

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BAHAN ALAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK BARONA ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIRA ROZA
NIM. 180210020

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH, DARUSSALAM
2023 M /1445 H**

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BAHAN ALAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK BARONA ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

MIRA ROZA

NIM. 180210020

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP.199006182019032016

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BAHAN ALAM
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK BARONA ACEH JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

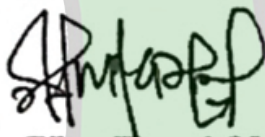
Pada Hari/Tanggal :

Jum'at, 04 Agustus 2023 M
17 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005



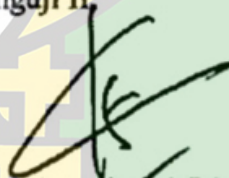
Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji I,

Penguji II,



Putri Rahmi, M. Pd
NIDN.2006039002



Lina Amelia, M.Pd.
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mira Roza
NIM : 180210020
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap
Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah memalalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawaban dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdaarka aturan yang telah berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 04 Agustus 2023
Yang menyatakan,


Mira Roza

ABSTRAK

Nama : Mira Roza
NIM : 180210020
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya
Tebal Skripsi :
Tanggal Sidang : 4 Agustus 2023
Pembimbingan I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Permainan Kontruksi Bahan Alam, Kreativitas Anak Usia Dini

Berdasarkan observasi awal ditemukan sebuah permasalahan dimana kreativitas anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Permasalahan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang ditemukan yaitu ketika kegiatan bermain balok, anak belum mampu menyusun balok dengan pola baru dan imajinasi anak, seperti menyusun balok menjadi bentuk rumah dan lain lain, anak belum mampu menyusun balok dengan dengan pola baru sesuai kreativitas, Maka peneliti menggunakan bermain konstruktif untuk melihat kreativitas, Bermain konstruktif adalah sebuah permainan dimana peserta didik diminta menggunakan bahan untuk membuat sesuatu hal secara menyenangkan dan penuh kegembiraan. Metode kuantitatif berjenis *experiment* dengan desain penelitian *Pre-eksperimental* design, Teknik sampel jenuh total sampling yang digunakan ialah 10 anak kelas B dengan teknik pengumpulan data dengan instrument lembar observasi dan dokumentasi, dan teknik pengolahan data dengan uji normalitas dan uji hipotesisi. Hasil penelitian diperoleh nilai *Pretes* 4.3 dan nilai *posttest* 10 dan diperoleh nilai uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai 0.200 bahwa signifikansi $< 0,05$. Hasil hipotesis yang diperoleh Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,8 > 1,8$. Dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang sangat besar, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya”** dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin. Shalawat serta salam penulis sanjungkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan umat islam dari alam jahiliyah kealam islamiah dan nikmatnya mempelajari ilmu pengetahuan.

Selama Skripsi Penulis banyak mendapatkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun jika tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka oleh sebab itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

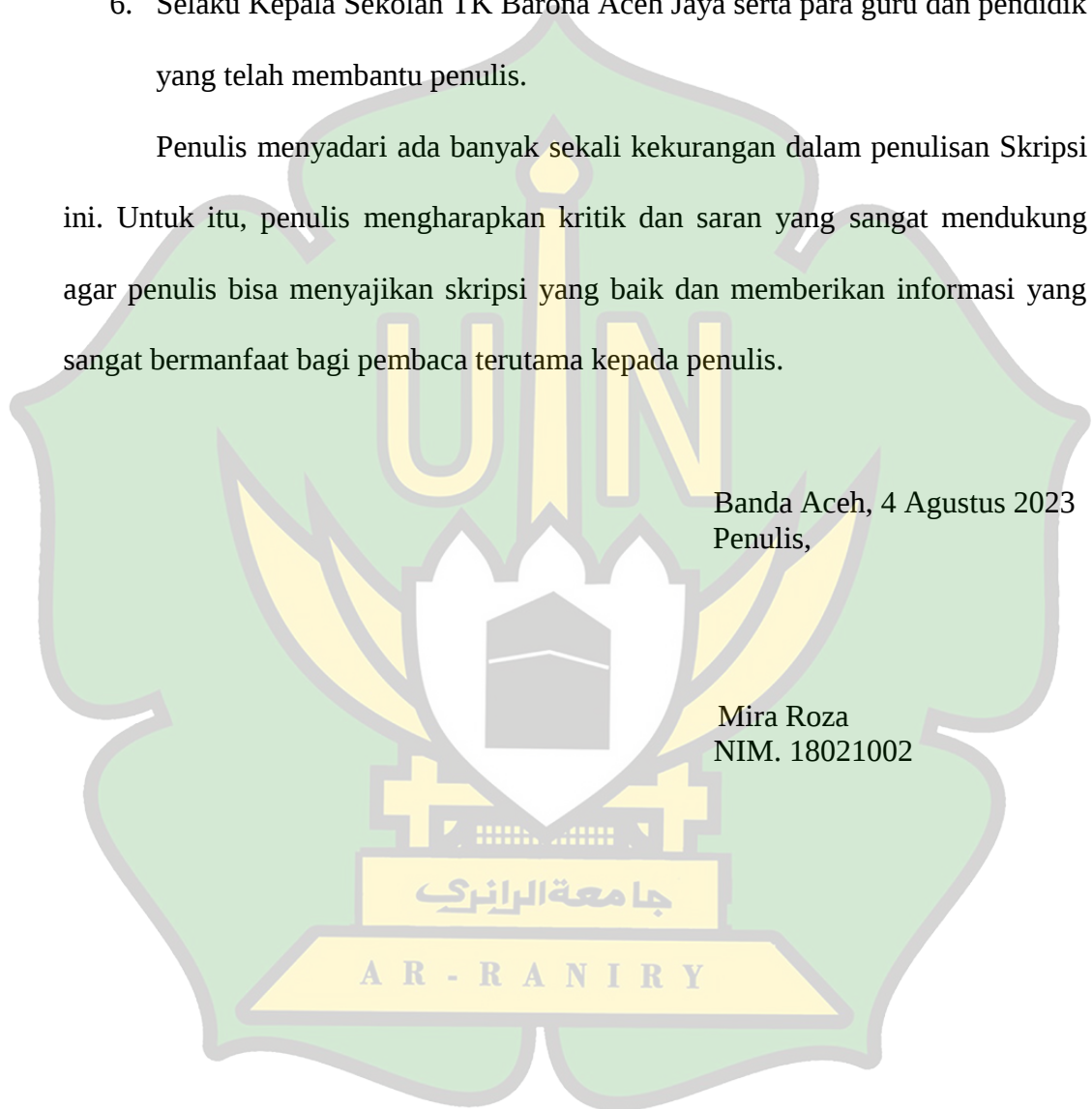
1. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing Pertama dan Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd selaku pembimbing Kedua yang telah membimbinga Peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah S.Ag, M.A selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Dra. Aisyah Idris M.Aq selaku penasehat akademik yang telah memberikan dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Bapak dan Ibu Dosen, Para Asisten, Karyawan-karyawan dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis selama ini.
6. Selaku Kepala Sekolah TK Barona Aceh Jaya serta para guru dan pendidik yang telah membantu penulis.

Penulis menyadari ada banyak sekali kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sangat mendukung agar penulis bisa menyajikan skripsi yang baik dan memberikan informasi yang sangat bermanfaat bagi pembaca terutama kepada penulis.

Banda Aceh, 4 Agustus 2023
Penulis,

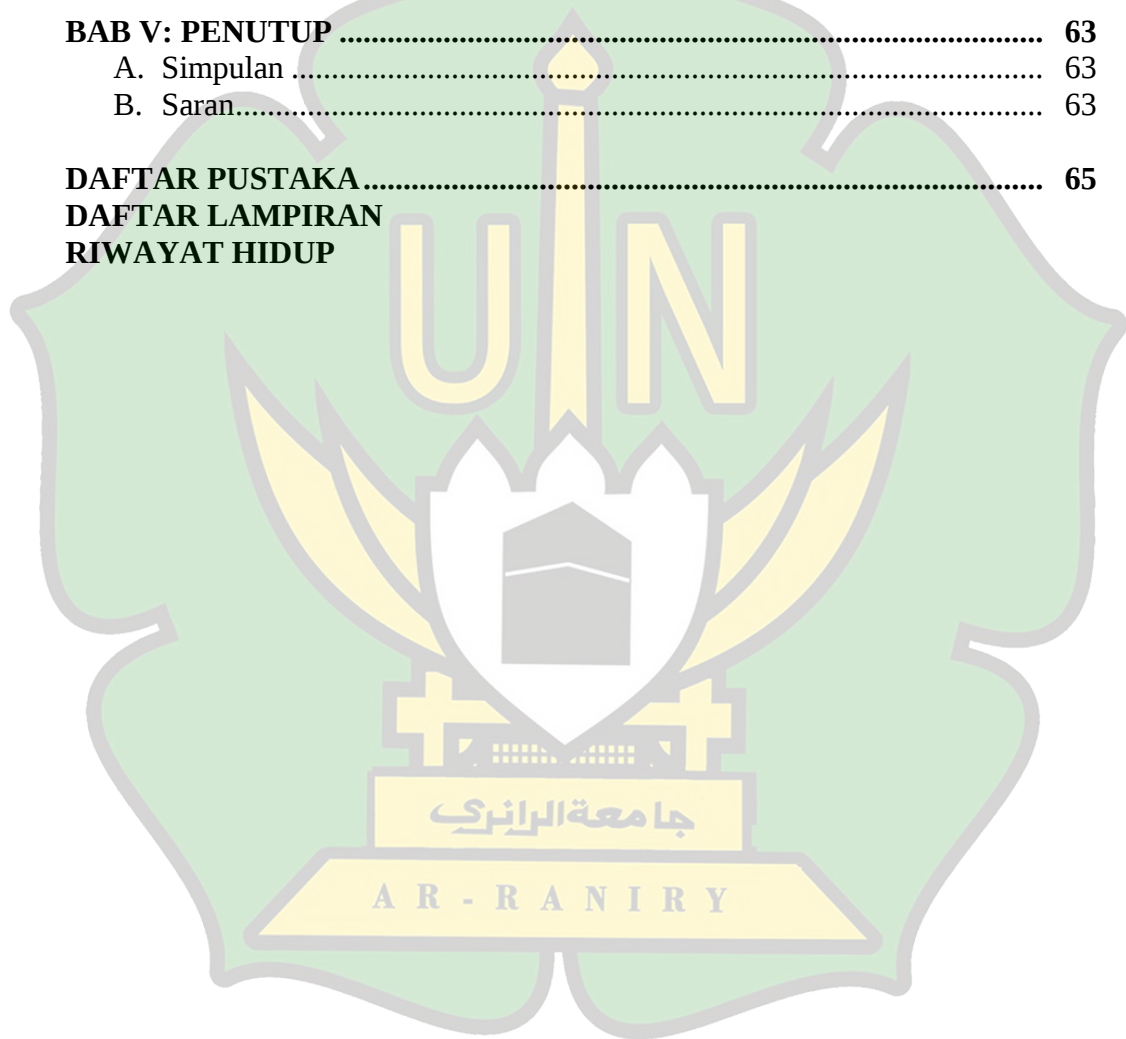
Mira Roza
NIM. 18021002



DAFTAR ISI

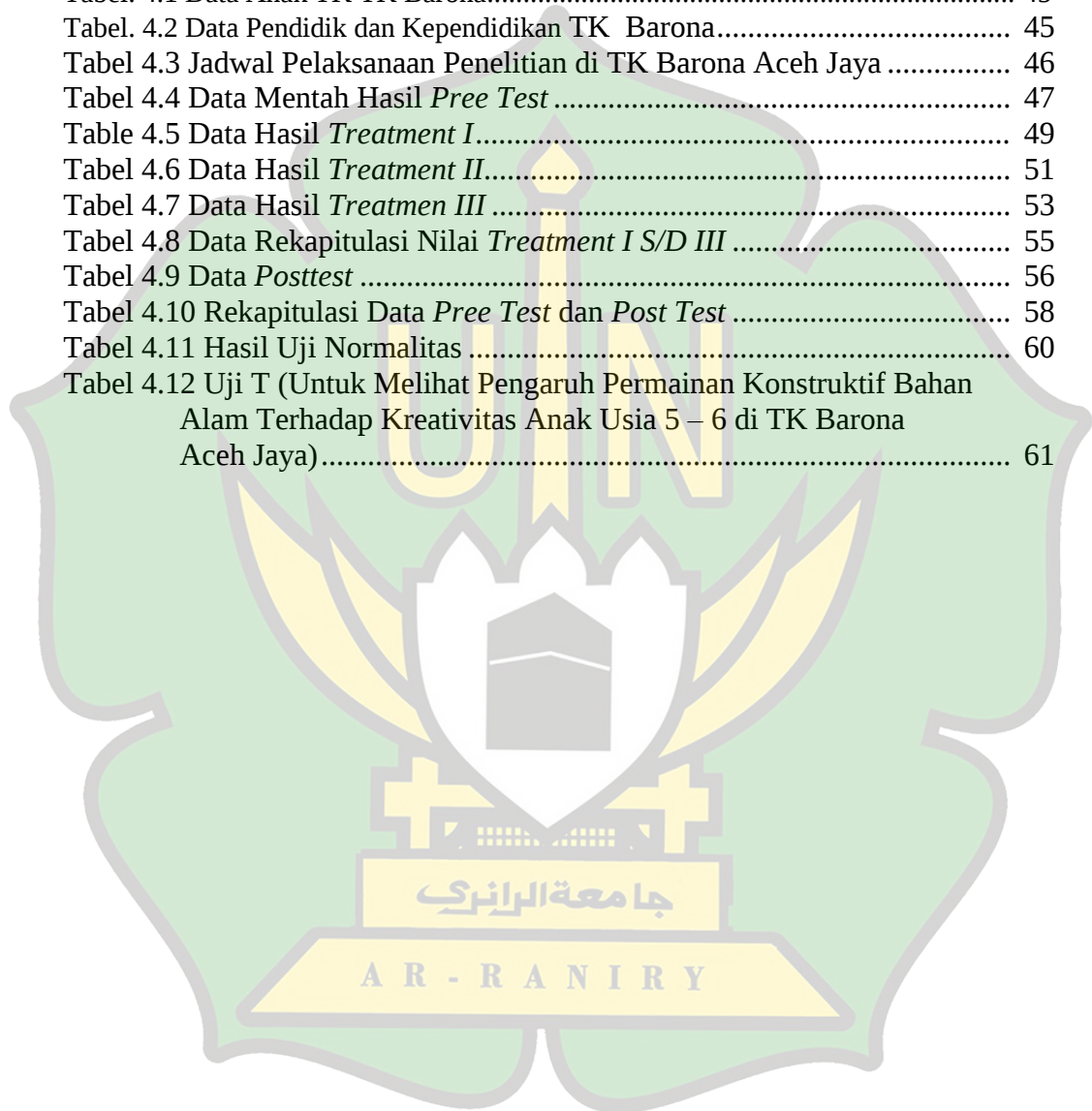
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Penelitian Relavan.....	7
G. Defisi Operasional	10
BAB II: LANDASAN TEORI	13
A. Permainan Konstruktif Bahan Alam	13
1. Pengertian Permainan Konstruktif	13
a. Unsur-unsur Permainan Konstruktif	15
b. Tahap Pembelajaran Konstruktif Pada AUD	16
c. Pentingnya Pembelajaran Konstruktif Pada AUD	17
d. Hubungan Permainan Konstruktif dengan Kreativitas	18
2. Bahan Alam	20
a. Pengertian Bahan Alam	20
b. Jenis Bahan Alam	21
c. Manfaat Penggunaan Bahan Alam	23
d. Langkah-langkah Penggunaan Bahan Alam	24
3. Permainan konstruktif Menggunakan Bahan Alam Pada Anak	25
B. Kreativitas Anak	26
1. Pengertian Kreativitas Anak	26
2. Ciri-cir Kreativitas Anak Usia Dini	27
3. Prinsip Kreativitas Anak Usia Dini	28
4. Tahap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	29
5. Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	30
BAB III: METODELOGI PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26

D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Instrument Penelitian	28
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	46
C. Deskripsi Hasil Penelitian	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V: PENUTUP	63
A. Simpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Sampel Anak Untuk Diteliti.....	35
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Keberhasilan Anak.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	38
Tabel. 4.1 Data Anak TK TK Barona.....	45
Tabel. 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan TK Barona.....	45
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Barona Aceh Jaya	46
Tabel 4.4 Data Mentah Hasil <i>Free Test</i>	47
Table 4.5 Data Hasil <i>Treatment I</i>	49
Tabel 4.6 Data Hasil <i>Treatment II</i>	51
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Treatmen III</i>	53
Tabel 4.8 Data Rekapitulasi Nilai <i>Treatment I S/D III</i>	55
Tabel 4.9 Data <i>Posttest</i>	56
Tabel 4.10 Rekapitulasi Data <i>Free Test</i> dan <i>Post Test</i>	58
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.12 Uji T (Untuk Melihat Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya).....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	59
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Nilai <i>Treatment I S/D III</i>	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Surat Dekan FTK Ar-Raniry
Lampiran :	Surat Izin Penelitian
Lampiran :	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran :	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Lampiran :	Dokumentasi Kegiatan Penelitian
Lampiran :	Salah Satu Lembar Observasi Anak
Lampiran :	Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain konstruktif adalah permainan yang dimulai dengan usia sekitar lima belas bulan. Anak mulai bermain dengan potongan-potongan balok kayu mainan, menumpuknya menjadi tugu atau tower. Permainan balok-balok ini akan terus berkembang hingga mampu membangun bangunan rumah di usianya yang keenam. Anak-anak yang bermain di luar rumah akan menggunakan apa saja yang ditemuinya, seperti kayu, kardus, kotak, bahkan daun daunan. Alat main terbaik dalam hal ini adalah balok-balok kayu atau kubus dan juga bak pasir untuk membuat bentuk-bentuk.¹

Permainan konstruksi yaitu anak-anak umumnya membuat konstruksi bangunan tiga dimensi dimulai di usianya yang keempat, anak-anak ini sering kali sudah mulai di usianya yang ketiga. Ia bisa membuat konstruksi bangunan yang unik, seperti rumah, kastil, menara, atau garasi mobil, dari balok-balok kecil, atau dari alat mainan Lego dan alat main lainnya. Permainan yang sangat disukainya ini, dimulainya dengan bentuk bentuk yang sederhana, yang makin lama makin rumit, yang dibumbui dengan unsur kreativitas.²

Permainan konstruksi diartikan, kemampuan seorang anak dalam membangun dan menyusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru sehingga dengan itu anak menemukan kegembiraannya.

¹ Julia Maria, *Perkembangan Sosial Emosional anak Giffed*, (Jakarta: Prenada, 2019), h.19.

² Stephanie, *Panduan Belajar Membaca*, (Jakarta: Esensi, 2020), h.81.

Dengan kata lain bahwa anak mereproduksi obyek yang dilihatnya ke dalam bentuk konstruksinya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya mobil dari balok-balok sehingga mewakili mobil yang dilihat seperti kenyataannya. Bermain konstruktif adalah sebuah permainan dimana peserta didik diminta menggunakan bahan untuk membuat sesuatu hal secara menyenangkan dan penuh kegembiraan. Alat permainan konstruksi dan peralatan bermain dibuat dalam hal yang menyenangkan sehingga bentuk yang dipersiapkan para siswa merasakan kebebasan.³ Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif adalah sebuah permainan yang ditujukan untuk anak usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas anak dalam membangun pemikiran melalui permainan yang telah diberikan oleh pendidik kepada anak usia dini. Melalui permainan konstruksi ini ada banyak sekali aspek perkembangan yang dapat ditingkatkan. Salah satu perkembangan yang dapat ditingkatkan adalah perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas merupakan suatu hal yang halus dan elusif. Uraian tentang pengertian kreativitas yang telah diungkapkan beberapa ahli memberikan kesimpulan bahwa kreativitas bukan hanya dalam menciptakan inovasi baru, produk baru yang dapat dinilai oleh ahli, namun kreativitas juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang memberikan pandangan baru, menemukan banyak solusi atas persoalan berdasarkan informasi yang tersedia. Kemampuan kreatif yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan

³ Mesran, *Merdeka Kreatif di Era Pandemi*, (Jakarta: Green Press, 2020), h.67.

keaktivitas tersebut. Mewarnai hidup dengan berkreasi adalah suatu kebutuhan. Keberhasilan hidup seseorang pada hari ini sebagai hasil kreasi pada masa lalunya. Begitu pula, berhasil atau sukses tidaknya hidup seseorang pada masa yang akan datang tergantung juga dari kreativitasnya pada hari ini. Perwujudan kreativitas bukan hanya suatu anugerah yang bersifat statis, tetapi dapat diajarkan dan bahkan dapat pula dikembangkan.⁴

Pentingnya aspek perkembangan kreativitas pada anak karena dapat meningkatkan imajinasi, keaslian, berpikir secara divergen dan eksplorasi, penemuan sesuatu yang baru atau suatu kebaruan yang dihasilkan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya, intelligence, dengan asumsi karena kreativitas merupakan manifestasi dari suatu proses kognisi. Mendudukan pemahaman dasar dari kreativitas itu banyak ragamnya, hukum, budaya yang ada di tengah masyarakat merupakan hasil dari sebuah kreativitas manusia yang digunakan untuk keberuntungan dan kemudahan hidupnya.⁵ Dengan begitu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas yaitu kemampuan anak dalam mengembangkan sesuatu hal yang baru dan beragam dengan berimajinasi yang berbeda dengan penemuan orang lain. Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 13-14 Maret 2022 yang dilakukan pada TK Barona Aceh Jaya menemukan sebuah permasalahan dimana kreativitas anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Permasalahan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang ditemukan yaitu ketika kegiatan bermain

⁴ Noor Laila Ramadhan, *Melukis di atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tatabusana*, (Jawa Tengah: IKAPI, 2019), h.40.

⁵ Nandy Prasetyo, *Anak, Kreatifitas dan Seninya*, (Jakarta: IKAPI, 2020), h.20.

balok, anak belum mampu menyusun balok dengan pola baru dan imajinasi anak, seperti menyusun balok menjadi bentuk rumah dan lain lain, anak belum mampu Menyusun balok dengan dengan pola baru sesuai kreativitas, Sebagian besar anak belum mampu membuat balok pola rumah yang terdiri dari persegi dan segitiga. Kurangnya kreativitas anak dimana anak hanya meniru pola saat guru memberikan contoh susunan balok rumah yang terdiri dari persegi dan segitiga. Pada kegiatan hari berikutnya anak belum mampu berkreasi dari plastisin, anak belum mampu membedakan bentuk tempat botol minumannya dengan teman lainnya, anak belum mampu menyusun batu-batu warna warni yang telah disediakan oleh guru pada anak. Untuk itu perlunya upaya yang dilakukan agar kretaivistas anak berkembang karena perkembangan kreativitas anak bagian dari perkembangan kognitif yang sangat berperan penting terhadap kehidupan anak untuk tahap selanjutnya. Sedangkan pada STPPA tahun 2014 dijelaskan seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu mengenal berbagai bentuk-bentuk balok dan mampu Menyusun balok tersebut sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak, mengenal berbagai bentuk disekelilingnya serta anak mampu membuat atau menciptakan sesuatu hal baru dari kegiatan yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti lebih lanjut dan menganalisis permasalahan tersebut melalui judul yang diangkat **“Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah *"Adakah Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya"*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *"Adakah Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya"*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yaitu hipotesis yang menunjukkan dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih.⁶

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Apakah permainan konstruktif bahan alam dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Barona Aceh Jaya”

⁶ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 158.

Ha : Apakah permainan konstruktif bahan alam tidak dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Barona Aceh Jaya”

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai permainan konstruktif pada satuan pendidikan AUD dan perkembangan kreativitas anak. Dalam penelitian ini terdapat pemaparan secara teori yang menyatakan bahwa permainan konstruktif dan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dibagi menjadi tiga poin sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi peneliti adalah dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menambah pengalaman dan wawasan secara ilmiah tentang permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.
- b. Manfaat bagi guru adalah dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menjadi masukan yang bermanfaat dalam memotivasi dalam menerapkan permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.
- c. Manfaat bagi sekolah adalah dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan lembaga sekolah dapat memperoleh masukan tentang

permainan konstruktif terhadap kreativitas anak sehingga memudahkan guru dalam mencapai perkembangan dan tujuan pembelajaran.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah di teliti sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian permainan konstruktif terhadap perkembangan anak pada jenjang anak usia dini yaitu:

1. Penelitian relevan mengenai permainan konstruktif juga di teliti oleh Ummu Hanni (2020) dengan judul “*Permainan Konstruktif Dengan Bahan Alam Dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini*”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Kreativitas ikut menentukan keberhasilan anak dikemudian hari, karena melalui kreativitas anak dapat menciptakan karya baru berdasarkan imajinasi, pemikiran serta bakat yang dimiliki anak melalui penelitian metodologi *action research* atau penelitian tindakan kelas. Di Kabupaten Garut, permainan konstruktif dengan media bahan alam jarang sekali di hadirkan. Dampaknya yaitu anak belum terstimulasi untuk bisa menciptakan karya atau mencoba ide baru sesuai dengan imajinasinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui stimulasi dan besarnya peningkatan kreativitas melalui kegiatan permainan konstruktif menggunakan bahan alam. Subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di sekitar rumah peneliti di kabupaten Garut karena sedang diberlakukan PSBB akibat pandemi Covid-19 sehingga tidak bisa melakukan penelitian di sekolah, berjumlah 5 anak.

Pelaksanaan penelitian pada bulan Mei 2020. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, lembar penilaian kreativitas anak, dokumentasi dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekitar lingkungan rumah peneliti meningkat dan terstimuli. Hal ini terbukti dengan pencapaian skor maksimal pada dimensi kreatif elaborasi, yaitu kemampuan anak untuk menceritakan kembali alasan dari pembuatan hasil karya bahan alam yang dibuat anak berdasarkan dirinya sendiri. Peningkatannya yaitu pada tindakan 1, anak rata-rata belum mampu untuk mengungkapkan ide dasar hasil karyanya sendiri dengan 0% anak yang mencapai skor maksimal. Kemudian pada tindakan kedua, beberapa anak mulai mampu mengutarakan pendapatnya mengenai ide dasar dari hasil karya yang telah anak buat dengan pencapaian 40%. Terakhir, pada tindakan ke-3 anak yang mencapai skor maksimal yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dari setiap tindakan ke tindakan anak selalu mengalami peningkatan dan terstimulasi kreativitasnya menjadi lebih baik.⁷

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama membahas permainan konstruktif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.

2. Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Muhammad Yusir (2022) dengan judul penelitian “*Model Bermain Konstruktif untuk*

⁷ Mariam, Ummu Hani. *Permainan Konstruktif Dengan Bahan Alam Dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK". Penelitian ini bertujuan untuk melihat bermain konstruktif terhadap kecerdasan interpersonal anak melalui metodologi penelitian kualitatif. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa Kemampuan kecerdasan interpersonal anak yang berada pada kelompok eksperimen dalam bermain konstruktif, rata-rata pemenuhan indikator kecerdasan interpersonal berada pada kategori tinggi, sedangkan anak yang berada pada kelompok kontrol dalam kegiatan bermain konstruktif, menunjuk nilai dengan rata-rata pemenuhan indikator kecerdasan interpersonal berada pada kategori sedang, dan untuk uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kegiatan bermain konstruktif terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak.⁸

Persamaan pada penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berkaitan dengan permainan konstruktif. Sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu menerapkan permainan konstruktif untuk kreativitas anak.

3. Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Jhoni (2020) yang berjudul "*Pengaruh Permainan Konstruktif Dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini*".

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan konstruktif terhadap kecerdasan spasial pada kemampuan matematika anak melalui penelitian metodologi kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan

⁸ Bachtiar, Muhammad Yusri, Herlina Herlina, and Sitti Nurhidayah Ilyas. "Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4 (2022): 2802-2812.

bahwa Kemampuan matematika awal anak usia dini dapat dikembangkan diantaranya dengan; Memperhatikan kecerdasan visual spasial anak dan menggunakan permainan konstruktif, Permainan konstruktif yang dapat diterapkan pada anak usia dini diantaranya adalah permainan konstruktif lego dan balok, Secara umum kemampuan matematika awal anak usia dini yang di berikan dengan permainan konstruktif lego berpengaruh lebih tinggi daripada permainan konstruktif balok, Pengoptimalan kemampuan matematika awal anak usia dini dengan kecerdasan visual spasial tinggi dapat dilakukan dengan permainan konstruktif lego.⁹

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama membahas permainan konstruktif pada satuan PAUD. Sedangkan perbedaan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu hanya fokus meneliti kecerdasan visual anak. Sedangkan penelitian yang akan dilakuka yaitu fokus pada permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.

G. Defenisi Operasional

1. Permainan Konstruktif Bahan Alam

Bermain konstruktif adalah sebuah permainan dimana peserta didik diminta menggunakan bahan untuk membuat sesuatu hal secara menyenangkan dan penuh kegembiraan. Alat permainan konstruksi dan peralatan bermain dibuat dalam hal

⁹ Warmansyah, Jhoni, and Amalina Amalina. "Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini." *Math Educa Journal* 3.1 (2019): 71-82.

yang menyenangkan sehingga bentuk yang dipersiapkan para siswa merasakan kebebasan.¹⁰

Permainan konstruktif bahan alam yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan pembangunan konstruktif berupa bermain dengan memanfaatkan bahan alam sekitar seperti bermain menggunakan dedaunan yang ada disekitar lingkungan sekolah baik kering maupun basah yang disusun sesuai kreatif anak, ranting-ranting sekitar yang dibentuk menjadi wayang sederhana, pelepah pisang yang dijiplak dengan kreasi masing-masing anak, batu-batuan sekitar sekolah serta bahan alam lainnya yang aman untuk digunakan oleh anak saat bermain.

2. Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan manifestasi dari suatu proses kognisi. Mendudukan pemahaman dasar dari kreativitas itu banyak ragamnya, hukum, budaya yang ada di tengah masyarakat merupakan hasil dari sebuah kreativitas manusia. Perubahan pola-pola hidup yang diyakini dalam sejumlah literasi dari corak masyarakat primitif, kerajaan sampai era dimana digadang-gadang sebagai era modern ada kemoderatan kreativitas manusia yang digunakan untuk kebertahanan dan kemudahan hidupnya.¹¹

Kreativitas anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kreativitas untuk anak usia 5-6 tahun yang perlu dikembangkan kreativitas dengan penggunaan indikator seperti Berpikir lancar yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide, berpikir luwes yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, berpikir orisinal yaitu kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang

¹⁰ Mesran, *Merdeka Kreatif di Era Pandemi*, (Jakarta: Green Press, 2020), h.67.

¹¹ Nandy Prasetyo, *Anak, Kreatifitas dan Seninya*, (Jakarta: IKAPI, 2020), h.20.

sebelumnya tidak ada dengan memanfaatkan bahan alam sekitar lingkungan sekolah seperti dedaunan, batu batuan, pasir, pelepah pisang, ranting pohon dan lain sebagainya.¹²



¹²Taluri, *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini*, (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), H.10

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Konstruktif Bahan Alam

1. Pengertian Permainan Konstrutif

Permainan konstruktif merupakan permainan yang mengasah kemampuan berpikir kreativitas untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut, misalnya membangun konstruktif dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Dalam permainan konstruktif ini anak dapat menggunakan alat permainan seperti Balok, *Maze*, *Puzzle* dan Plastisi

Permainan konstruktif merupakan permainan yang sangat disenangi anak walaupun permainan tersebut diberikan secara berulang-ulang, anak tidak merasa bosan. Melalui permainan konstruktif tersebut anak akan berkreasi sesuai dengan keinginan sendiri, misalnya membuat bangunan rumah bertingkat dan menyusun kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh (4-6 keping).¹ Elizabeth B Hurlock mengemukakan bahwa “Bermain konstruktif adalah bentuk bermain anak dimana anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.”²

¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Edisi 6). (Jakarta: Erlangga, 2019), h. 33.

² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*,... h. 33.

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas dan imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa senipun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. Keteraturan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga bermain konstruktif sangat sarat dengan berbagai manfaat.³

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya bermain konstruktif adalah sebuah permainan dimana peserta didik diminta menggunakan bahan untuk membuat sesuatu hal secara menyenangkan dan penuh kegembiraan, permainan yang sangat disenangi anak walaupun permainan tersebut diberikan secara berulang-ulang, anak tidak merasa bosan serta kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas dan imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa senipun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat

2. Unsur-unsur Permainan Konstruktif

Adapun unsur-unsur permainan konstruktif yaitu:

- a. Anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya, mengingat setiap anak adalah unik maka sangat besar kemungkinannya ada anak yang kurang menyukai kegiatan bermain konstruktif, maka tugas orang dewasa untuk dengan sabar membujuk dan menggiring anak mau melakukannya.
- b. Mengingat perkembangan kognitif anak berada pada tahap profesional dengan ciri-ciri egosentrik maka sangat dimungkinkan hasil karya anak bila ditinjau dari bentuknya tidak atau kurang sesuai dengan tema yang disebutkan.

³ Novrianti Yusuf, *Pentingnya Permainan Bagi Anak*. (Jakarta: IKAPI, 2018), h. 13.

- c. Ada anak yang unggul dalam jenis kegiatan yang satu tetapi kurang unggul dalam kegiatan bermain jenis lainnya.⁴

Maka dapat disimpulkan bahwasanya unsur dalam permainan konstruktif anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya sendiri, mengingat perkembangan kognitif anak berada pada tahap profesional dengan ciri-ciri egosentrik dan anak yang unggul dalam jenis kegiatan yang satu tetapi kurang unggul dalam kegiatan bermain jenis lainnya.

3. Tahap Pembelajaran Konstruktif pada AUD

Adapun tahapan pembelajaran konstruktif pada AUD yaitu:

- a. Pendahuluan: Tahap penyiapan pembelajar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Eksplorasi: Tahap pengidentifikasian dan pengaktifan pengetahuan awal pembelajar.
- c. Restrukturisasi: Tahap restrukturisasi pengetahuan awal pembelajar agar terbentuk konsep yang diharapkan.
- d. Aplikasi: Tahap penerapan konsep yang telah dibangun pada konteks/kondisi yang berbeda ataupun dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Review dan Evaluasi: Tahap peninjauan kembali apa yang telah terjadi pada diri pembelajar berkaitan dengan suatu konsep/pembelajaran.⁵

Dapat disimpulkan bahwsanya terdapat beberapa tahapan pada pembelajaran konstruktif yaitu tahap penyiapan pembelajar, tahap

⁴ Alexander. *All About Unit Block Play*. (Louisiana: Gryphon House, 2005), h. 21

⁵ Widodo, A & Nurhayati, L. (2005). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: Bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah?. Paper disajikan dalam Seminar Nasional.

pengidentifikasian dan pengaktifan pengetahuan awal pembelajar, tahap restrukturisasi pengetahuan awal pembelajar agar terbentuk konsep yang diharapkan, tahap penerapan konsep yang telah dibangun pada konteks/kondisi yang berbeda ataupun dalam kehidupan sehari-hari dan tahap peninjauan kembali apa yang telah terjadi pada diri pembelajar.

4. Pentingnya Pembelajaran Konstruktif pada AUD

Pentingnya pembelajaran konstruktif pada anak usia dini yaitu:

- a. Pembelajar telah memiliki pengetahuan awal. Tidak ada pembelajar yang otaknya benar-benar kosong. Pengetahuan awal yang dimiliki pembelajar memainkan peran penting pada saat dia belajar tentang sesuatu hal yang ada kaitannya dengan apa yang telah diketahui.
- b. Belajar merupakan proses pengkonstruksian suatu pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Pengetahuan tidak dapat ditransfer dari suatu sumber ke penerima, namun pembelajar sendirilah yang mengkonstruksi pengetahuan.
- c. Belajar adalah perubahan konsepsi pembelajaran. Karena pembelajaran telah memiliki pengetahuan awal, maka belajar adalah proses mengubah pengetahuan awal siswa sehingga sesuai dengan konsep yang diyakini “benar” atau agar pengetahuan awal siswa bisa berkembang menjadi suatu konstruk pengetahuan yang lebih besar.
- d. Proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung dalam suatu konteks sosial tertentu. Sekalipun proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung dalam otak masing-masing individu, namun sosial

memainkan peran penting dalam proses tersebut sebab individu tidak terpisah dari individu lainnya.

- e. Pembelajar bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Guru atau siapapun tidak dapat memaksa siswa untuk belajar sebab tidak ada seorangpun yang bisa “mengatur” proses berpikir orang lain. Guru hanyalah menyiapkan kondisi yang memungkinkan siswa belajar, namun apakah siswa benar-benar belajar tergantung sepenuhnya pada diri pembelajar itu sendiri.⁶

Dapat disimpulkan bahwa pentingnya pembelajaran konstruktif pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif bagi anak seperti pembelajaran telah memiliki pengetahuan awal, Belajar merupakan proses pengkonstruksian suatu pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki, Belajar adalah perubahan konsepsi pembelajaran, proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung dalam suatu konteks sosial tertentu dan pembelajar bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

5. Hubungan Permainan Konstruktif dengan Kreativitas

Pembentukan pribadi yang berkualitas dimulai dari masa anak ada dalam kandungan, kemudian diikuti dengan perkembangan anak saat dilahirkan dan dibesarkan sehingga menjadi dewasa. Kualitas individu dapat terlihat dari aktualisasi diri yang ditunjukkan oleh individu tersebut. Sebagai contoh individu mampu memberikan ide-ide cemerlang serta dapat melihat alternatif-alternatif ide yang lain, yang diperlukan pada saat-saat tertentu. Hal tersebut merupakan aspek

⁶ Widodo, A & Nurhayati, L. (2005). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: Bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah?. Paper disajikan dalam Seminar Nasional.

kegiatan yang ditampilkan individu yang berkualitas, sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas individu dapat terlihat dari kreativitasnya.⁷

Kreativitas anak adalah kemampuan melihat, menyadari, peka dan mampu menanggapi sesuatu yang dimiliki oleh anak 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, untuk membuat kombinasi baru yang biasanya disertai dengan aktivitas imajinatif atau berpikir kreatif yang diperoleh dari pengalaman. pengalaman sebelumnya menjadi sesuatu yang baru, berarti dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya. Hasil suatu survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (ketrampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan.⁸

Dengan begitu dapat disimpulkan pada dasarnya setiap individu mempunyai potensi kreatif. Hal ini menyebabkan kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting, yang perlu ditumbuh-kembangkan sejak kanak-kanak. Kreativitas merupakan suatu kemampuan berpikir yang berbeda dengan yang lain. Adanya beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, salah satunya yang dapat dikembangkan adalah faktor eksternal seperti sarana untuk

⁷ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Program Pendidikan Anak Usia Dini dari PPS Universitas Negeri*, (Jakarta: Jakarta, 2003), h. 20.

⁸ Widyatmoko. *Memupuk dan Mengasah Kreativitas Anak. Dalam Familia*. Majalah Bulanan Tahun Ke-4. Jakarta, 2003.

bermain dan sarana lainnya yang dapat disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi.

B. Bahan Alam

1. Pengertian Bahan Alam

Bahan alam adalah segala jenis bahan yang tersedia di lingkungan kita yang berasal dari alam dan sekitarnya dan bukan merupakan ciptaan atau rekayasa dari manusia. Bahan alam merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya.⁹ Bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran. Bahan alam adalah bahan-bahan yang berasal dari alam yang dapat diolah menjadi barang-barang bermanfaat bagi penggunaanya, seperti: kayu, ranting, daun-daun kering, pelepah pisang, bunga dan lain-lain. Bahan alam dan lingkungan sekitarnya merupakan media yang sangat baik untuk mengajarkan banyak hal kepada manusia, terutama bagi anak usia dini. Sebab dengan menggunakan media bahan alam, anak akan mudah melihat dan mencerna apa yang diajarkan kepadanya. Bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan alam sekitar anak yang dapat

⁹ Nur Alfiah, *Kegiatan Mengecap Berbasis Bahan Alam*, (Jakarta: Irawan Massie, 2020), h. 16.

¹⁰ Abdul Rahmat, *Belajar dari Bahan Alam*, (Jakarta: Ideas Publishing, 2020), h. 200.

dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal. Kelebihan bahan alam sebagai media belajar adalah mudah untuk mendapatkannya, sifatnya alamiah, serta biaya yang murah. Dari lingkungan alam banyak bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dari lingkungan alam guru dapat memanfaatkan bahan alam sebagai media yang mudah didapat, selain itu juga bahannya nyata bagi pembelajaran anak. Dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

2. Jenis Bahan Alam

Media yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, dan sosial emosional. Dalam pemanfaatan media yang bersumber dari alam hendaknya lebih mengutamakan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini dimungkinkan tidak hanya sejalan dengan konsep belajar yang sesuai dengan perkembangan anak, akan tetapi menanamkan rasa kasih sayang dan berinteraksi positif dengan alam secara langsung.

Adapun jenis – jenis bahan alam yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

1) Batu-batuan

Batu – batuan yang terdapat di lingkungan sekitar sangatlah bermacam-macam bentuknya, dan juga unik. Media pembelajaran yang diperoleh dari batu-batuan pun bermacam-macam.

2) Kayu

dan ranting Pemilihan kayu untuk media pembelajaran juga haruslah yang tepat untuk anak, misalnya kayu yang keras dan kering sehingga aman dan bubuknya tidak termakan oleh anak-anak.

3) Biji-bijian

Biji-bijian adalah alat pembelajaran yang paling mudah dicari, ditemui dan paling dekat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan kita sehari-hari.

4) Daun

Berbagai jenis daun dapat ditemui disekitar kita, dan dapat digunakan sebagai alat melukis atau prakarya.

5) Pelepah

Berbagai pelepah seperti pelepah daun pisang, pelepah daun singkong, dan pelepah daun sagu dan lain lain.

6) Bambu

Berbagai bentuk bambu dapat digunakan sebagai alat permainan untuk anak-anak.¹¹

Dapat disimpulkan bahwa media bahan alam adalah media yang diperoleh dari alam dan mudah untuk didapatkan dari lingkungan sekitar anak seperti: batu-

¹¹ Nenny Mahyudin, *Modul Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*, (Jakarta: CV Dotpublisher, 2021), h. 30.

batuan, kayu, buji-bijian, daun, pelapah daun pisang atau pelepah daun pinang, daun singkong, pelepah daun papaya, serta bambu.

3. Manfaat Penggunaan Bahan Alam

Pemanfaatan bahan alam akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak. Lingkungan alam dapat merangsang potensi anak dikarenakan:

- a. Alam bersifat universal dan tidak habis-habis
 - b. Alam tidak dapat diprediksi
 - c. Alam sangat berlimpah
 - d. Alam itu indah
 - e. Alam menciptakan banyak tempat
 - f. Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi
- keuntungan menggunakan bahan alam adalah tidak mengeluarkan biaya yang mahal, selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan dengan mudah didapatkan.

Penggunaan media semacam ini dapat menstimulasi imajinasi, dan mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi. Dari lingkungan alam guru dapat memanfaatkan bahan alam sebagai media yang mudah didapat, selain itu bahannya nyata bagi pembelajaran anak. Dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media pembelajaran, guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

4. Langkah-langkah Penggunaan Bahan Alam

Secara umum ada 3 langkah dalam menggunakan media bahan alam yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan atau perencanaan, yang meliputi:
 - a. Mempelajari buku petunjuk media bahan alam,
 - b. Menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk penggunaan media bahan alam,
 - c. Mengatur tatanan/susunan agar peserta didik dapat melihat, mendengar dan memperhatikan dengan jelas,
 - d. Menetapkan media yang akan digunakan.
2. Pelaksanaan: menggunakan media sesuai dengan prosedur dari masing-masing media
3. Tindak lanjut dan evaluasi: Memberikan penilaian kepada anak.¹²

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 langkah dalam menggunakan media bahan alam seperti: pada persiapan dan perencanaan dimana untuk pertama kali harus mempelajari buku petunjuk media bahan alam, menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam penggunaan media bahan alam, mengatur susunan anak, agar semua anak dapat melihat dan mendengar dengan jelas pada saat kegiatan dengan menggunakan bahan alam. kemudian pada tahap pelaksanaan menggunakan sesuai dengan prosedur dari masing-masing media dan tindak lanjut dan evaluasi dimana memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak.

¹² Heribertus, *Alam Sebagai Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit P4I, 2023), h.20.

C. Permainan Konstruktif Menggunakan Bahan Alam pada Anak

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas dan imajinasi anak, dimana anak harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa senipun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. Keteraturan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga bermain konstruktif sangat sarat dengan berbagai manfaat.¹³ Bermain konstruktif adalah bentuk bermain anak dimana anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.¹⁴ Bahan alam adalah bahan-bahan yang terdapat disekitar alam baik partikel kecil maupun besar seperti batu, pasir, kayu, daun, ranting dan bahan alam lainnya.¹⁵

Bermain konstruktif adalah sebuah permainan untuk anak usia dini dengan menggunakan bahan-bahan untuk membuat sesuatu yang menimbulkan perasaan bahagia pada anak. Bahan-bahan yang dapat digunakan pada anak usia dini tersebut dalam bermain permainan konstruktif yaitu bisa berupa bahan alam yang dimanfaatkan dari alam sekitar berupa batu, pasir, ranting, kayu, pelepah dan bahan alam lainnya.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan daya atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas penting untuk pemenuhan kebutuhan

¹³ Novrianti Yusuf, *Pentingnya Permainan Bagi Anak*. (Jakarta: IKAPI, 2018), h. 13.

¹⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*(Edisi 6). (Jakarta: Erlangga, 2019), h. 33.

¹⁵ Nur Alifah, *Kegiatan Mengecap berbasis Bahan Alam*, (Jakarta: Edu Publisher, 2020), h.15.

dari aspek kebutuhan manapun dan merupakan kunci sukses dalam hidup, untuk itu perlu diadakan upaya peningkatan kreativitas pada anak sejak usia dini. Masa usia 3,5 tahun hingga 6 tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya, anak-anak yang mendapat lingkungan, pengasuhan dan pendidikan yang baik akan mampu mengembangkan sikap kreatif untuk berimajinasi serta berani mencoba dan mengambil resiko.¹⁶

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru dan original yang di miliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinasi sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.¹⁷

Kreativitas adalah sebuah proses atau yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (Fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (Mengembangkan, memperkaya, memperinci).¹⁸ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya yang berwujud ide-ide dan alat-alat menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.¹⁹

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, h. 5-6

¹⁷ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016) h, 2

¹⁸ Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), h. 51.

¹⁹ Yolanda Mustika Fitri, Farida Mayar, Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, volume 3 No 6 Tahun 2019

Anak yang kreatif sebagian besar menghabiskan waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, anak yang tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain". Mulyadi mengatakan bahwa masa dini anak pada usia prasekolah adalah tahun-tahun paling efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas, potensi anak seusia itu berada pada masa yang amat penting untuk dirangsang perkembangannya untuk menjamin terpeliharanya kebebasan berkreasi, oleh sebab itu upaya peransangan pada usia pra-sekolah sangat penting.²⁰ Anak yang memiliki kreativitas dapat menjadikannya sosok mandiri dan kuat sehingga dapat dengan muda beradaptasi dengan keadaan yang penuh dengan tantangan serta kemajuan yang pesat dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi.²¹

Maka dapat disimpulkan bahwsanya kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang untuk menghasilkan sutau ide/ produk yang baru dan original yang di miliki nilai kegunaan, Anak yang kreatif sebagian besar menghabiskan waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, anak yang tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain.

²⁰ Mulyadi S, *Bermain dan Kreatifitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti.2004, h. 64.

²¹ Dewi Fitriani, dkk, *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Motoric Halus Anak Usia Dini*, Vol 6, No 1, Tahun 2020, h. 206

2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Adapun ciri-ciri kreativitas Anak Usia Dini dapat dilihat pada poin-poin berikut yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Senang mencari pengalaman baru
- c. Memiliki inisiatif
- d. Mempunyai minat yang luas
- e. Selalu ingin tahu
- f. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Mempunyai rasa humor
- i. Penuh semangat
- j. Berwenang masa depan dan berani mengambil resiko²²
- k. Mencerminkan ciri khas dunia bermain anak yang mengandung unsur kesenangan dan kegembiraan
- l. Memenuhi rumus pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, mencerdasan dan menguatkan;
- m. Mampu secara keseluruhan dimainkan sendiri oleh anak didik;
- n. Relatif akrab dengan keseharian anak didik, paling tidak ini didasari pertimbangan, bahwa semakin akrab sebuah media, semakin efektif ia bisa digunakan sebagai perangsang kreativitas anak.²³

²² Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : *Jurnal Didaktika*, volume 4 no 2 desember 2016

²³ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Media, 2020). h. 67.

Ciri-ciri kreativitas anak usia dini dapat dilihat dari daya imajinasi yang kuat, Senang mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa humor, penuh semangat, berwenang masa depan dan berani mengambil resiko, mencerminkan ciri khas dunia bermain anak yang mengandung unsur kesenangan dan kegembiraan, memenuhi rumus pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan dan menguatkan, mampu secara keseluruhan dimainkan sendiri oleh anak didik, relatif akrab dengan keseharian anak didik, paling tidak ini didasari pertimbangan, bahwa semakin akrab sebuah media, semakin efektif ia bisa digunakan sebagai perangsang kreativitas anak.

3. Prinsip Kreativitas Anak Usia Dini

Adapun prinsip kreativitas yang dimiliki oleh anak usia dini dapat dilihat pada poin-poin sebagai berikut yaitu:

- a. Jangan mengatakan pada anak apa yang harus diperbuat;
- b. Fokuskan pada penyediaan bahan-bahan yang menarik, alat permainan sederhana, konkret, kreatif dengan pengalaman langsung mengandung rasa ingin tahu, bermanfaat, bahan ajar bisa diperoleh dari membeli alat permainan dari lingkungan atau juga alat permainan dari alam (tanaman, binatang, batu-batuan dll);
- c. Biarkan anak mengerjakan seluruh pekerjaannya;
- d. Kerjakan karya baik dengan satu anak maupun bersama-sama dengan beberapa anak;

- e. Biarkan anak mengulang pengalamannya.²⁴

4. Tahap Kreativitas anak 5-6 Tahun

Tahap Kreativitas anak yaitu:

- a. Berpikir lancar. Terlihat dari perilaku anak yang suka mengajukan pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, dan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- b. Berpikir luwes. Bagaimana perilaku anak dalam memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lajim terhadap suatu objek, memberikan macam-macam interpretasi terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.
- c. Berpikir original. Dilihat dari perilaku atau hal-hal imaginative yang tidak pernah dipikirkan orang lain.
- d. Keterampilan elaborasi atau memperinci Dilihat dari bagaimana perilaku anak mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- e. Keterampilan menilai atau mengevaluasi. Dapat dilihat dari bagaimana perilaku anak menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.²⁵

5. Indikator Kreativitas Anak 5-6 Tahun

Adapun indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit

²⁴ Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), h. 51.

²⁵ Taruli, *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini*, (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), h.10.

- b. Anak memiliki selera humor yang luas biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka, dan bebas
- d. Anak adalah nonkonformis, yakni melakukan hal-hal dengan cara sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal
- f. Tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasi dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, inovatif, dan fleksibel
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek
- l. Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu²⁶
- m. Kreativitas dari aspek pribadi muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda;

²⁶Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jawa Timur: PT Bumi Aksara, 2020), h.5-6

- n. Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan;
- o. Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia pra-sekolah hendaknya kreatifitas sebagai proses yang di utamakan dan jangan terlalu cepat menuntut produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat;
- p. Kreativitas sebagai produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu atau bagi lingkungannya.
- q. Kelancaran. Kelancaran yaitu kemampuan untuk mengerjakan dengan cepat dan lancar.
- r. Kelenturan. Kelenturan kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.
- s. Keaslian. Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai idea atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
- t. Elaborasi. Kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
- u. Keuletan. Keuletan dalam menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu merupakan aspek yang mempengaruhi kreativitas.²⁷

²⁷ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Program Pendidikan Anak Usia Dini dari PPS Universitas Negeri Jakarta. 2003, h. 13.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan beberapa temuan yang dapat dicapai dengan menggunakan beberapa prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian eksperimen pada penelitian yaitu dengan penelitian eksperimen yang terdiri dari *pre-test* yaitu melakukan observasi sebelum perlakuan dan *post-test* melakukan observasi setelah melakukan perlakuan.⁴⁰ Penelitian kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif berjenis *experiment* dengan desain penelitian *Pre-eksperimental design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *one grup pre-test dan post test design*, dimana penelitian akan dilakukan pada 1 kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan berbeda dengan melakukan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *treatment post-test* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan indikator-indikator kreativitas anak 5-6 tahun. Desain ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Barona Aceh Jaya.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan

⁴⁰ Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. (Anak Hebat Indonesia, 2020), h.23.

O₂ : Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Barona Aceh Jaya

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian yang akan dilakukan pada rancangan proposal ini adalah berlokasi di TK Barona Aceh Jaya yang akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan makhluk hidup yang memiliki karakteristik yang sama (*species* yang sama), hidup di wilayah geografis yang sama pada waktu tertentu, dan mampu bereproduksi di antara sesama makhluk hidup tersebut.⁴¹

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Barona Aceh Jaya.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik atau bagian kecil dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur sehingga dapat mewakili dari populasi. Salah satu sampel penelitian yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik menentukan sampel apabila seluruh anggota populasi akan dijadikan sampel dalam penelitian atau dapat disebut juga dengan

⁴¹ Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. (Anak Hebat Indonesia, 2020), h.23.

sensus dalam lingkup kecil.⁴² Berdasarkan observasi maka sampel yang didapatkan pada penelitian yaitu sebanyak 10 orang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sampel Anak Untuk Diteliti

No	Kelas B	Jumlah Anak	
1	Kelas Kelompok B	6 laki-laki	4 perempuan
Jumlah		10	

Sumber (Data sekolah TK Barona)

D. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan penelitian kuantitatif dan jenis sumber data yang ada, maka teknik pengumpulan data yang akan dalam penelitian ini adalah, teknik observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan cara atau metode menghimpun Keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, kliping, dan bahan referensi lainnya.⁴³

⁴² Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. (Anak Hebat Indonesia, 2020), h.23.

⁴³ Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11.2 (2008): 220-233.

E. Instrumen Penelitian

Berdasarkan metode penelitian kuantitatif dan jenis sumber data yang ada, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Lembar observasi dan dokumentasi.⁴⁴

1. Lembar Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang berisi sebuah daftar jenis perlakuan/perilaku yang mungkin timbul dan diamati. Tugas observer memberikan tanda centang pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat dari observasi yang dilakukan. Instrumen penilaian dikembangkan lembar observasi perkembangan anak. Pengukuran dari subjek penelitian yaitu menggunakan penilaian perkembangan anak dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimyati, *metode penelitian Pendidikan dan aplikasi pada Pendidikan anak usia dini (PAUD)*, (Jakarta: kencana, 2013), h.53.

Adapun kisi-kisi lembar observasi terhadap kreativitas anak usia 5-6 sebagai berikut:

⁴⁴ Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11.2 (2008): 220-233.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Deskripsi
1.	Kemampuan berpikir lancar	Anak mampu menghasilkan banyak ide
2.	Kemampuan berpikir luwes	Anak mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi
3.	Kreativitas original	Anak mampu menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada

⁴⁵ Sumber: Taluri Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini, (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), H.10

Tabel 3.5 Lembar Observasi Penilaian Penelitian

No	Indikator	Indikator Yang berkembang	Keterangan	Skor
1.	Kemampuan berpikir lancar	Anak belum mampu menghasilkan banyak ide	BB	1
		Anak sudah mulai mampu menghasilkan banyak ide	MB	2
		Anak sudah mampu menghasilkan banyak ide	BSH	3
		Anak sudah sangat mampu menghasilkan banyak ide	BSB	4
2.	Kemampuan berpikir luwes	Anak belum mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi	BB	1
		Anak sudah mulai mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi	MB	2
		Anak sudah mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi	BSH	3
		Anak sudah sangat mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi	BSB	4
3.	Kreativitas original	Anak belum mampu menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada	BB	1
		Anak sudah mulai mampu menghasilkan ide baru atau ide	MB	2

⁴⁵ Taruli, Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini, (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), h.10.

		yang sebelumnya tidak ada		
		Anak sudah mampu menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada	BSH	3
		Anak sudah sangat mampu menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada	BSB	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, kliping, dan bahan referensi lainnya.⁴⁶

F. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kuantitatif, metode analisis data yang digunakan sudah jelas. Dengan kata lain, bertujuan untuk menjawab rumusan masalah atau untuk menguji hipotesis yang dirumuskan. Karena datanya bersifat kuantitatif, maka metode analisis datanya menggunakan metode statistik yang tersedia.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau sampel diambil dari data penelitian berdistribusi normal disebut sebagai tujuan dari uji normalitas. Menentukan taraf signifikansi 5% atau 0,05, apabila probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas < 0,05 maka

⁴⁶ Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11.2 (2008): 220-233.

data tidak berdistribusi normal.⁴⁷ Uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS versi 26.

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji-T digunakan dapat menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-T sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \text{ dengan } M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

M_d = Mean dari perbedaan pretes dan postes

d = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap objek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = Banyaknya sampel (subjek penelitian)

$d.b$ = Derajat Bebas (ditentukan dengan $n-1$)⁴⁸

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian sebagai berikut:

H_a : Penggunaan permainan konstruktif bahan alam berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya

H_o : Penggunaan permainan konstruktif bahan alam tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya

⁴⁷ Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 158.

⁴⁸ Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 325

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $t_{tabel} : \alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ atau $10 - 1 = 9$.

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak (H_0), jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak (H_a), jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Barona yang bertempat di Jl. Pendidikan, Desa Tanoh Manyang, kec. Teunom, kab. Aceh Jaya. Keadaan TK Barona termasuk keadaan dengan kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang luas dan kokoh. TK Barona memiliki luas bangunan 92 M² dan luas Luas Bangunan Sekolah 40 M X 80 M=32000 M terdiri dari 3 ruang. Untuk ruang belajar 2 dan 1 ruang kantor. TK Barona berdiri pada tahun 2009 yang dikepalai oleh ibu Rohani, S.Pd, dengan status sekolah Negeri.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: TK Barona
Status Sekolah	: Negeri
NSS	: 002.06.16.01.010
NPSN	: 699 246 70
Status Dalam Gugus	: Inti
Tahun Berdiri	: 2009
Alamat	: Jl. Pendidikan
Desa Kelurahan	: Tanoh Manyang
Kecamatan	: Teunom
Kabupaten	: Aceh Jaya
Provinsi	: Aceh
Kode Pos	: 23653
Akreditasi Sekolah	: Belum Teakreditasi

Kegiatan Belajar	: Pagi Hari
Bangunan Sekolah	: Permanen
Luas Bangunan	: 92 M2
Luas Bangunan Sekolah	: 40 M X 80 M=32000 M
Ruang Kantor	: 1 Ruang
Ruang Kelas	: 2 Ruang
Guru Pns	: 2 Orang
Jumlah Murid	: 24 Orang
No Mppw	: 02.719.703.7.103.000
Nama Kepala Sekolah	: Rohani, S.Pd ⁴⁹

3. Visi, Misi dan Tujuan TK Barona

1. Visi :

Membentuk generasi yang cerdas, berakhlak mulia dan berkuitas baik, mandiri dan islami. ⁵⁰

2. Misi :

1. Mengembangkan sistem pendidikan yang tepat tumbuh kembang anak usia dini, yang islam dan berakhlak mulia. Menjadi suri teladan bagi masyarakat.
2. Mempersiapkan anak yang cerdas, ceria, serta memiliki kesiapan fisik dan mental memasuki tahapan pendidikan selanjutnya. ⁵¹

3. Tujuan

⁴⁹ Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023

⁵⁰ Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023

⁵¹ Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023

- A. Mewujudkan anak yang jujur, senang bermain dan mandiri
- B. Menjadikan anak yang mampu berpikir, berkomunikasi, kreatif melalui bahasa, karya dan gerak sederhana.⁵²

C. Keadaan Anak dan Guru

Tabel. 4.1 Data Anak TK TK Barona

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	ADY	L
2	AM	L
3	AH	P
4	AN	P
5	KZ	P
6	MRA	L
7	MHA	L
8	HF	L
9	SI	L
10	SAA	P

(Sumber: Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023)

Tabel. 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan TK Barona

No	Nama	Jabatan
1	Rohani S.Pd	Kepala Sekolah
2	Suriani S.Pd	Bendahara
3	Surjani, S.Pd	Guru
4	Eli Suriana S.Pd	Guru
5	Alfa Syahri S.Pd	Guru

(Sumber: Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023)

B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Barona Aceh Jaya pada tanggal 5 Juni 2023 sampai dengan 10 juni 2023 pada peserta didik kelompok B sebagai kelas

⁵² Dokumentasi Arsip TK Barona, Tahun 2023

eksperimen. Sebelum melakukan penelitian, penulis telah melakukan observasi langsung untuk melihat situasi dan kondisi TK Barona Aceh Jaya serta berkonsultasi dengan guru tentang kreativitas pada anak-anak usia 5 – 6 tahun yang akan diteliti. Penelitian dilakukan pada kelas B yang berjumlah 10 orang yang dijadikan sampel untuk diterapkan permainan kontruksi bahan alam. Adapun kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Barona Aceh Jaya

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin 5 Juni 2023	60 Menit	<i>Prettest</i>
2	Selasa 6 Juni 2023	60 Menit	<i>Treatment 1</i>
3	Rabu 7 Juni 2023	60 Menit	<i>Treatment 2</i>
4	Kamis 8 Juni 2023	60 Menit	<i>Treatment 3</i>
5	Jumat 9 Juni 2023	60 Menit	<i>Posttest</i>

Sumber: Hasil Penelitian Pada Tanggal 5 Juni 2023 s/d 9 Juni 2023

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas B sebagai kelas eksperimen yang diterapkan permainan konstruktif bahan alam. Adapun hasil penelitian tentang pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Pre Test

Data *pretest* ini diperoleh sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan konstruktif bahan alam pada anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya. Sebelum dipaparkan analisis terhadap hasil *pretest*, ditampilkan terlebih dahulu data mentahnya, sebagaimana terlihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.4 Data Hasil *Pre Test*

No	Inisial Anak	Skor Berdasarkan Item			Total Skor	Rata-rata	Persentase
		1	2	3			
1	ADY	2	1	1	4	1,33	33,33
2	AM	1	1	2	4	1,33	33,33
3	AH	1	1	1	3	1,00	25,00
4	AN	2	2	2	6	2,00	50,00
5	KZ	1	2	1	4	1,33	33,33
6	MRA	2	2	2	6	2,00	50,00
7	MHA	1	2	1	4	1,33	33,33
8	HF	1	1	1	3	1,00	25,00
9	SI	1	1	1	3	1,00	25,00
10	SAA	2	2	2	6	2,00	50,00
Jumlah		14	17,0	14	43	14,33	358,32
Rata-rata		1,4	1,5	1,4	4,3	1,43	35,83

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Excel 2010)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai persentase pada *Pretest* adalah 35,83 dimana berdasarkan interval perkembangan anak usia dini berada pada kategori Mulai Berkembang atau MB. Nilai pada tabel diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

$$\text{Skala Tertinggi} \times \text{Jumlah Item Pertanyaan} = 3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁵³

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

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

⁵³ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

$$P = \frac{4}{12} \times 100\%$$

$$P = 33,33$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁵⁴

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{358,32}{10} = 35,83\%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil nilai tertinggi kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya dari hasil *Prettest* diperoleh sebesar 6 sedangkan nilai terendah sebesar 3.

2. Deskripsi Data Treatment

Tabel 4.5 Data Hasil Treatment I

No	Inisial Anak	Skor Berdasarkan Item			Total Skor	Rata-rata	Persentase
		1	2	3			
1	ADY	2	2	2	6	2,00	50,00
2	AM	1	3	2	6	2,00	50,00
3	AH	1	2	2	5	1,67	41,66
4	AN	2	2	2	6	2,00	50,00
5	KZ	2	2	2	6	2,00	50,00
6	MRA	3	2	1	6	2,00	50,00
7	MHA	1	3	2	6	2,00	50,00
8	HF	2	2	1	5	1,67	41,66
9	SI	1	3	1	5	1,67	41,66
10	SAA	3	2	2	7	2,33	58,33
Jumlah		18	25,0	17	58	19,33	483,31
Rata-rata		1,8	2,3	1,7	5,8	1,93	48,33

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai persentase pada *treatment I*

⁵⁴ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

adalah 48,33 dimana berdasarkan interval perkembangan anak usia dini berada pada kategori Mulai Berkembang atau MB. Nilai pada tabel diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁵⁵

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

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{6}{12} \times 100\%$$

$$P = 50$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁵⁶

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{483,31}{10} = 48,33\%$$

⁵⁵ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

⁵⁶ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Tabel 4.6 Data Hasil *Treatment II*

No	Inisial Anak	Skor Berdasarkan Item			Total Skor	Rata-rata	Persentase
		1	2	3			
1	ADY	2	3	2	7	2,33	58,33
2	AM	2	3	2	7	2,33	58,33
3	AH	2	2	2	6	2,00	50,00
4	AN	2	3	2	7	2,33	58,33
5	KZ	2	2	2	6	2,00	50,00
6	MRA	3	2	2	7	2,33	58,33
7	MHA	1	3	2	6	2,00	50,00
8	HF	3	2	3	8	2,67	66,66
9	SI	1	4	1	6	2,00	50,00
10	SAA	3	2	3	8	2,67	66,66
Jumlah		21	28,0	21	68	22,67	566,64
Rata-rata		2,1	2,6	2,1	6,8	2,27	56,66

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Excel 2010)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai persentase pada *treatment II* adalah 56,66 dimana berdasarkan interval perkembangan anak usia dini berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan atau BSH. Nilai pada tabel diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁵⁷

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

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

⁵⁷ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{7}{12} \times 100\%$$

$$P = 58,33$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁵⁸

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{566,64}{10} = 56,66\%$$

Tabel 4.7 Data Hasil *Treatment III*

No	Inisial Anak	Skor Berdasarkan Item			Total Skor	Rata-rata	Persentase
		1	2	3			
1	ADY	3	3	2	8	2,67	66,66
2	AM	3	3	2	8	2,67	66,66
3	AH	2	3	2	7	2,33	58,33
4	AN	3	3	2	8	2,67	66,66
5	KZ	3	2	2	7	2,33	58,33
6	MRA	3	3	2	8	2,67	66,66
7	MHA	2	3	2	7	2,33	58,33
8	HF	3	3	3	9	3,00	75,00
9	SI	2	4	1	7	2,33	58,33
10	SAA	3	3	3	9	3,00	75,00
Jumlah		27	32,0	21	78	26,00	649,96
Rata-rata		2,7	3	2,1	7,8	2,60	65,00

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Excel 2010)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai persentase pada *treatment III* adalah 65,00 dimana berdasarkan interval perkembangan anak usia dini berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan atau BSH. Nilai pada tabel diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

⁵⁸ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁵⁹

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

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{8}{12} \times 100\%$$

$$P = 66,66$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁶⁰

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{649,96}{10} = 65,00\%$$

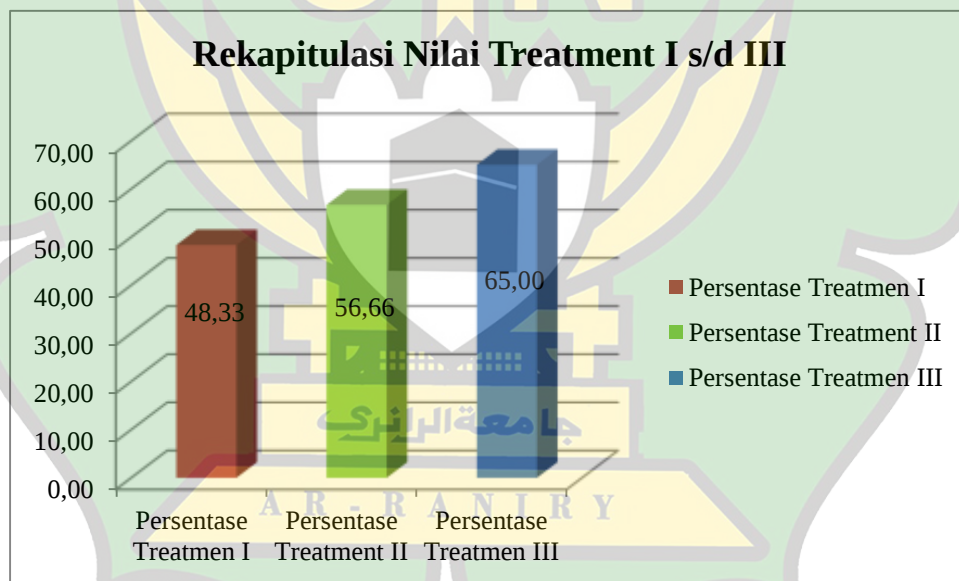
⁵⁹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

⁶⁰ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Treatment I s/d III

No	Inisial Anak	Persentase Treatmen I	Persentase Treatment II	Persentase Treatmen III
1	ADY	50,00	58,33	66,66
2	AM	50,00	58,33	66,66
3	AH	41,66	50,00	58,33
4	AN	50,00	58,33	66,66
5	KZ	50,00	50,00	58,33
6	MRA	50,00	58,33	66,66
7	MHA	50,00	50,00	58,33
8	HF	41,66	66,66	75,00
9	SI	41,66	50,00	58,33
10	SAA	58,33	66,66	75,00
Jumlah		483,31	566,64	649,96
Rata-rata		48,33	56,66	65,00

Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Nilai Treatment I s/d III



3. Deskripsi Data *Posttest*

Data *posttest* ini diperoleh setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan konstruktif bahan alam pada anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya. Sebelum dipaparkan analisis terhadap hasil *posttest*, ditampilkan terlebih dahulu data mentahnya, sebagaimana terlihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.9 Data *Posttest*

No	Inisial Anak	Skor Berdasarkan Item			Total Skor	Rata-rata	Frekuensi
		1	2	3			
1	ADY	4	2	4	10	3,33	83,33
2	AM	3	2	3	8	2,67	66,66
3	AH	3	3	4	10	3,33	83,33
4	AN	3	3	3	9	3,00	75
5	KZ	3	4	3	10	3,33	83,33
6	MRA	3	3	3	9	3,00	75
7	MHA	3	4	3	10	3,33	83,33
8	HF	3	3	2	8	2,67	66,66
9	SI	3	3	3	9	3,00	75
10	SAA	3	3	2	8	2,67	66,66
Jumlah		31	30	30	91	30,3	758,30
Rata-rata		3,1	3	3	9,1	3,03	75,83

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Excel)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai persentase pada *Posttest* adalah 75,83 dimana berdasarkan interval perkembangan anak usia dini berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan atau BSH. Nilai pada tabel diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah: ⁶¹

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

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

⁶¹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$P = 83,33$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁶²

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}} =$$

$$\text{Mean} = \frac{758,30}{10} = 75,83\%$$

Tabel 4.10 Rekapitulasi Data *Pree Test* dan *Post Test*

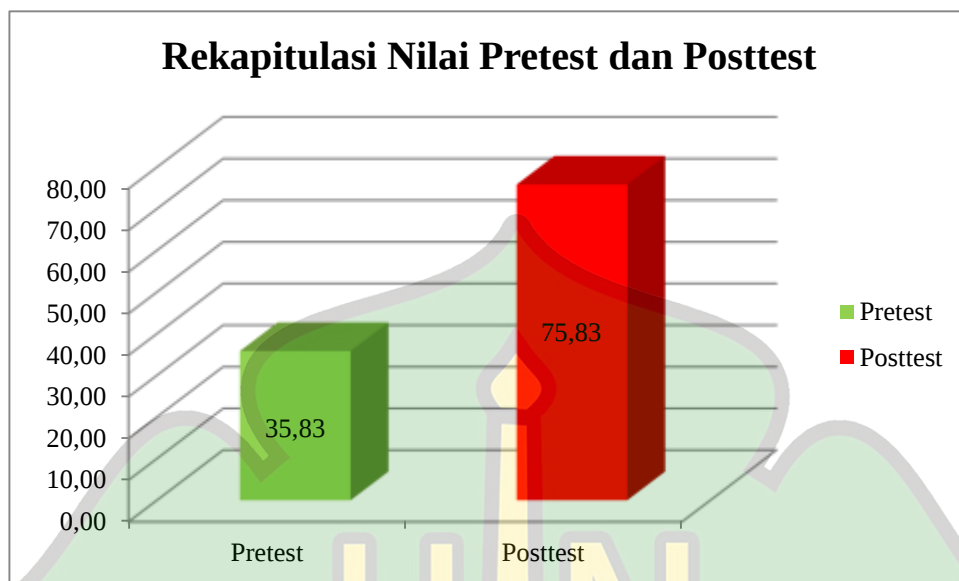
No	Inisial Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ADY	33,33	83,33
2	AM	33,33	66,66
3	AH	25,00	83,33
4	AN	50,00	75
5	KZ	33,33	83,33
6	MRA	50,00	75
7	MHA	33,33	83,33
8	HF	25,00	66,66
9	SI	25,00	75
10	SAA	50,00	66,66
Jumlah		358,32	758,30
Rata-rata		35,83	75,83

(*Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel*)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya perbedaan hasil perolehan nilai *pretest* dan *post test*. Pada *pretest* rata-rata yang diperoleh adalah 35,83 sedangkan pada *post test* diperoleh nilai rata-rata persentase dengan 75,83. Berikut adalah cara mencari nilai rata-rata *pre test* dan *posttest*.

Gambar.4.2 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

⁶² Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107



(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Exel)

Grafik di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pre-test* mencapai 35,83 dalam kategori Melum Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 75,83 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH).

4. Uji Normalitas Data *Pre Test* dan *Post Test*

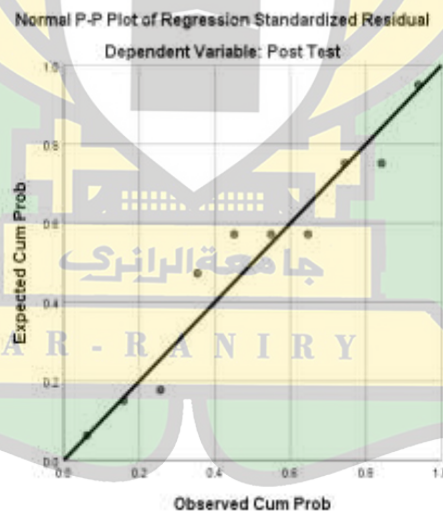
Setelah diketahui nilai rata-rata *pre test* dan *post test*, untuk mengetahui uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka diuji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.10089869
Most Extreme Differences	Absolute	.177
	Positive	.136
	Negative	-.177
Test Statistic		.177
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Hasil Uji Normalitas SPSS Versi 26.

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel kualitas produk *Asymp.Sig (1-tailed)* sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



Gambar 4.3
Histogram Uji Normalitas

Pada gambar normal plot (Gambar 4.3) terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Dengan melihat tampilan gambar normal plot dapat disimpulkan bahwa gambar normal plot memberikan pola distribusi normal. Berdasarkan uji normalitas tersebut, dapat dijelaskan bahwa semua data yang digunakan dalam penelitian memenuhi semua uji normalitas data.

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data kedua tes diketahui normal, maka langkah selanjutnya ialah melakukan pembuktian terhadap hipotesis yang diajukan dengan melakukan perhitungan uji t, sebagaimana terlihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.12 Uji T (untuk melihat pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya)

No	Nama Inisial Anak	Skor Perolehan		Gain (d) (Y-X)	Md	Xd	Xd ²
		Pre-test X	Post-test Y				
1	ADY	4	10	6	5,7	0,3	0,09
2	AM	4	8	4	5,7	-1,7	2,89
3	AH	3	11	8	5,7	2,3	5,29
4	AN	6	12	6	5,7	0,3	0,09
5	KZ	4	10	6	5,7	0,3	0,09
6	MRA	6	10	4	5,7	-1,7	2,89
7	MHA	4	10	6	5,7	0,3	0,09
8	HF	3	9	6	5,7	0,3	0,09
9	SI	3	8	5	5,7	-0,7	0,49
10	SAA	6	12	6	5,7	0,3	0,09
Jumlah		43	100	57			12,1
Rata-Rata		4,3	10	5,7			

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsof Exel)

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{57}{10}$$

$$Md = 5,7$$

Menentukan nilai thitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{5,7}{\sqrt{\frac{12,1}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{5,7}{\sqrt{\frac{12,1}{90}}}$$

$$t = \frac{5,7}{\sqrt{0,13}}$$

$$t = \frac{5,7}{0,36}$$

$$t = 15,8$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, terkait pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya dengan membandingkan nilai thitung (uji-t) dengan nilai t_{tabel} menggunakan perolehan skor test awal (*pretest*) dan skor tes akhir (*posttest*). Hipotesis H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, sedangkan terima H_o apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 15,8$ dari tabel taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 2$ yaitu $dk = 10 - 1 = 9$ maka nilai diperoleh nilai t_{tabel} dari $t(0.05) (9) = 1,83$ Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,8 > 1,8$. Dengan demikian terjadi penolakan H_o dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Barona Aceh Jaya dengan menggunakan total sampling atau sampling jenuh yaitu 1 kelas atau 10 anak kelompok B usia 5-6 di TK Barona Aceh Jaya. Pengumpulan nilai pada penelitian ini menggunakan instrument lembar observasi dan teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 s/d 10 Juni 2023 dengan melakukan *pretest* atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir.

Pretest dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023 pada kegiatan *pretest* peneliti mengarahkan anak untuk bermain lego dengan tema transportasi, peneliti meminta anak untuk merangkai setiap lego menjadi bentuk transportasi yang anak bisa kemudian guru menilai setiap kemampuan anak pada lembar observasi *pretest*. Setelah melakukan analisis data, pada *pretest* diperoleh nilai 35,83.

Posttest merupakan tes akhir yang digunakan untuk melihat hasil akhir yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023. Pada kegiatan *posttest* peneliti menggunakan kegiatan yang sama pada saat *pretest*, peneliti meminta anak untuk bermain lego dengan tema transportasi, dan menilai kemampuan tiap anak. Berdasarkan *Posttest* yang telah dilakukan diperoleh nilai 75,83.

Setelah diperoleh hasil atau nilai dari kegiatan *pretest* dan *posttest* maka akan dilakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 26 dengan *one sample T test kolmogorov-smirnov* dan diperoleh nilai data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Pada uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,8 > 1,8$. Dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh

permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 di TK Barona Aceh Jaya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya permainan konstruktif bahan alam juga berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini karena permainan konstruktif yang dapat diterapkan pada anak usia dini diantaranya adalah permainan konstruktif lego dan balok, Secara umum kemampuan matematika awal anak usia dini yang di berikan dengan permainan konstruktif lego berpengaruh lebih tinggi daripada permainan konstruktif balok, pengoptimalan kemampuan matematika awal anak usia dini dengan kecerdasan visual spasial tinggi dapat dilakukan dengan permainan konstruktif lego.⁶³

dan permainan konstruktif merupakan cara guru mengajar dengan menggunakan alat permainan konstruktif balok sehingga diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitasnya lebih optimal dengan langsung membuat karya dari permainan konstruktif.⁶⁴ Serta permainan konstruksi juga memiliki kelebihan dapat meningkatkan kreativitas anak, dimana anak dapat mengembangkan daya imajinasi, mendorong anak untuk membangun rasa percaya diri anak.⁶⁵

⁶³ Warmansyah, Jhoni, and Amalina Amalina. "Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini." *Math Educa Journal* 3.1 (2019): 71-82.

⁶⁴ Ulfa Mariana Br Lubis dan Nurmaaniah, *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fatimah Kec. Besitang-Kab. Langkat T.A 2016-2017*, *Bunga Rampai*, Vol 4 No 2 Tahun 2018, hlm.37

⁶⁵ Suci Aulia Sari dan Puji Yanti Fauziyah, *Pengaruh Permainan Konstruksi dan Percobaan Sains Terhadap Kreativitas Anak Suai 5-6 Tahun*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No 2 tahun 2022

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Dapat disimpulkan bahwa Permainan Konstruktif Bahan Alam Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya, hal ditandai dengan perolehan nilai *Pretest* 4.3 dan nilai *posttest* 10 dan diperoleh nilai uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai 0.200 bahwa signifikansi $< 0,05$. Hasil hipotesis yang diperoleh Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,8 > 1,8$. Dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 di TK Barona Aceh Jaya

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dari penulis terhadap Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun antara lain, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai salah satu dari banyaknya informasi tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun
2. Memahami kemampuan bagaimana permainan konstruktif dapat mempengaruhi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

3. Peneliti berharap agar penelitian selanjutnya yang akan dilakukan tentang terhadap permainan konstruktif bahan alam terhadap kreativitas anak dengan menggunakan metode-metode terbaru sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan serta.



DAFTAR PUSTAKA

- Alexander. 2005 *All About Unit Block Play*. (Louisiana: Gryphon House,)
- Abdul Rahmat. 2020. *Belajar dari Bahan Alam*, (Jakarta: Ideas Publishing)
- Bachtiar, Muhammad Yusri, Herlina Herlina, and Sitti Nurhidayah Ilyas.2022
"Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4. Vol 6 No 4 Tahun 2022 DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2013
- Dewi Fitriani. dkk. *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Motoric Halus Anak Usia Dini*. Vol 6. No 1. Tahun 2020.
- Elfan Fanhas, 2019. *Metode-metode Pembelajaran Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher,)
- Elizabeth B. Hurlock, 2019. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Edisi 6). (Jakarta: Erlangga,).
- Fajri Ismail. 2018. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta: Kencana)
- Ginting, Meta Br.2018. "Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 1. Vol 1 No 2 Desember 2018
- Heribertus, 2023. *Alam Sebagai Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Penerbit PAI)
- Jaya, I. Made Laut Mertha.2020 *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. (Anak Hebat Indonesia,)
- Johni Dimyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana
- Julia Maria, 2020, *Perkembangan Sosial Emosional anak Giffed*, (Jakarta: Prenada, 2019)
- Mania, Sitti.2008 "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*
- Martini Jamaris.2003 *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Program Pendidikan Anak Usia Dini dari PPS Universitas Negeri*, (Jakarta: Jakarta)

- Mariam, Umami Hani. 2020. *Permainan Konstruktif Dengan Bahan Alam Dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Mesran, 2020. *Merdeka Kreatif di Era Pandemi*, (Jakarta: Green Press,)
- Moeslichatoen, 2020. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. (Malang: Depdikbud,)
- Mulyadi S, 2004 *Bermain dan Kreatifitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Nandy Prasetyo, 2020. *Anak, Kreatifitas dan Seninya*, (Jakarta: IKAPI)
- Noor Laila Ramadhan, 2019. *Melukis di atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tatabusana*, (Jawa Tengah: IKAPI,)
- Nenny Mahyudin, 2021. *Modul Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*, (Jakarta: CV Dorpublisher)
- Novrianti Yusuf, 2018 *Pentingnya Permainan Bagi Anak*. (Jakarta: IKAPI,)
- Nur Alifah. 2020. *Kegiatan Mengecap berbasis Bahan Alam*, (Jakarta: Edu Publisher)
- Nursisto, 2020 *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Media,)
- Stephanie, *Panduan Belajar Membaca*, (Jakarta: Esensi).
- Sukardi. 2021. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Taruli, 2020 *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini*, (Jawa Tengah: IKAPI)
- Utami Munandar, 2001 *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,).
- Warmansyah, Jhoni, and Amalina Amalina. 2019. "Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini." *Math Educa Journal* Vol 3 No 1
- Widodo, A & Nurhayati, L. (2005). *Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: Bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah?*. Paper disajikan dalam Seminar Nasional.
- Widyatmoko. 2003 *Memupuk dan Mengasah Kreativitas Anak. Dalam Familia*. Majalah Bulanan Tahun Ke-4. Jakarta,

Yuliani Nurani Sujiono.2008 *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:
Universitas Terbuka,





SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY Banda Aceh
NOMOR: B-2220/Un.08/FTK/Kp.07.6/01/2023

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY Banda Aceh

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY Banda Aceh

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Marujuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 482 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 283/Km.K.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal 09 Desember 2022

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** :
- Menunjukkan Saudara
1. Zikra Hayati, M.Pd
 2. Rani Puspa Juwita, M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Mira Rosa
NIM : 180210020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Garons Aceh Jaya
- KEDUA** :
- Pembayaran honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423625/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA** :
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** :
- Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditandatangani dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

AR-RANIRY

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 27 Januari 2023

An. Rektor
Dekan
Safnu Muluk

Terselaku

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai sponsor;
2. Ketua Prof RANIRY;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk diteliti dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6339/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Barona Aceh Jaya
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MIRA ROZA / 180210020**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Jeulingke Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 31 Mei 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH JAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK NEGERI BARONA

Jalan Meulaboh – Banda Aceh Desa Tanoh Manyang Kec. Teunom Kode Pos. 23653

Nomor : /12/06/2023
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Izin Mengadakan Penelitian

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah taman kanak-kanak Barona, Kec Teunom Kab Aceh Jaya

Nama : Mira Roza
NIM : 180210020
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Jurusan : PIAUD

Adalah benar mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang akan mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Barona Aceh Jaya**”

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan dengan semestinya atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Tanoh Manyang, 12 Juni 2023
Kepala TK Negeri Barona

AR - RAN



Rohani, S.Pd

Nip. 19680808 199110 2 001

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Barona Aceh Jaya

Nama Sekolah : TK Barona Aceh Jaya
Kelompok/ Usia : B/5-6 Tahun
Penulis : Mira Roza
Nama Validator : Hijriati, M.Pd.I
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian ada besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar

		3. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan yang benar
II BAHASA		
1. Kebenaran tata Bahasa		1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
2. Kesederhanaan struktur kalimat		1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
3. Kejelasan petunjuk dan arah		1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
III KONTEN SUBTANSI		
1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti		1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya selesai
2. Perlengkapan jumlah indikator yang diambil		1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik

- 3. Baik
- 4. Baik sekali

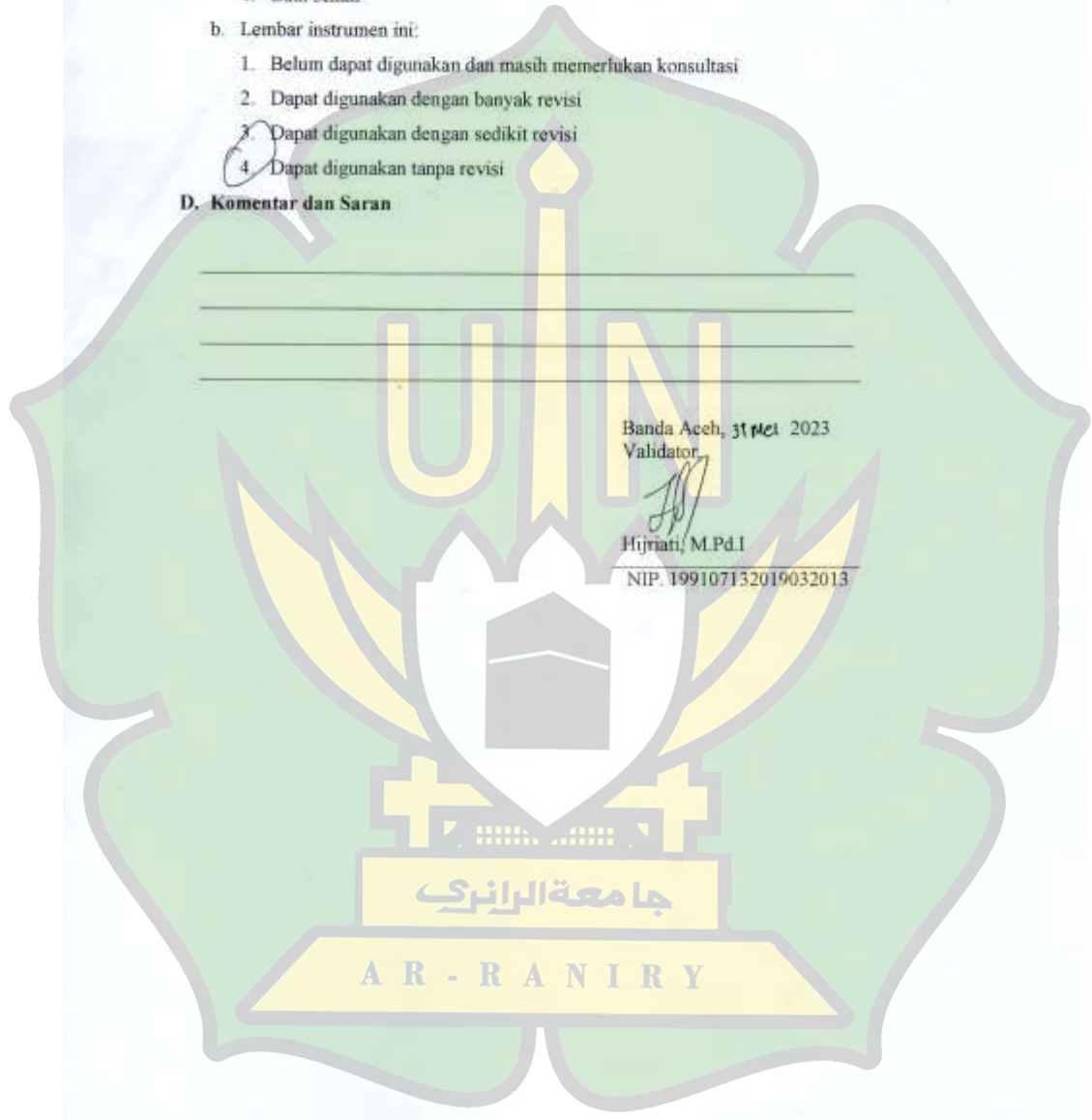
b. Lembar instrumen ini:

- 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Banda Aceh, 31 Mei 2023
Validator

Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013



LEMBAR OBSERVASI PRETEST
PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BAHAN ALAM TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BARONA ACEH JAYA

Nama Sekolah : TK Barona Aceh Jaya
Semester/Bulan : II/ Juni
Hari/Tanggal : 5 Juni 2023
Nama Anak : Aq
Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

A. Petunjuk

Berilah tanda *ceklist* pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan berpikir lancar	1. Anak belum mampu menghasilkan suatu bentuk.	✓			
		2. Anak sudah mulai mampu menghasilkan suatu bentuk namun belum jelas				
		3. Anak sudah mampu menghasilkan bentuk tetapi belum rapi.				
		4. Anak sudah sangat mampu menghasilkan bentuk dan sudah rapi.				
2.	Berpikir luwes	1. Anak belum mampu menggunakan bahan apapun untuk menghasilkan karya	✓			
		2. Anak mulai mampu menggunakan satu bahan untuk menghasilkan karya				

		3. Anak sudah mampu menggunakan lebih dari satu bahan dalam menghasilkan karya namun belum rapi					
		4. Anak sudah sangat mampu menggunakan beberapa bahan dan menghasilkan karya yang rapi					
3.	Kreativitas original	1. Anak belum mampu menghasilkan karya dengan meniru temannya	✓				
		2. Anak mulai mampu menghasilkan karya yang sedikit berbeda dengan temannya					
		3. Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dengan temannya					
		4. Anak sudah sangat mampu menghasilkan karya yang sangat berbeda dengan temannya					
Skor Yang di Capai							
Skor Maksimum							

Mengetahui,

Guru Kelas

Alfa Syahri, S.Pd. AUD
NIP. 197908202006042019



Yang, 12 Juni 2023
Kepala TK Negeri Barona

Id
Nip. 19680808 199110 2 001

جامعة الرانري

AR - RANIRY

LEMBAR OBSERVASI *POSTTEST*
PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BAHAN ALAM TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BARONA ACEH JAYA

Nama Sekolah : TK Barona Aceh Jaya
 Semester/Bulan : II/ Juni
 Hari/Tanggal : 9 Juni 2023
 Nama Anak : Ah
 Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

A. Petunjuk

Berilah tanda *ceklist* pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan berpikir lancar	1. Anak belum mampu menghasilkan suatu bentuk.				
		2. Anak sudah mulai mampu menghasilkan suatu bentuk namun belum jelas				
		3. Anak sudah mampu menghasilkan bentuk tetapi belum rapi.			✓	
		4. Anak sudah sangat mampu menghasilkan bentuk dan sudah rapi.				
2.	Berpikir luwes	1. Anak belum mampu menggunakan bahan apapun untuk menghasilkan karya				
		2. Anak mulai mampu menggunakan satu bahan untuk menghasilkan karya				

		3. Anak sudah mampu menggunakan lebih dari satu bahan dalam menghasilkan karya namun belum rapi			✓	
		4. Anak sudah sangat mampu menggunakan beberapa bahan dan menghasilkan karya yang rapi				
3.	Kreativitas original	1. Anak belum mampu menghasilkan karya dengan meniru temannya				
		2. Anak mulai mampu menghasilkan karya yang sedikit berbeda dengan temannya				
		3. Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dengan temannya				
		4. Anak sudah sangat mampu menghasilkan karya yang sangat berbeda dengan temannya			✓	
Skor Yang di Capai						
Skor Maksimum						

Mengetahui,

Guru Kelas

Alfa Syahri, S.Pd. AUD
NIP. 197908202006042019



Yang, 12 Juni 2023
Kepala TK Negeri Barona

Nip. 19680808 199110 2 001

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Pretest

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: II/ Juni /
Hari/Tanggal	: Senin / 5 Juni 2023
Kelompok/Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat
Materi	1. Membaca doa sebelum naik kendaraan 2. Bercerita tentang jenis transportasi 3. Menyebutkan nama transportasi 4. Mengenal bentuk transportasi
Alat/Sumber Belajar	: Gambar macam macam transportasi,dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2, 2.2, 2.3, 3.6, 3.8, 4.14
Tujuan	1. Anak terbiasa membaca doa sebelum naik kendaraan 2. Anak mengenal nama transportasi 3. Anak mengenal bentuk transportasi

1. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	

(45 menit)			
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berbaris-baris ▪ Mengulang doa harian ▪ Bernyanyi sebelum belajar ▪ Berdoa sebelum belajar ▪ Bercakap-cakap tentang tema hari ini ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman. • Guru bertanya tentang transportasi • Guru dan anak tanya jawab tentang transportasi • Guru menyuruh anak untuk bermain konstruktif transportasi dari lego - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	5 M Pendekatan Saintifik

Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres	5 M Pendekatan Saintifik
		<i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	

Aceh Jaya,.....,2023

Mengetahui,
Peneliti



Kepala Sekolah
Rohani, S.Pd
NIP. 196808081991102001

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Mira Roza
NIM. 180210020

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Treatment I

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: II/Juni /
Hari/Tanggal	: Selasa / 6 Juni 2023
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat (Mobil)
Materi	• Membaca doa sebelum naik kendaraan • Bercerita tentang mobil • Menyebutkan nama transportasi darat mobil • Mengenal bentuk transportasi darat mobil
Alat/Sumber Belajar	: Daun nangka, lem, gunting, dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2, 2.2, 2.3, 3.6, 3.8, 4.14
Tujuan	• Anak terbiasa membaca sebelum doa naik kendaraan • Anak mengenal nama transportasi darat mobil • Anak mengenal bentuk transportasi darat mobil

1. Langkah-langkah Kegiatan

Tabap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Keterangan
	AR - RANIRY	

Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	- Berbaris-baris - Mengulang doa harian - Bernyanyi sebelum belajar - Berdoa sebelum belajar - Bercakap-cakap tentang tema kemarin dan hari ini - Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman; - Guru memperhatikan permainan konstruktif membuat kolase mobil dari bahan alam - Guru menjelaskan jenis bahan alam yang digunakan - Guru memberikan contoh pembuatan kolase mobil dari bahan yang sudah disediakan - Guru menyuruh anak untuk membuat kolase mobil dari bahan alam dengan kreasi anak	5 M Pendekatan Saintifik

		diri anak melalui bermain konstruktif transportasi - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam	5 M Pendekatan Saintifik

Aceh Jaya,2023

Mengetahui,
Peneliti

Mira Roza
NIM. 180210020



Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd
NIP. 196808081991102001



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK
Model Kelompok
Treatment II

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: II/ Juni/
Hari/Tanggal	: Rabu / 7 Juni 2023
Kelompok/Usia	: B/ 5 -6Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat (Sepeda)
Materi	: • Membaca doa sebelum naik kendaraan • Bercerita tentang naik sepeda • Menyebutkan nama transportasi darat sepeda • Mengenal bentuk transportasi darat sepeda
Alat/Sumber Belajar	: Batang daun singkong, dedaunan, lem, gunting, dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2, 2.2, 2.3, 3.6, 3.8, 4.14
Tujuan	: • Anak terbiasa membaca doa sebelum naik kendaraan • Anak mengenal nama transportasi darat sepeda • Anak mengenal bentuk transportasi darat sepeda

3. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	

	menit)		
Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berbaris-baris ▪ Mengulang doa harian ▪ Bernyanyi sebelum belajar ▪ Berdoa sebelum belajar. ▪ Bercakap-cakap tentang tema kemarin dan hari ini ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.		
Inti (60 menit)	- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru memperlihatkan permainan konstruktif bahan alam membuat sepeda • Guru menjelaskan jenis bahan alam yang digunakan • Guru memberikan contoh pembuatan sepeda dari bahan alam • Guru menyuruh anak untuk membuat sepeda dari bahan alam dengan kreasi anak • Guru mengamati perkembangan percaya diri anak melalui bermain konstruktif transportasi - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak	5 M Pendekatan Saintifik	

		melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	5 M Pendekatan Saintifik



Kepala Sekolah

Penela, Rahani, S.Pd
196808081991102001

Aceh Jaya, 2023

Mengetahui,

Mira Roza
NIM. 180210020

جامعة الرانري

AR - RANIRY

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Treatment III

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: II/ Juni /
Hari/Tanggal	: Kamis / 8 Juni 2023
Kelompok/Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat(Kereta api)
Materi	• Mengulang surah An-nas • Mengulang doa-doa harian • Mengulang hadist pendek • Mengenal bentuk transportasi darat kereta api
Alat/Sumber Belajar	: Gambar kereta api, pelepah pohon sagu, lidi
Kompetensi Dasar (KD)	1.2, 2.2, 2.3, 3.6, 3.8, 4.14
Tujuan	• Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass • Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian • Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek • Anak mengenal bentuk transportasi darat kereta api

4. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap	Nama Kegiatan	Keterangan
Pembelajaran	Kegiatan	

Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berbaris-baris ▪ Mengulang doa harian ▪ Bernyanyi sebelum belajar ▪ Berdoa sebelum belajar ▪ Bercakap-cakap tentang tema kemarin dan hari ini ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru memperlihatkan permainan konstruktif bahan alam kereta api • Guru menjelaskan jenis bahan alam yang digunakan • Guru memberikan contoh pembuatan kereta api dari bahan alam • Guru menyuruh anak untuk membuat kereta api dari bahan alam dengan kreasi anak • Guru mengamati perkembangan	5 M Pendekatan Saintifik

		percaya diri anak melalui permainan konstruktif transportasi - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
--	--	--	--



Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres	5 M Pendekatan Saintifik
		<i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	



Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd

NIP. 196808081991102001

Aceh Jaya, 2023

Mengetahui,

Peneliti

Mira Roza

NIM. 180210020

جامعة الرانري
AR - RANIRY

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Posttest

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: II/ Juni /
Hari/Tanggal	: Jumat / 9 Juni 2023
Kelompok/Usia	: B/ 5 -6 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat
Materi	• Membaca doa sebelum naik kendaraan • Menyebutkan nama transportasi darat mobil • Mengenal bentuk transportasi darat mobil
Alat/Sumber Belajar	: Gambar perahu layar, kertas HVS, serabut kelapa, lidi, lem, dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2, 2.2, 2.3, 3.6, 3.8, 4.14
Tujuan	• Anak terbiasa mengulang doa sebelum naik kendaraan • Anak mengenal nama transportasi darat mobil • Anak mengenal bentuk transportasi darat mobil

2. Langkah-langkah Kegiatan

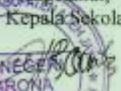
Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Transisi	Anak dan Masa	Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	

(45 menit)			
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berbaris-baris ▪ Mengulang doa harian ▪ Bernyanyi sebelum belajar ▪ Berdoa sebelum belajar ▪ Bercakap-cakap tentang tema kemarin dan hari ini ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru memberikan alat dan bahan permainan konstruktif kepada anak • Guru mempersilahkan anak bermain Konstruktif Bahan Alam transportasi sesuai dengan kreasi anak • Guru dan anak tanya jawab tentang bermain konstruktif bahan alam yang telah dibuat	5 M Pendekatan Saintifik
		Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok	

		bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak. - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa:	5 M Pendekatan Saintifik

		- Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	
--	--	--	--

Aceh Jaya,2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd
NIP. 196808081991102001

Peneliti

Mira Roza
NIM. 180210020

جامعة الرانري
AR - RANIRY

Lampiran Kegiatan Penelitian

Kegiatan *Pretest*

Pretest (tes awal) pada tanggal 5 juni 2023 pada kegiatan *pretest* peneliti mengarahkan anak untuk bermain lego dengan tema transportasi, peneliti meminta anak untuk menrangkai setiap lego menjadi bentuk transportasi yang anak bisa.



Kegiatan *Treatment I*

Treatment I pada tanggal 6 Juni 2023 pada kegiatan *treatment* peneliti menggunakan kegiatan membuat kolase mobil dengan tema transportasi menggunakan bahan alam dari daun pohon nagka, lem dan gunting.





Kegiatan *Treatment II*

Treatment II Pada tanggal 7 Juni 2023 pada kegiatan *treatment* peneliti menggunakan kegiatan membuat kolase sepeda dengan menggunakan bahan alam dari batang daun singkong dan dedaunan.



Kegiatan *Treatment III*

Treatmen III pada tanggal 8 Juni 2023 pada kegiatan *treatment* peneliti menggunakan kegiatan membuar kereta api dengan tema transportasi menggunakan bahan alam dari pelepah pohon sagu dan lidi.





Kegiatan *Posstets*

Posstes (tes akhir) pada tanggal 9 Juni 2023. Pada kegiatan *posstest* peneliti meminta anak untuk bermain konstruktif menggunakan bahan alam yang sudah disediakan tanpa siajari oleh guru, dan menilai kemampuan setia anak.



جامعة الرانري
AR - RANIRY

