didik secara maksimal.

2. Terhadap Guru Raudhatul Athfal Habibur Rohman

Sebaiknya menindaklanjuti penelitian secara kontinu dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif,dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak- anak usia dini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Lanjutan

Kepada peneliti lanjutan, melalui permainan balok selain dapat mengembangkan kreativitas anak, di sarankan untuk peneliti lanjutan juga dapat melakukan penelitian dalam mengembangkan kemampuan atau kecerdasan lain yang perlu di kembangkan pada Anak Usia Dini, misalnya : kecerdasan sosial, kecerdasan kognitif, dan sebagainya dengan melalui permainan yang sama yaitu balok

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Candra. 2008. *Sentra Balok (Materi Works Shop Guru PAUD, Pusat Program Pengembangan Anak Indonesia)*. Jakarta.
- Departemen Agama RI. 2008. *Al-Hikmah Al-Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*.
- Departemen Pendidikan Nasional. 20003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Pendidikan Nasional*
- Depdikbud. 1994. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Durri Andriani, dkk. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ika Kemalawati 2017. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat”. Jurnal EMPOWERMENT Volume 6
- KBBI V. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Kurikulum PAUD. 2013. *Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4- 6 Tahun*.
- M. Fadlilah. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Masganti Sit, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. medan :Publising.
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif – Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Moleong. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah- Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia Wadia Sarana.
- 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

- Musfiroh, Takdirotum. 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana.
- Noor, Juliansyah. 2015. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertai, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Novi Mulyani, 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: KALIMEDIA
- Novianti, 2016, “*Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak- Kanak Dwi Pertiwi Sukrame Bandar Lampung*”.SKRIPSI IAIN RADEN INTAN LAMPUNG
- Nurul Vivik Kurniati.2010. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Pelangi Nusa Klaten*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Patmodewo, Soemantri. 2003. *Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Kencana Prenadamedia Group.
- 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Bumi Aksara
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiono. 2004. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Surakhmad, Winarno. 2009. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*. Yogyakarta: Raja Grafindo
- Tim Revisi IAIN Jember. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Jember: IAIN Jember Press*.
- Tim Penyusun. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Stain Jember.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN**1. OBSERVASI**

- a. Mencari data mengenai peran guru sebagai pendidik, fasilitator dan pembimbing di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun pelajaran 2018/2019
- b. Melihat secara langsung lokasi dan proses guru dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini yang berperan sebagai pendidik, fasilitator dan pembimbing di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun pelajaran 2018/2019

2. WAWANCARA

- c. Mencari dan mengumpulkan informasi dari beberapa informan yaitu guru kelas, kepala sekolah dan orang tua peserta didik mengenai peran guru sebagai pendidik di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun pelajaran 2018/2019.
- d. Mencari dan mengumpulkan informasi dari beberapa informan yaitu guru kelas, kepala sekolah dan orang tua peserta didik mengenai peran guru sebagai fasilitator di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun pelajaran 2018/2019.
- e. Mencari dan mengumpulkan informasi dari beberapa informan yaitu guru kelas, kepala sekolah dan orang tua peserta didik mengenai peran guru sebagai pembimbing di RA Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun pelajaran 2018/2019.

3. DOKUMENTASI

- a. Mengumpulkan data yang berupa dokumen yang dibutuhkan selama penelitian seperti sejarah berdirinya lembaga, profil lembaga, jumlah sarana dan prasarana serta jumlah guru dan peserta didik.
- b. Mengumpulkan data yang berupa foto saat guru melaksanakan peran sebagai pendidik, fasilitator dan pembimbing.

Lampiran : 4

FOTO – FOTO KEGIATAN PERMAINAN BALOK



Guru mendemonstrasikan alat permainan balok



Penerapan media permainan balok melalui kegiatan bermain

FOTO KEGIATAN WAWANCARA

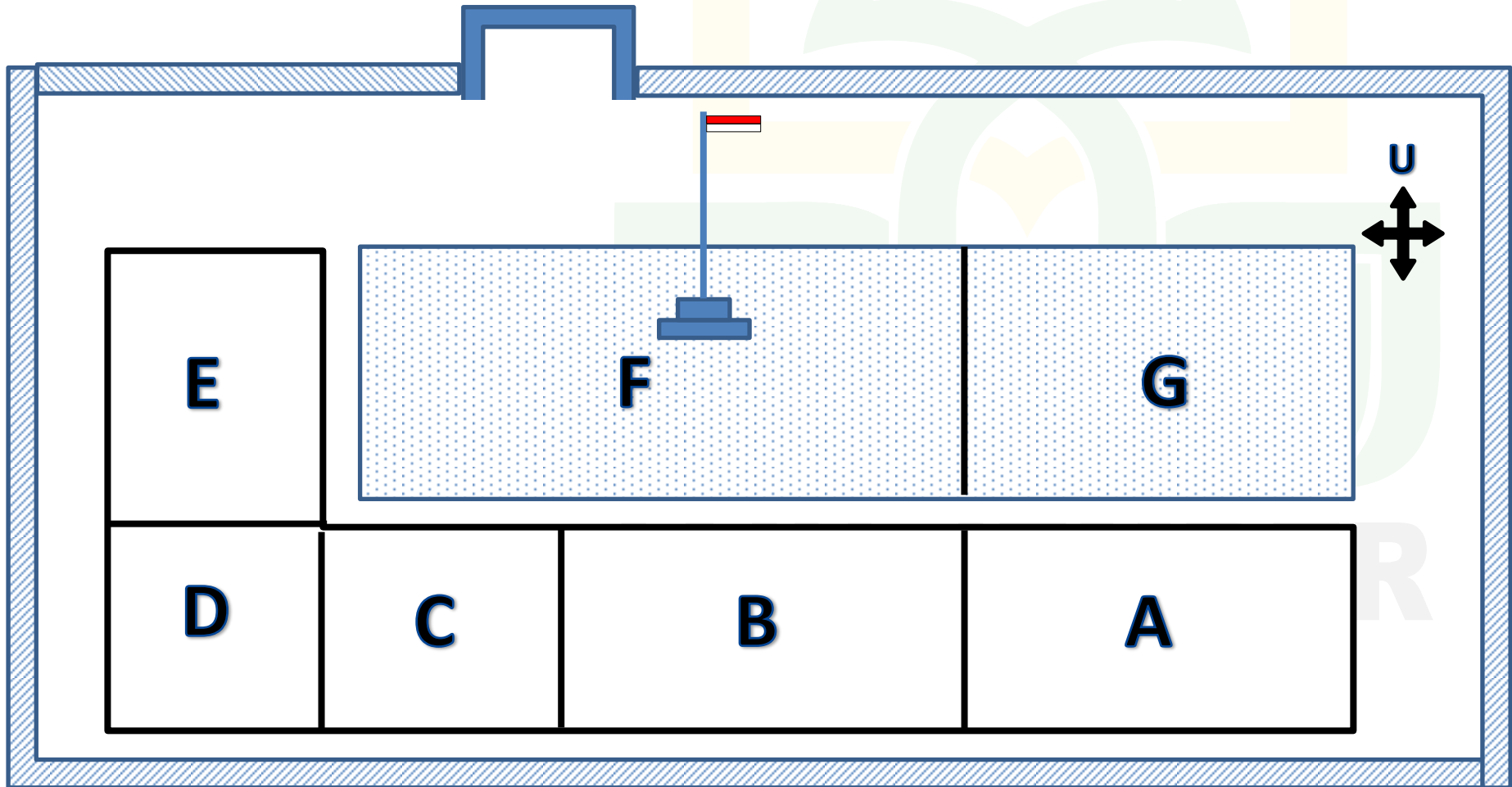


Wawancara dengan Ibu Holila wali kelas kelompok A



Wawancara dengan Ibu Hayani wali murid kelompok A

DENAH SEKOLAH RA HABIBUR ROHMAN



KETERANGAN

- | | |
|-------------------|--------------------|
| A = RUANG KELAS B | E = KANTIN SEKOLAH |
| B = RUANG KELAS A | F = HALAMAN |
| C = RUANG KANTOR | G = PLAY GROUD |
| D = TOLILET | |



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2178/In.20/3.a/PP.00.9/03/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

14 Maret 2019

Yth. Kepala RA Habibur Rohman
Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Pakusari Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama	:	Ratna Jayanti
NIM	:	T201511097
Semester	:	VIII (Delapan)
Jurusan	:	Pendidikan Islam
Prodi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun Pelajaran 2018/ 2019 selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru kelompok A
3. Peserta didik
4. Wali murid kelompok A

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.



a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Khoulil Faizink

Lampiran : 7



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM HABIBURROHMAN
RA HABIBURROHMAN**

Dsn. Plalangan RT 01 RW 10 Ds. Jatian kec. Pakusari Kab. Jember

Email: habiburrohman746@yahoo.com Telp: 085257780942

SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 25/1.1/RA.HB/V/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember, menerangkan bahwa ;

Nama	: Ratna Jayanti
NIM	: T201511097
Semester	: VIII
Program Studi/ Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut	: IAIN Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di RA Habibur Rohman untuk penulisan Skripsi dengan Judul “Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Habibur Rohman Jatian, Pakusari, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 “ sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 08 April 2019

Kepala Sekolah


Ahmad Zaini, S.Pd.I

Lampiran : 8

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ratna Jayanti

NIM : T201511097

Prodi /Jurusan : Pendidikan Islam Anaka Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Institut : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, Juni 2019

Saya yang menyatakan



Ratna Jayanti
NIM. T201511097

Lampiran : 9

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Semester/bulan/minggu ke : II/April/10
 Hari/Tanggal : Senin, 01 April 2019
 Kelompok /usia : A/4-5 tahun
 Tema/sub tema : Lingkungan/ Lingkungan Sekolah
 Waktu : 07.30-10.00

Materi yang akan masuk dalam kegiatan

1. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT (NAM 1.2)
2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (FM 3.3-4.3)
3. Melakukan usaha untuk menyelesaikan kegiatan secara mandiri (KOG 4.5)
4. Mengenal suara huruf awal (BHS 3.12-4.12)
5. Terbiasa tidak bergantung pada orang lain (SOSEM 2.8)
6. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI 3.15-4.15)

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan (masuk dalam SOP pembukaan)
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)

Alat dan bahan

1. Alat Permainan Edukatif Balok

Pembukaan

1. Doa sebelum belajar
2. Presensi
3. Bercerita tentang dakon atau congklak dan cara bermainnya

Inti

1. Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar
2. Mengkomunikasikan
 - a. Kegiatan 1 : Demonstrasi Alat Permainan Edukatif Balok
 - b. Kegiatan 2 : Menyusun dan Membentuk bangunan dengan Balok
 - c. Kegiatan 3 : Mempresentasikan hasil karya

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dilakukan
2. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan bermainnya

Istirahat (cuci tangan, makan bekal)

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama bermain
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan esok hari

Berdoa setelah kegiatan belajar

Lampiran : 10

BIODATA PENULIS

1. Nama : Ratna Jayanti
2. NIM : T201511097
3. Tempat Tanggal Lahir : Jember, 24 Juni 1989
4. Alamat : Sumber Jeruk, Kalisat
5. Prodi /Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
7. Riwayat Pendidikan :

No	Nama Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1.	TK ABA Kalisat	1994	1996
2.	SDN Kalisat 01	1996	2002
3.	SMPN 02 Kalisat	2002	2005
4.	SMAN Plus Sukowono	2005	2008
5.	IAIN Jember	2015	Sekarang