

**BERMAIN PEMBANGUNAN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
MURNI ASIH TERBANGGI BESAR
TAHUN AJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

TRI SUSANTI

1313054059



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

BERMAIN PEMBANGUNAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MURNI ASIH TERBANGGI BESAR

Oleh

**TRI SUSANTI
NPM. 1313054059**

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Paud Murni Asih Terbanggi Besar?. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain pembangunan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun kelompok B. Sampel penelitian sebanyak 23 siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil penelitian menggunakan uji beda wilcoxon, dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh $Z_{hitung} -4.216 < Z_{table} 0,000$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas sebesar 5,31% melalui bermain pembangunan Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Bermain Pembangunan, Kreativitas Anak

ABSTRACT

PLAY DEVELOPMENT TO ENHANCE CHILDREN'S CREATIVITY OF CHILDREN ON AGE 5-6 YEARS AT EARLY CHILHOOD EDUCATION OF MURNI ASIH

By

TRI SUSANTI
NPM. 1313054059

The Problem in this research wheather by playing the development can enchance the creativity of children aged 5-6 years at Early Chilhood Education of Murni Asih Terbanggi Besar? The purpose of this study is to know the improvement of creativity through playing development. The population of this study is a protege of B group. The sample of this is a protege of B group totaling 23 children which has a low level of creativity. Sample collection tecnic which is purposive sampling. The method used in this research is a quasi experiment with one-group pretest-posttest design. Data collection techniques were used that observation. The result of this research of -4.216 campared with Z_{table} value was $0,000$, from the calculation result obtained $Z_{hitung} < Z_{table}$, than H_a accepted and H_o rejected The result of this study showed that there is an increase of creativity of $5,31\%$ through playing development In Early Childhood Education Of Murni Asih Terbanggi Besar.

Keyword: *Childhood, Creativity of children, Play Development*

**BERMAIN PEMBANGUNAN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
MURNI ASIH TERBANGGI BESAR
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:
TRI SUSANTI

SKRIPSI
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **Bermain Pembangunan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Tri Susanti**

No. Pokok Mahasiswa : 1313054059

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

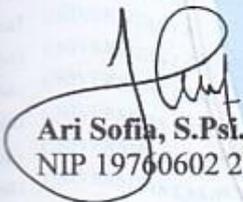


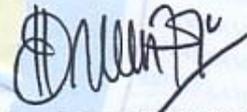
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

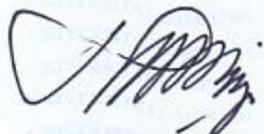
Pembimbing I

Pembimbing II


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi
NIP 19760602 200812 2 001


Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi
NIP 19790714 200312 2 001

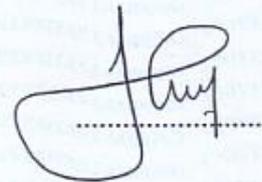
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP 19600328 198603 2 002

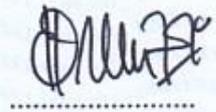
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

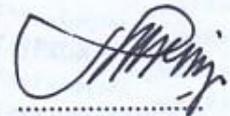
Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi



Sekretaris : Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi



Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Euad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 November 2017

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Susanti
Nomor Induk Mahasiswa : 1313054059
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : PAUD Murni Asih Terbanggi Besar

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Bermain Pembangunan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017”** tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, November 2017

Yang membuat pernyataan


Tri Susanti

NPM 1313054059

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Tri Susanti. Peneliti dilahirkan di Margo Mulyopada tanggal 11 Agustus 1995. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Tri Yonodan Ibu Ponidah.

Pendidikan formal peneliti dimulai dari SDN 3 Terbanggi Besar selesai pada tahun 2007. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Terbanggi Besar dan selesai pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) melalui jalur SBMPTN.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidomulyo Punggur Kabupaten Lampung Tengah dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Pertiwi Sidomulyo Punggur Kabupaten Lampung Tengah

MOTTO

“aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”

(Q.S. Adz-Dzariat : 56)

“Maka sesungguhnya ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”

(Q.S. Al-Insyrah : 6-8)

“Sesungguhnya Ketidakmungkinan akan menjadi mungkin, jika kita percaya”

(Penulis)

KATA PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim...

Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Ibuku tercinta (Ponidah)

Yang sudah membesarkanku penuh cinta dan kasih sayang, yang telah mendidik hingga seperti sekarang, yang selalu sabar dalam menghadapiku, yang selalu memberikan semangat untuk menggapai cita-cita dan yang tidak pernah lelah untuk memberikan doa dan nasehat

Bapakku tersayang (Triyono)

Yang selalu memberikan support untuk menjadikanku lebih baik, yang selalu memberikan dorongan untuk menggapai cita-cita

Kakak-kakak dan Adikku tersayang

Yang selalu memberikan semangat dan support untuk terus berjuang menggapai cita-cita

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat untuk menuntut ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri serta menjadi jati diriku kelak

SANWACANA

Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W.

Skripsi dengan judul “*Bermain Pembangunan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi;
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang membangun dalam selesainya skripsi ini;

3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi. selaku Kaprodi PG-Paud dan Pembimbing I atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi. selaku Pembimbing II atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
5. Bapak Ibu Dosen dan Staf PG-PAUD yang telah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menyelesaikan studi;
6. Ibu Nining Prasetyawati, S.Pd., selaku kepala PAUD Kober Murni Asih dan Seluruh Dewan Guru yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini;
7. Bapak dan ibu yang selalu mendo'akan, membimbing, menguatkan dan memberi motivasi agar menjadi orang yang lebih baik lagi;
8. Kakak-kakak Marjono, Marsyamto, Titin Haryani, Rulia Wulandari dan adik Winardianto yang selalu memberi doa, nasehat, saran dan semangat;
9. Sahabat-sahabat tercinta Diana Septiani, Yuli Iswanti, Vita Indriyani, Ganjar Rohma Saputri, Via Adeliana Putri, Sheirta Anggraini, Ita Silviana, Arshintia Minggah Pangesti, Sevy Ristalia Nabela, Wiwin Emilia, Yuliani, Eka Fitriana, Wiwik Windasari, Terima kasih atas doa dan bantuannya dalam seminar skripsi, keceriaan, kekompakkan serta semangatnya;
10. Teman-teman angkatan 2013 yang tak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih telah memberikan makna atas kebersamaan yang terjalin dan memberi motivasi belajar;

11. Teman-teman KKN-PPL (Winarti, Leni, Indy, Rena, Laila, Tara, Dila, Didit, Udin) Kenangan manis tak terlupakan

12. Almamater Tercinta yang telah memberikan kebanggaan dan motivasi bagi penulis.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2017

Penulis

Tri Susanti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Anak Usia Dini	7
B. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Prinsip Media Pembelajaran	9
3. Manfaat Media Pembelajaran	11
C. Teori Belajar Anak Usia Dini	12
1. Teori Belajar Behaviorisme	12
2. Teori Belajar Konstruktivisme	12
3. Teori Belajar Kognitif	13
D. Bermain Anak Usia Dini	14
1. Pengertian Bermain.....	14
2. Teori Bermain	15
3. Jenis main.....	16
E. Bermain Pembangunan	18
1. Pengertian Bermain Pembangunan	18
2. Media dalam Bermain Pembangunan	19
F. Balok	20
1. Pengertian Balok	20

2. Macam-macam Balok	21
3. Bermain Balok	21
4. Manfaat Bermain Balok	23
5. Aturan Bermain Balok	23
6. Tahap Bermain Balok	24
G. Kreativitas	25
1. Pengertian Kreativitas	25
2. Teori Pembentuk Kreativitas	26
3. Ciri-ciri Kreativitas	29
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas	30
5. Kendala dalam mengembangkan Kreativitas	32
6. Kreativitas Anak Usia Dini	34
H. Penelitian Relevan.....	34
I. Kerangka Pikir.....	35
J. Hipotesis Penelitian	37
III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Tempat dan Subjek Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
E. Definisi Konseptual dan Oprasional	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Uji Instrumen.....	45
I. Teknik Analisis Data.....	47
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
1. Profil PAUD Kober Murni Asih Terbanggi Besar	49
a. Visi, Misi dan Tujuan	50
b. Proses Belajar dan Pembelajaran	51
c. Data anak	51
d. Sarana dan Prasarana	51
B. Hasil Uji Instrumen	52
C. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	55
2. Deskripsi Hasil Penelitian	59
D. Pembahasan	64
E. Keterbatasan Penelitian	69

V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi awal di Kober Murni Asih	3
2. Kisi-kisi Instrumen Bermain Pembangunan	43
3. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas	44
4. Data Anak.....	51
5. Sarana dan Prasarana.....	51
6. Hasil Validitas Bermain Pembangunan	52
7. Hasil Validitas Kreativitas	53
8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Pembangunan	54
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas	54
10. Jadwal dan pokok bahasan pelaksanaan Penelitian	56
11. Perolehan Data <i>Pretest</i> Kreativitas	60
12. Perolehan Data <i>Posttest</i> Kreativitas	61
13. Deskriptif statistik nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	62
14. Analisis Hasil Penelitian Uji Wilcoxon	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. KerangkaPikir	37
2. Design Penelitian	38
3. Rumus Interval	48
4. Rumus Uji Wilcoxon	48
5. Grafik nilai rata-rata pretest dan posttest	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Observasi Prapenelitian.....	74
2. Kisi-kisi Instrumen.....	75
3. Korelasi variabel X dan Y.....	78
4. Nilai r Product Moment	85
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	86
6. Lembar Observasi Bermain Pembangunan.....	96
7. Lembar Observasi Kreativitas	101
8. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest.....	106
9. Hasil Uji Wilcoxon	112
10. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	113
11. Surat Izin Penelitian	114
12. Surat Balasan dari TK terkait dengan Izin Penelitian	115
13. Foto Kegiatan Pra Penelitian.....	118
14. Foto Penelitian	119
15. Panduan Penilaian	124

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas. Meningkatkan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Meningkatkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terbiasa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan hal yang penting bagi setiap orang, tidak terkecuali bagi Anak Usia Dini. Tinggi rendahnya kreativitas belajar anak di sekolah akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar memperoleh pengalaman baru melalui bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat.

Bermain dapat berupa bergerak, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Melakukan bermain kreatif dapat pula dengan menggunakan cat, krayon, plastisin dan tanah liat, oleh karena itu kreativitas

anak dapat dikembangkan melalui bermain. Peran media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah semakin penting. Artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berbeda-beda pada masa konkret. Anak diharapkan dapat mempelajari dan meningkatkan kreativitasnya secara nyata.

Berdasarkan pengamatan, di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar khususnya pada kelas B usia 5-6 tahun, penulis menemukan adanya beberapa masalah dari hasil observasi awal, menunjukkan bahwa anak yang selalu diberikan tugas oleh guru membaca, menulis, dan berhitung, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan prapenelitian di sekolah anak setiap harinya diberikan tugas menulis, membaca serta berhitung. Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek kreativitas anak, terlihat ketika guru mengajar di kelas yang hampir setiap hari menggunakan buku tulis untuk melakukan pembelajaran setiap harinya. anak belum dapat mengekreasikan media untuk menciptakan bentuk atau karya yang baru. Misalnya, ketika guru memberikan contoh dalam kegiatan menggambar, sebagian besar anak hanya terpaku pada apa yang dicontohkan oleh guru atau hanya menirukan hasil gambaran temannya. bahkan ada yang hanya diam tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru, anak hanya mau jika dibimbing oleh guru.

Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak terlihat pasif dan kurang mandiri, hal ini terlihat dari guru yang selalu menulis dipapan tulis dan anak mengikuti apa yang dilakukan oleh guru. Anak mudah jenuh atau bosan pada kegiatan yang sedang dilakukan karena guru menggunakan

contoh media kurang menarik untuk anak seperti guru yang menggunakan buku LKS sehingga menjadikan anak kurang merespon dan membosankan bagi anak.

Tabel 1. Hasil Observasi di PAUD Murni Asih

No	Kreativitas	Kriteria penskoran		Siswa	Persentase
		Ya	Tidak		
1	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	13	10	23	43,5%
2.	Menunjukkan sikap rasa ingin tahu	10	13	23	56,5%

Sumber : Observasi PAUD Murni Asih

Berdasarkan tabel diatas pada kegiatan pra penelitian bahwa 43,5% anak yakni 10 belum dapat menunjukkan sikap kreatif pada kegiatan yang dilakukan yaitu pada kegiatan finger painting, selain itu ada 56,5% yakni 13 anak yang belum menunjukkan sikap rasa ingin tahu pada kegiatan finger painting.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, maka diperlukan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak kelompok B PAUD Murni Asih Terbanggi Besar. Salah satunya yaitu dengan bermain pembangunan. Bermain pembangunan merupakan salah satu permainan membangun dengan media yang telah ada.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Bermain Pembangunan untuk Meningkatkan kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak selalu diberikan tugas oleh guru membaca, menulis, dan berhitung.
2. Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek kreativitas anak.
3. Anak belum mampu mengekreasikan media untuk menciptakan bentuk atau karya yang baru.
4. Beberapa siswa terlihat diam dan tidak mau mengikuti guru.
5. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak pasif dan kurang mandiri.
6. Guru lebih sering menggunakan buku LKS sehingga menjadikan anak kurang merespon dan membosankan bagi anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi : “Hanya meneliti terhadap bermain pembangunan dengan peningkatan kreativitas Anak usia 5-6 tahun di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Lampung Tengah tahun pelajaran 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas maka rumusan masalahnya adalah kurang memberikan kebebasan pada anak, dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah : Apakah melalui bermain pembangunan dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain pembangunan di Paud Murni Asih Terbanggi Besar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperkaya wawasan, pengetahuan dan dapat mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai kreativitas anak dengan teknik peningkatannya melalui bermain pembangunan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru :

1. Menjadikan tenaga pendidik yang profesional
2. Membantu tenaga pendidik agar lebih kreatif dan inovatif dalam penguasaan media

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam upaya meningkatkan suatu pembelajaran pada aspek perkembangan kreativitas melalui implementasi kegiatan bermain pembangunan.

c. Bagi Peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran bermain pembangunan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling berpotensi untuk belajar.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Anak usia dini dalam Nurani (2012:6) adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat.

Montessori dalam Nurani (2010:20) “anak usia dini adalah usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan”. Anak yang berada pada periode sensitif sangat mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yang memiliki karakteristik tertentu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat dan mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Oleh karena itu lingkungan harus mendukung agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain, bermain untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan media yang dapat mengembangkan kecerdasannya. Menurut Gerlach dan Ely dalam Latif dkk (2013:151) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan

perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE).

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Sedangkan media pembelajaran anak usia dini yaitu segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan menentukan sikap.

2. Prinsip Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kebutuhan dan kesenangan anak. Menurut Latif (2013:157) dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Artinya media pembelajaran dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek pengembangan anak.

- b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitaran kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Misalnya saja media bahan alam.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Hindari bahan yang mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, kelompok maupun klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip media pembelajaran terdiri dari : Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna, bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa, tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, dapat menimbulkan kreativitas, sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal, dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Media pembelajaran hendaknya dibuat dan digunakan sesuai dengan prinsip media pembelajaran agar anak mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak termasuk kreativitas.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Latif (2013 : 165) membagi manfaat tersebut menjadi 7 yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Lebih lanjut Kemp dan Dayton dalam Latif Dkk (2013:166) mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peranan guru kearah yang positif.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyampaikan informasi pembelajaran dengan baik, dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

C. Teori Belajar Anak Usia Dini

1. Teori Belajar Behaviorisme

Proses belajar anak usia dini melibatkan anak secara langsung melalui kegiatan bermain. Dari pelaksanaan proses belajar tersebut akan menghasilkan perubahan tingkah laku. Proses belajar anak usia dini menurut Conny dalam Isjoni (2014: 75) menyatakan bahwa :

Aliran yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut teori ini belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis.

Lingkungan yang diorganisasikan akan dapat memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh dari stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan.

Lebih lanjut Gadne dan Berliner dalam Budiningsih (2005 : 57) menyatakan bahwa :

Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar menurut teori behaviorisme merupakan “perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara kongkrit”. Perubahan perilaku ini terjadimelalui rangsangan (*stimulant*) yang menimbulkan perilaku reaktif(*response*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik.

Berdasarkan kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku melalui proses masukan atau stimulus dan keluaran atau respons.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan pada proses belajar anak usia dini, menurut Latif (2013 : 74) menyatakan bahwa :

Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Lebih lanjut Lev Vygotsky dalam Nurani (2010: 60) berpendapat bahwa :

Pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.” Individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan mereka dilingkungan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktif menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dan diciptakan sendiri oleh anak melalui interaksi dengan lingkungan.

3. Teori Belajar Kognitif

Teori Vygotsky merupakan salah satu teori penting dalam psikologi perkembangan. Teori Vygotsky menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Menurut Vygotsky dalam Trianto (2012: 76) bahwa :

Pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone of proximal development*.

Menurut Slavin dalam Trianto (2012: 77), ada dua implikasi utama teori vygotsky dalam pembelajaran sains. Susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi disekitar tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif didalam masing-masing *zone of proximal development* mereka. Pendekatan Vygotsky dalam pengajaran menekankan *scaffolding* sehingga siswa semakin lama semakin

bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri. Kreativitas di Taman Kanak-Kanak (TK) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi serta menyenangkan bagi anak. Patmonodewo, (2008: 27) mengemukakan bahwa :

kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Pemecahan masalah dalam perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor kreativitas anak usia dini.

D. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Kehidupan bermain anak mempunyai arti yang sangat penting. Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Bennett, Finn, dan Cribb dalam Nurani (2010:16) menjelaskan bahwa :

Pengembangan program kegiatan bermain pada dasarnya adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam

mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Program kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar melalui bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini lebih lanjut. Mayesty dalam Nurani (2010:34) memandang bahwa:

Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa : Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten dan mempersiapkan anak memasuki usia dewasa. Bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, anak bermain melalui eksplorasi dengan lingkungannya, dari lingkungannya tersebut anak dapat menemukan hal baru dan juga dapat berkreasi dengan penemuannya tersebut.

2. Teori Bermain

Anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, artinya bermain dapat memberikan kepuasan kepada anak. Berikut ini beberapa teori mengenai bermain, yaitu :

Menurut Sigmund Freud dan Erik Erikson dalam Latif dkk (2013:79) menyatakan bahwa :

Teori psikoanalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, serta sejumlah ketrampilan sosial.

Lebih lanjut Piaget dalam Latif dkk (2013:79) berpandangan bahwa

setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia muncul dari suatu proses yang sama didalam tahapan tumbuh kembang kognitif.

Menurut teori di atas dapat disimpulkan bahwa manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Aktivitas tersebut dikembangkan melalui bermain yang akan berfungsi untuk pelepasan emosi anak, untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda.

3. Jenis Main Anak Usia Dini

Bermain dapat mengembangkan seluruh kepribadian anak termasuk aspek sosial emosional, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan moral agama. Agar dapat merangsang seluruh aspek tersebut maka diperlukan jenis-jenis bermain yang akan diberikan. Ada beberapa jenis bermain menurut Latif (2013 : 202-219) yaitu sebagai berikut :

a. Main sensorimotor

Main sensorimotor adalah main anak usia dini. Dimana anak belajar melalui pancaindra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

b. Main peran

Menurut Erik Erikson dalam Latif (2013 : 202) ada dua jenis main peran yaitu:

1. Main peran mikro

Main peran mikro dimana anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil.

2. Main peran makro

Main peran makro dimana anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

Main peran adalah suatu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan main peran anak dapat membongkar pengalaman emosinya.

c. Main pembangunan

Main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media, yaitu:

1. Media yang bersifat cair (cat, crayon, spidol, *play dough*, pasir, air).
2. Media yang terstruktur (balok unit, lego, balok berongga, *bristle block*)

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan, akan memulai dengan kegiatan sensorimotor. Mereka akan menggerakkan tangannya ke bahan-bahan yang ada disekitarnya misalnya balok, pasir, air, dan lain-lain untuk merasakan bahan-bahan itu. Mereka akan memegang dan membawa bahan

tersebut untuk dimainkan dan dikreasikan sesuai dengan keinginan mereka.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis bermain dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan.

E. Bermain Pembangunan

1. Pengertian bermain pembangunan

Anak-anak menciptakan sesuatu menurut suatu rencana yang tersusun sebelumnya. Kegiatan semacam ini mendominasi selama tahun prasekolah dan dapat diamati terutama saat bermain membangun balok di area balok.

Latif dkk (2013:219) “Main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media”. Lebih lanjut Montolalu (2009:2.22) menyatakan bahwa “Bermain pembangunan merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada”. Semula bersifat reproduktif, artinya anak hanya mereproduksi objek yang dilihatnya sehari-hari atau mencontoh gambar/bentuk yang diberikan. Namun, dengan berkembangnya imajinasi anak mulai menjiplak bentuk-bentuk sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide atau membangun dengan menggunakan bahan atau media yang ada.

2. Media dalam bermain pembangunan

Bermain pembangunan merupakan bentuk permainan dimana anak membangun sesuatu dengan menggunakan alat permainan yang ada. Latif (2013:219) membagi 2 media bermain pembangunan, yaitu sebagai berikut :

- a. Media yang bersifat cair
Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti : cat, krayon, spidol, *playdough*, pasir dan air.
- b. Media yang bersifat terstruktur
Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya : balok unit, lego, balok berongga, *bristle block*.

Lebih lanjut Mutiah (2010 : 116) mengemukakan bahwa terdapat dua jenis bahan di dalam bermain pembangunan yaitu :

- a. Bahan atau media yang bersifat cair
Penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak, seperti : air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, *playdough*, plastisin, krayon, pensil warna, spidol, pensil, pulpen, arang, kapur, cat air dengan kuas, dan cat minyak. Contoh kegiatan main pembangunan dengan sifat cair adalah: melukis dengan jari, melukis dengan kanji, menggambar, membentuk dengan *playdough* atau plastisin dan lain sebagainya.
- b. Bahan atau media yang bersifat terstruktur
Penggunaanya dikontrol oleh bentuk dari bahan, seperti : balok unit, hollow balok, balok berongga, *puzzle* dua dimensi, *puzzle* tiga dimensi, lego TM, *lincoln logs* TM, *bristle blocks* TM, *tinker toys*, balok berwarna, barang-barang bekas seperti : kardus, botol plastik, stik es, dan lain-lain. Contoh kegiatan main pembangunan dengan sifat terstruktur adalah : menyusun *puzzle*, menyusun lego, menyusun balok, dan lain sebagainya

Berdasarkan paparan di atas, peneliti akan menggunakan media bermain pembangunan yaitu media yang bersifat terstruktur yaitu dengan menggunakan media balok. Melalui media tersebut anak dapat membangun sesuai dengan keinginannya, dari media tersebut anak dapat mengekspresikan dirinya melalui imajinasinya. Dengan memberikan kebebasan beraktivitas kepada anak diharapkan aspek kreativitas pada diri anak dapat berkembang sesuai porsinya.

F. Balok

1. Pengertian balok

Anak membutuhkan media untuk melakukan aktivitas permainan. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu media balok. Mitchell dalam Nento (2013:20), mengungkapkan bahwa “ Balok adalah potongan- potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok”. Lebih lanjut Mulyadi dalam Nento (2013:20) menjelaskan “bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa balok merupakan potongan-potongan kayu tanpa cat yang sama lebar dan tebalnya yang sifatnya konstruktif atau membangun, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan balok tersebut.

2. Macam-macam balok

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

- a. Balok unit (*unit blocks*)
Balok unit potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun. Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.
- b. Balok hollow (*Hollow blocks*) Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan di luar ruangan.

Berdasarkan paparan di atas peneliti memilih menggunakan media balok unit. dalam penelitian ini peneliti membutuhkan media balok unit karena media balok unit memiliki bentuk yang bermacam-macam sehingga anak dapat memilih berbagai bentuk dan ukuran mana yang akan mereka gunakan untuk membangun berbagai macam bentuk bangunan.

3. Bermain balok

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan. Anak akan belajar melalui bermain, melalui bermain anak akan menggali informasi dan mengembangkan kreativitasnya melalui media permainan yang digunakan saat bermain.

Menurut Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (2014:1) bermain adalah kegiatan spontan anak untuk berimajinasi, bereksplorasi,

bersosialisasi, berkreasi dan mengekspresikan perasaan secara menyenangkan.

Salah satu contoh permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas yaitu dengan bermain balok. Bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak karena melalui bermain balok anak akan berimajinasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya, melalui bermain balok juga anak akan bereksplorasi menggunakan balok, selain itu dengan bermain balok anak dapat berkreasi dan mengekspresikan perasaan secara menyenangkan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka media balok merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

Pandangan lain menurut Latif (2013:122) bermain balok akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematisa berpikir dengan menggunakan media terstruktur. Media terstruktur yaitu dengan media balok dapat membantu meningkatkan kemampuan konstruksi anak dari membuat susunan garis lurus keatas ke representasi nyata merencanakan dan membangun.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain balok dapat mengembangkan imajinasi, eksplorasi, sosialisasi, berkreasi dan mengekspresikan perasaan anak secara menyenangkan.

4. Manfaat bermain balok

Balok merupakan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Bermain balok memiliki beberapa manfaat. Latif dkk (2013:128) mengemukakan bahwa bermain balok dapat mengembangkan:

- a. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya. Anak bermain berkelompok, mengatur rencana tentang rencana yang akan dibuat, menyepakati pekerjaan, dan saling tolong menolong dalam penyediaan balok dan alat main lainnya yang akan digunakan.
- b. Keterampilan komunikasi. Anak saling menyepakati pekerjaan dan berkomunikasi setiap ada saran atau bantuan.
- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus.
- d. Konsep matematika dan geometri. Anak mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga dan lainnya.
- e. Pemikiran simbolik. Anak bermain dengan cara menginterpretasikan apa yang pernah mereka lihat dengan menggunakan balok.
- f. Pengetahuan pemetaan. Anak belajar membuat sesuatu dengan komposisi ruang yang konstruktif
- g. keterampilan membedakan penglihatan. anak akan belajar lebih teliti dengan melihat susunan balok yang mereka gunakan, apakah susunan balok dibuat sama ukurannya dan apakah sudah tertata atau tersusun rapi.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat melalui bermain balok yang bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

5. Aturan bermain balok

Ketika melakukan aktivitas permainan, diperlukan adanya aturan dalam bermain untuk anak. Latif (2013 : 128) membagi aturan bermain sebagai berikut :

- a. Balok untuk membangun
- b. Membangun balok diatas alas
- c. Mengambil balok secukupnya
- d. Start-finish lancar
- e. Bermain tepat waktu
- f. Beres-beres

Berdasarkan aturan bermain tersebut diharapkan anak dapat mengikuti aturan yang telah ditentukan, agar anak tertib dalam bermain balok

6. Tahap bermain balok

Bermain pembangunan memiliki beberapa tahap, Sudjarwo dalam pedoman penerapan pendekatan bcct (2009:71) membaginya sebagai berikut :

- a. Tahap 1 (tidak ada pembangunan). Pada tahap ini anak meneliti ciri-ciri dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.
- b. Tahap 2 (susunan garis lurus ke atas). Pada tahap ini anak menumpuk dan menyusun balok-balok.
- c. Tahap 3 (menyusun garis lurus kesamping). Anak menumpukkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis
- d. Tahap 4 (susunan daerah lurus keatas). Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan balok dan atau menumpuk sisi demi sisi.
- e. Tahap 5 (susunan daerah mendatar). Anak mengkombinasikan bahan dan balok dalam daerah mendatar.
- f. Tahap 6 (ruang tertutup keatas). Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok diatasnya membentuk lengkungan atau jembatan.
- g. Tahap 7 (ruang tertutup mendatar). Anak membuat bentuk seperti kotak terbuat dari dari empat atau lebih balok-balok.
- h. Tahap 8 (menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat). Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari baik, meyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.
- i. Tahap 9 (ruang tertutup tiga dimensi). Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka menjadi ruang tertutup tiga dimensi.
- j. Tahap 10 (menggabungkan/mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan). Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari

bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (daerah) dan tiga dimensi (ruang) belum diberi nama.

- k. Tahap 11 (mulai memberi nama). Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda” walaupun bangunan atau bentuk itu tidak seperti “benda” itu tetapi tetap mewakili pikiran anak.
- l. Tahap 12 (satu bangunan, satu nama). Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda” satu bangunan merepresentasikan satu benda, beberapa tahapan sebelumnya harus ada.
- m. Tahap 13 (“bentuk-bentuk” balok diberi nama). Anak memberi nama bentuk-bentuk balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda” lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk objek (contoh : kursi).

Berdasarkan paparan di atas diharapkan anak dapat melakukan permainan balok sesuai dengan tahap-tahap permainan balok.

G. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Pendidikan pra sekolah yang diwujudkan sebagai pendidikan anak usia dini pada hakekatnya belajar melalui bermain. Tentunya bermain yang mengandung kreativitas yang dapat melatih kreativitas anak usia dini. Adapun deskripsi dari kreativitas adalah sebagai berikut:

Santrock dalam Nurani (2010:38) “Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.”

Menurut Munandar (2009 : 45) mengatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data,

kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru”.

Clarkl Monstakis dalam Rachmawati (2010 : 13) mengatakan bahwa

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*.

Beberapa uraian definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dan melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata, Baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*

Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kreativitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara tergantung pada membangun kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, teknologi baru untuk mencapai hal-hal perlulah sikap pemikiran perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

2. Teori Pembentuk Kreativitas

Berkaitan dengan pembentukan pribadi Kreatif, terdapat banyak teori yang membahasnya, yaitu

a. Teori Psikoanalisis

Menurut teori psikoanalisis, tindakan kreatif merupakan hasil dari mengatasi suatu masalah menjadi suatu keadaan yang menguntungkan. Pemecahan masalah itu merupakan hasil, baik dari gagasan-gagasan yang disadari maupun yang tidak disadari. Kemudian berinteraksi menjadi pemecahan inovatif kreatif. Tokoh dari teori psikoanalisis diantaranya Sigmund Freud, Ernst Kris, dan Karl Jung.

Sigmund Freud dalam Sunarto (2005:29) merupakan tokoh utama yang menganut pandangan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian utama yang menetap pada lima tahun pertama kehidupan.

Freud menjelaskan bahwa :

Proses kreatif merupakan mekanisme pertahanan yang merupakan upaya tidak sadar untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan. Pada anak usia empat tahun timbul hasrat fisik terhadap orang tua dari jenis kelamin yang berbeda. Karena kebutuhan ini tidak dapat dipenuhi, maka menjadi sublimasi dan awal dari imajinasi. Sedangkan imajinasi merupakan sumber terbentuknya kreativitas.

Pandangan lain dari Jung dalam Sunarto (2005:31) yaitu:

Alam kesadaran berperan amat penting bagi pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari itu telah terbentuk dalam diri manusia pada masa yang telah lalu bersama pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia.

Secara tidak sadar kita kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita yang telah lalu. Dari pengalaman-pengalaman yang tidak disadari timbul berbagai teori, karya baru dan berbagai karya kreatif lainnya sehingga manusia dapat mempertahankan keberadaannya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan yaitu teori psikoanalisis yaitu tindakan kreatif merupakan hasil dari mengatasi suatu masalah menjadi suatu keadaan yang menguntungkan. Pemecahan masalah itu merupakan hasil, baik dari gagasan-gagasan yang disadari maupun yang tidak disadari.

b. Teori Humanistik

Berbeda dengan pandangan teori psikoanalisis bahwa kreativitas berasal dari bawah alam sadar, para tokoh teori humanistik seperti Maslow percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup manusia.

Menurut Maslow dalam Sunarto (2005:33)

Manusia memiliki naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan manusia itu ternyata dapat dikelompokkan berdasarkan peringkat urutan yaitu primitif, kebutuhan rasa aman manusia, kebutuhan rasa akan memiliki, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan aktualisasi diri sampai kebutuhan estetik.

Csikszentmihalyi dalam Sunarto (2005:33) mengemukakan bahwa

Faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan (*genetic predisposition*) untuk ranah tertentu. Faktor kedua yang memungkinkan tumbuhnya kreativitas adalah minat dalam ranah tertentu pada saat masih dalam usia dini. Faktor ketiga adalah faktor keberuntungan serta faktor keempat yaitu kemampuan berkomunikasi dengan sejawat.

Berdasarkan teori Humanistik yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kreativitas erat kaitannya dengan aktualisasi diri. Perwujudan diri, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak, teori humanistik percaya bahwa kreativitas berasal dari keturunan

bawaan dan perkembangan kreativitas anak dapat berkembang selama hidup manusia.

3. Ciri-ciri Kreativitas

Beberapa ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukan Supriyadi dalam Rachmawati (2010:16) dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- l. Tekun dan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif.
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- q. Memiliki citra dan stabilitas emosi yang baik
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

Lebih lanjut Munandar (2009 : 37), mengemukakan ciri-ciri pribadi

yang kreatif, yaitu :

- a. Memiliki inisiatif

- b. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
- c. Selalu ingin tahu
- d. Percaya diri

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pribadi kreatif yaitu : terbuka terhadap pengalaman baru, fleksibel, bebas menyatakan pendapat, mandiri, tertarik pada kegiatan kreatif, menikmati eksperimen, berani mengambil resiko, kaya akan inisiatif, tidak kehabisan akal untuk memecahkan masalah, jujur, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, dan bertanggung jawab serta berkomitmen.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seseorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan yang tidak mendapatkan rangsangan. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Menurut Rachmawati (2010 : 27), terdapat empat faktor yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas yaitu:

1. Memberi rangsangan mental baik dalam aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis(*psychological atmosphere*).
2. Menciptakan lingkungan yang kondusif yang memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar,

dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.

3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan di butuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
4. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Hurlock dalam Susanto (2011 : 124), menurut Harlock ada beberapa faktor pendorong yang dapat dalam meningkatkan kreativitas, diantaranya yaitu:

1. Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif
3. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus di sediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi
4. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi hingga dilanjutkan ke nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
5. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau yang terlalu posesif mendorong terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri
6. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar dasar untuk mencapai hasil yang kreatif

Moeslichatoen (2004:52) mengemukakan bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai macam ragam kegiatan bermain seperti penggunaan balok-balok, tanah liat, krayon, air, pasir dan yang lainnya. Moeslichatoen (2004:40) juga mengatakan bahwa :

Kegiatan bermain menggunakan balok dengan membangun atau menyusun akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, misalnya dalam menyusun balok anak bisa saja menyebutnya “rumah” atau “kapal”.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak, sejauh mana lingkungan berperan dalam mendukung proses kreatif anak, misalnya dengan menyediakan sarana yang menunjang munculnya jiwa kreatif anak yang memudahkan anak melakukan kegiatan sesuai keinginannya, menyediakan lingkungan yang mendukung kreativitas anak dengan memberikan anak kesempatan untuk menggali potensi yang dimilikinya dengan berkreasi, berekspresi dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Faktor-faktor tersebut akan menjadi faktor yang sangat mendukung jika dapat distimulasikan dengan benar. Namun jika yang terjadi sebaliknya maka faktor-faktor tersebut akan menjadi faktor yang penghambat perkembangan kreativitas anak.

5. Kendala dalam Mengembangkan Kreativitas

Upaya membantu anak merealisasikan potensinya, sering para guru dan orang tua menggunakan cara paksaan agar mereka belajar. Penggunaan paksaan atau kekerasan tidak saja berarti bahwa kita mengancam dengan hukuman atau memaksakan aturan-aturan, tetapi juga bila kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebihan.

Amabile dalam Munandar (2002:223) mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas yaitu :

- a. Evaluasi
Rogers (dalam munandar, 2002:223) 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 dievaluasipun dapat mengurangi kreativitas anak.
- b. Hadiah
Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Pada suatu studi menunjukkan bahwa anak yang ditugaskan membuat cerita dengan diberi hadiah dan tanpa hadiah menunjukkan bahwa anak yang tidak diberi hadiah lebih kreatif dibandingkan yang diberi hadiah.
- c. Persaingan (kompetisi)
Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.
- d. Lingkungan yang membatasi
Alber Einstein yakin bahwa 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 ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kendala dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu tidak adanya evaluasi dari pendidik, pemberian hadiah yang akan merusak motivasi dan merusak kreativitas, adanya persaingan antar siswa, serta lingkungan yang membatasi.

6. Kreativitas Anak Usia Dini

Hal yang paling penting disadari oleh orang tua dan guru ialah bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Beberapa orang memilikinya lebih dari pada yang lain, tetapi tak ada orang yang tidak kreatif sama sekali. Terutama anak-anak usia prasekolah sebetulnya sangat kreatif, mereka memiliki kreativitas alamiah. Sayangnya banyak orang tua dan guru yang kurang menyadari atau kurang dapat menghargai kreativitas anak. Mereka lebih menginginkan anaknya patuh dan disiplin untuk melakukan hal-hal yang sama seperti anak lain. Dengan meningkatnya tekanan-tekanan tersebut, lingkungan anak menjadi makin tertutup, spontanitas dan inisiatifnya berkurang, dan kehilangan minat terhadap hal-hal dalam lingkungan mereka. Tanpa disadari, orang dewasa yang bermaksud baik menginginkan anaknya patuh dan disiplin, tidak memberi kesempatan benih-benih kreativitas akan tumbuh dan berkembang.

Kreativitas tidak berarti kebebasan untuk melakukan semaunya. Anak pun harus belajar disiplin mengikuti norma dan aturan yang berlaku dirumah dan disekolah. Namun, kedisiplinan dan kepatuhan hendaknya diterapkan sedemikian rupa sehingga tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk menjajaki lingkungannya.

H. Penelitian relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Istiana dan Dorlina (2014). Dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan kreativitas anak terutama dalam hal permainan *finger painting*. disebabkan kurang adanya inovasi dalam

pembelajaran yang di berikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian, data tentang kreativitas anak menunjukkan data *pretest* 110 dan *posttest* 168. Hasil analisis data uji Wilcoxon diperoleh bahwa $< = 35$. Nilai $<$ dengan taraf signifikan 5% yaitu $0 < 35$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Melati.

2. Penelitian dilakukan oleh Mulia, Putri tahun (2016). Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linear sebesar $p < 0,000$ ($0,05$) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil karya anak yang awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian menjadi semakin kompleks.

I. Kerangka pikir

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Salah satu cara mengembangkannya yaitu dengan kegiatan bermain. Bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, anak bermain melalui eksplorasi dengan lingkungannya, dari lingkungannya tersebut anak dapat menemukan hal baru dan juga dapat berkreasi dengan penemuannya tersebut

Bermain dapat mengembangkan berbagai potensi bermain. Salah satunya yaitu mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dan melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Salah satu kegiatan bermain anak yang dapat mengembangkan kreativitas adalah bermain pembangunan.

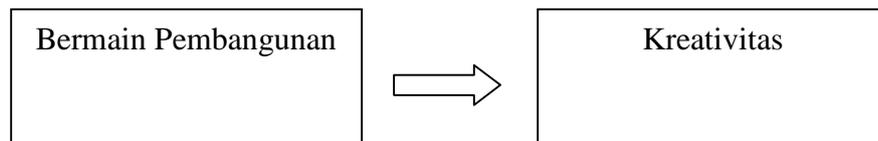
Bermain pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide atau membangun dengan menggunakan bahan atau media yang ada. Media yang digunakan dalam bermain pembangunan dibuat agar dapat mengembangkan kreativitas anak, media dari bermain pembangunan dikelompokkan menjadi 2 yaitu media yang bersifat cair dan media yang bersifat terstruktur.

Melalui bermain pembangunan anak akan merasa senang, anak tidak merasa bosan serta anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Contohnya dengan menggunakan media yang bersifat terstruktur yaitu balok. Dengan bermain balok anak akan mengembangkan kreativitas pada anak yaitu anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri pada balok, anak dapat melatih kekuatan dan koordinasi motorik halus, dan anak akan belajar membuat sesuatu komposisi ruang yang konstruktif.

Media balok dapat membantu anak menuangkan idenya dalam mengolah bahan menjadi sebuah bentuk baru. Melalui media tersebut anak dapat membangun dan berkreasi sesuai dengan keinginannya, media balok dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui

imajinasinya. Memberikan kebebasan beraktivitas kepada anak diharapkan aspek kreativitas pada diri anak dapat berkembang sesuai porsinya.

Berdasarkan paparan di atas dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Pikir

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Hipotesis Alternatif

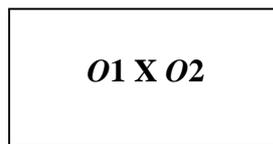
Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas pada siswa setelah pemberian perlakuan menggunakan bermain pembangunan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas pada siswa setelah pemberian perlakuan menggunakan bermain pembangunan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu metode *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* karena penelitian ini untuk mengetahui perlakuan/ *treatment* penggunaan bermain pembangunan terhadap kreativitas anak usia dini. Sugiyono 2012 : 110) menyatakan bahwa dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design penelitian dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan :

O1 : *Pre-Test* diberikan sebelum bermain pembangunan

X : Pemberian atau penggunaan bermain pembangunan

O2 : *Post-Test* diberikan setelah bermain pembangunan

B. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti.
- b. Melaksanakan observasi ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti.
- c. Peneliti memberikan perlakuan melalui bermain pembangunan.

2. Rancangan dan Proses Pembelajaran

- a. Tahapan Perencanaan
 1. Membuat kisi-kisi instrumen
 2. Uji Instrumen Validitas
 3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 4. Menyiapkan media untuk bermain pembangunan
- b. Tahapan Pelaksanaan
 1. Pertemuan dilaksanakan 5 (lima) kali pertemuan yang dibagi menjadi 1 hari *pretest* dan 4 hari *posttest*.
 2. Lembar observasi digunakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang bermain pembangunan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B kelompok usia 5-6 tahun di Paud Murni Asih Kec.Terbangi Besar Kab.Lampung Tengah Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2016 sampai dengan Oktober 2017, pengambilan data dilaksanakan di Paud Murni Asih tahun ajaran 2016/2017 di semester II pada bulan Mei.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini mengambil siswa-siswi di Paud Murni Asih Terbanggi Besar Lampung Tengah kelas B usia 5-6 tahun yang berjumlah 42 anak. Menurut Sugiyono (2012:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

2. Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini mengambil siswa-siswi kelas B usia 5-6 tahun di Paud Kober Murni Asih Terbanggi Besar yang memiliki tingkat kreativitas rendah yang berjumlah 23 anak yang diambil dari kegiatan pra penelitian anak yang belum menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. Menurut Sugiyono (2012:118) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling purposive. Menurut Sugiyono, (2013:124) sampling purposive adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun kriteria dalam pengambilan sampel, yaitu:

1. Anak yang terlihat memiliki tingkat kreativitas yang rendah seperti anak yang

terlihat belum mampu mengkreasikan media dalam membuat karya dan belum mampu mengkombinasikan sebuah objek

2. Anak yang terlihat memiliki tingkat kreativitas rendah dapat diketahui melalui observasi yaitu yang mendapatkan skor pada kriteria rendah.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Variabel bebas (X): bermain pembangunan

- a. Definisi Konseptual : Bermain pembangunan merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada.
- b. Definisi Operasional : Bermain pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide atau membangun dengan menggunakan bahan atau media yang ada. Indikator kegiatan bermain pembangunan yaitu
 - a. Menumpuk
 - b. Menyusun
 - c. Menggabungkan
 - d. Mengkombinasikan
 - e. Membangun Ruang

2. Variabel terkait : Kreativitas

- a. Definisi Konseptual : Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru.
- a. Definisi operasional : Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk menciptakan karya baru serta nyata yang berbeda dengan yang lain

dalam mengeksplor berbagai media dan mengekspresikan ide-ide kreatif anak ditandai dengan indikator sebagai berikut

- a. Melahirkan ide baru
- b. Membuat kombinasi baru
- c. Kemampuan bereksperimen

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kreativitas anak melalui bermain pembangunan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan indikator yang telah digunakan dan kriteria yang telah ditentukan. Observasi dilakukan di Paud Murni Asih Terbanggi Besar Lampung Tengah dengan anak berjumlah 23 anak.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam penelitian dan praktek mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikan berupa foto, dokumen tertulis dan menganalisis hasil belajar anak. Isi dokumentasi ini terkait dengan aktivitas anak dalam bermain pembangunan terhadap kreativitas dan dokumen yang ada di PAUD Kober Murni Asih.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yaitu alat bantu untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian sesuai dengan metode pengumpulan data yang dilakukan. Pedoman yang dilakukan untuk mengukur kegiatan bermain pembangunan terhadap kreativitas yaitu menggunakan teknik observasi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada variabel x (bermain pembangunan) akan diberi skor 1 jika anak kurang aktif melakukan kegiatan, diberi skor 2 jika anak cukup aktif dalam melakukan kegiatan, diberi skor 3 jika anak aktif melakukan kegiatan, dan diberi skor 4 jika anak sangat aktif. Variabel y (kreativitas) anak diberi skor 1 jika anak belum berkembang, skor 2 jika anak mulai berkembang, skor 3 jika anak berkembang sesuai harapan, dan skor 4 jika anak berkembang sangat baik.

Kisi-kisi Instrumen (sebelum uji validitas)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan (X) dan Peningkatan Kreativitas (Y)

Variabel	Indikator	No Item Instrumen
Bermain pembangunan	1. Menumpuk	1,2
	2. Menyusun	3,4,5
	3. Menggabungkan	6,7
	4. Mengkombinasikan	8,9,10
	5. Membangun ruang	11,12,13,14,15,16
Peningkatan kreativitas	1. Melahirkan ide baru	1,2
	2. Membuat kombinasi baru	3,4,5
	3. Kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu	6,7,8

Kisi-kisi Instrumen (sesudah uji validitas)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan (X) dan Peningkatan Kreativitas (Y)

Variabel	Indikator	No Item Instrumen
Bermain Pembangunan	1. Menumpuk	2
	2. Menyusun	3,4
	3. Menggabungkan	6
	4. Mengkombinasikan	10
	5. Membangun ruang	11,12,13,15,16
Peningkatan kreativitas	1. Melahirkan ide baru	1
	2. Membuat kombinasi baru	3,4
	3. Kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu	6,8

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa indikator bermain pembangunan setelah dilakukan uji validitas menggunakan rumus *correlations* terdapat 10 indikator yaitu :

1. Menumpuk balok
2. Menyusun balok segitiga
3. Menyusun balok lingkaran
4. Menggabungkan tumpukan balok
5. Mengkombinasikan warna dan ukuran balok
6. Menempatkan dua balok sejajar
7. Menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok diatasnya
8. Membuat bangunan 3 dimensi yang padat menggunakan balok
9. Membangun ruang tertutup 3 dimensi
10. Menggabungkan beberapa bentuk bangunan

Kreativitas setelah dilakukan uji validitas menggunakan rumus *correlations* terdapat 5 indikator yaitu:

1. Membuat bangunan dengan bentuk baru
2. Membuat bentuk rumah dari balok
3. Membuat bentuk istana dari balok
4. Menggabungkan/mengkombinasikan warna pada balok
5. Menggabungkan/mengkombinasikan ukuran pada balok

H. Uji Intrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2014: 136) bahwa: “sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat diukur, apabila dapat diungkapkan data dari variabel yang hendak diteliti dengan tepat”.

Penelitian ini untuk menemukan *validitas item* dilakukan kontrol langsung terhadap teori – teori yang melahirkan indikator – indikator yang dipakai.

Setelah kisi-kisi dinyatakan layak, kemudian untuk menguji validitas angket peneliti menggunakan cara uji *validitas internal* dengan melakukan analisis butir dengan menggunakan *SPSS 16*, untuk menguji validitas setiap butir, maka skor – skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y, dengan di perolehnya

indeks validitas setiap butir dapat diketahui butir – butir manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya, menurut sugiyono (2009: 126) korelasi 0.30, apabila $r_{hitung} > r_{kritis}$ maka akan valid.

Berdasarkan hasil yang di peroleh dengan menggunakan *SPSS 16* dalam menguji validitas butir soal item yaitu indeks validitas setiap butir dalam kisi-kisi ini adalah 0,30. Oleh sebab itu, butir soal di anggap valid jika skor butir item di atas 0,30 atau 0,30 dan skor butir item di bawah 0,30 di nyatakan tidak valid atau gugur, sehingga tidak di ikut sertakan kembali dalam kisi-kisi penelitian yang akan dilakukan untuk observasi.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah divalidasi oleh ahlinya. Menurut Suharsimi Arikunto (2014:151) menyatakan “bahwa untuk menumbuhkan kemantapan alat pengumpulan data maka akan digunakan uji coba kisi-kisi, reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik.”

Setelah melakukan uji validitas instrumen, kemudian peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang di nyatakan valid. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16*, dimana instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dianggap reliabil atau konsisten apabila nilai *alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} .

Berdasarkan data yang diperoleh untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS 16* diketahui nilai r_{tabel} yaitu 0,361 kemudian peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh hasil nilai alpha yaitu 0.715. Maka instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dinyatakan reliabil.

I. Teknik Analisis Data

Data merupakan sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih diperlukan adanya suatu pengolahan. Jenis data dalam penelitian ini merupakan data ordinal, data ordinal digunakan untuk mengurutkan objek dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi atau sebaliknya. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengujian dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013:333) “Teknik analisis data yaitu untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan”.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi. Penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik karena menggunakan sampel 10 anak. Uji dalam penelitian ini yaitu dengan uji Wilcoxon menggunakan perhitungan komputerisasi program *SPSS 16.0*. Menurut Siregar (2015 : 281) “uji wilcoxon digunakan untuk menguji dua sampel yang berpasangan karena sampel akan diberi *pretest* dan *posttest*”.

Data *pretest* dan *posttest* yangt diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan bermain pembangunan. Data yang diperoleh akan disajikan dalam tabel dan dikategorikan kedalam empat kategori yaitu : kurang aktif,

cukup aktif, aktif dan sangat aktif yang akan ditafsirkan dengan rumus interval sebagai berikut :

$$i = \frac{(NT-NR)}{K}$$

Gambar 3 Rumus interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Ketentuan dalam uji wilcoxon yaitu apabila nilai sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, namun jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

Adapun rumus uji wilcoxon sebagai berikut

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Gambar 4 Rumus Uji Wilcoxon

Keterangan :

N = Jumlah data

T = Jumlah rangking dari nilai selisih yang negatif dan positif

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Terlihat bahwa peningkatan kreativitas lebih meningkat saat diberikan perlakuan menggunakan permainan pembangunan. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan *pretest* hasil karya anak awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian setelah adanya pemberian perlakuan dengan bermain pembangunan, bangunan yang dibuat anak menjadi semakin kompleks dengan menggunakan beragam warna, bentuk dan jumlah media balok yang semakin banyak. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kreativitas setelah diberikan perlakuan bermain pembangunan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pengembangan kreativitas anak. Salah

satu kegiatan bermain pembangunan karena bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak.

2. Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi untuk anak dan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pembinaan untuk pengembangan guru yang professional.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran atau informasi dan masukan untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2014. *Bermain Pada Anak 3-6 Tahun*. Jakarta. Direktorat Pembinaan PAUD
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung. Alfabeta.
- Istiana, Lia. Dkk. 2014. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati*. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8131. Jurnal (diakses pada februari 2017)
- Latif, Mukhtar. Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Masnipal, 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mountololu dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulia, Putri. 2016 *Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Kesuma Segalamider Bandarlampung*. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD. Jurnal (diakses pada februari 2017)
- Munandar, Utami. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nento, Selfi. 2013. *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*. Gorontalo: {Skripsi} Universitas

Negeri Gorontalo.
[Http://googleweblight.com/?lite_url=Http://eprints.ung.ac.id](http://googleweblight.com/?lite_url=Http://eprints.ung.ac.id) (diakses pada
 Februari 2017)

- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks
- _____. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud dan PT Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta. Kencana Prenada media Group
- Siregar, Sofiyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Sudjarwo. 2009. *Pedoman penerapan pendekatan BCCT (pendekatan sentra dan lingkungan)*. Jakarta: Direktorat pendidikan prasekolah, Direktorat jendral pendidikan nonformal dan informal, Direktorat pendidikan anak usia dini
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sunarto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup.
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara