

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TKN PEMBINA  
LAWE ALAS ACEH TENGGARA**

**SKRIPSI**

Diajukan oleh:

**MAWATDAH  
NIM. 150210036**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2019 M/ 1441 H**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TKN PEMBINA  
LAWE ALAS ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

MAWATDAH  
NIM. 150210036

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



**Dr. Heliati Fariyah, S. Ag., MA**  
NIP.197305152005012006

Pembimbing II,



**Putri Rahmi, M. Pd**  
NIDN. 2006039002

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TKN PEMBINA  
LAWE ALAS ACEH TENGGARA**

**SKRIPSI**

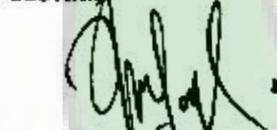
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 21 November 2019  
23 Rabiul Awwal 1441 H

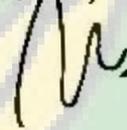
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,



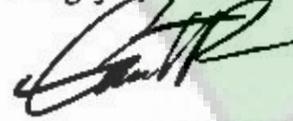
**Dr. Heliat Fajriah, MA**  
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,



**Munawwarah, M. Pd**  
NIP. 199312092019032021

Penguji I,



**Putri Rahmi, M. Pd**  
NIDN. 2006039002

Penguji II,



**Muchmainnah, MA**  
NIP. 198204202014112001

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



**Dr. Muslim Razali, S.H. M. Ag**  
NIP. 195903091989031001

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mawatdah  
NIM : 150210036  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakulta : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 1 November 2019

Yang menyatakan,



Mawatdah  
NIM.150210036

## ABSTRAK

Nama : Mawatdah  
NIM : 150210036  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram  
Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di  
TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara  
Tanggal Sidang : 21 November 2019  
Tebal Skripsi : 66 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA  
Pembimbing II : Putri Rahmi, M. Pd  
Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif Tangram dan  
Peningkatan Kreativitas.

Kreativitas anak belum sepenuhnya berkembang. Hal ini dapat dilihat pada saat proses kegiatan banyak anak yang masih mencontoh dan tidak mau mencoba membuat bentuk lain dari contoh yang telah diberikan oleh gurunya, bahkan saat kegiatan menggambar bebas anak-anak masih harus diberi contoh. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara (2) Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siklus I aktivitas guru memperoleh nilai 3,47 dengan kriteria Baik. Peningkatan kreativitas anak pada Siklus I melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram mencapai 68,07% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada Siklus II aktivitas guru memperoleh nilai 3,78 dengan kriteria sangat baik karena guru sudah mampu menceritakan dan mengkaitkan antara tema dengan kehidupan sehari-hari anak. Sedangkan pada Siklus II penggunaan alat permainan edukatif tangram anak mengalami peningkatan mencapai 83,03% dengan kriteria berkembang sangat baik karena anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kemudahan yang selalu diberikan kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara”**.

Shalawat beriringkan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabat yang telah membawa pendidikan dan pembelajaran kepada kita dari alam kegelapan hingga alam yang penuh dengan penerangan.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-ranirry Banda Aceh. Penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A selaku pembimbing pertama dan kepada Putri Rahmi, M. Pd selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd., Ph, D. Selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M. A selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, M. A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta stafnya yang telah membantu penulis.
5. Ibu Siti Rohana, A. MA. Pd selaku kepala TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 1 November 2019

Penulis,



Mawatdah

NIM. 150210036

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Alat Permainan Edukatif Tangram.....	9
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif Tangram.....	9
2. Manfaat Alat Permainan Edukatif Tangram .....	11
B. Kreativitas Anak Usia Dini .....	13
1. Pengertian Kreativitas .....	13
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini .....	14
3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini.....	16
C. Kreativitas Dalam Bermain Tangram .....	17
1. Teori Wallas .....	17
2. Teori Belahan Otak .....	20
D. Penelitian Relavan .....	21
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian.....	24
B. Subjek Penelitian .....	29
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data .....	35
F. Kriteria Keberhasilan .....	37
G. Pedoman Penulisan .....	38
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian .....	59

<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



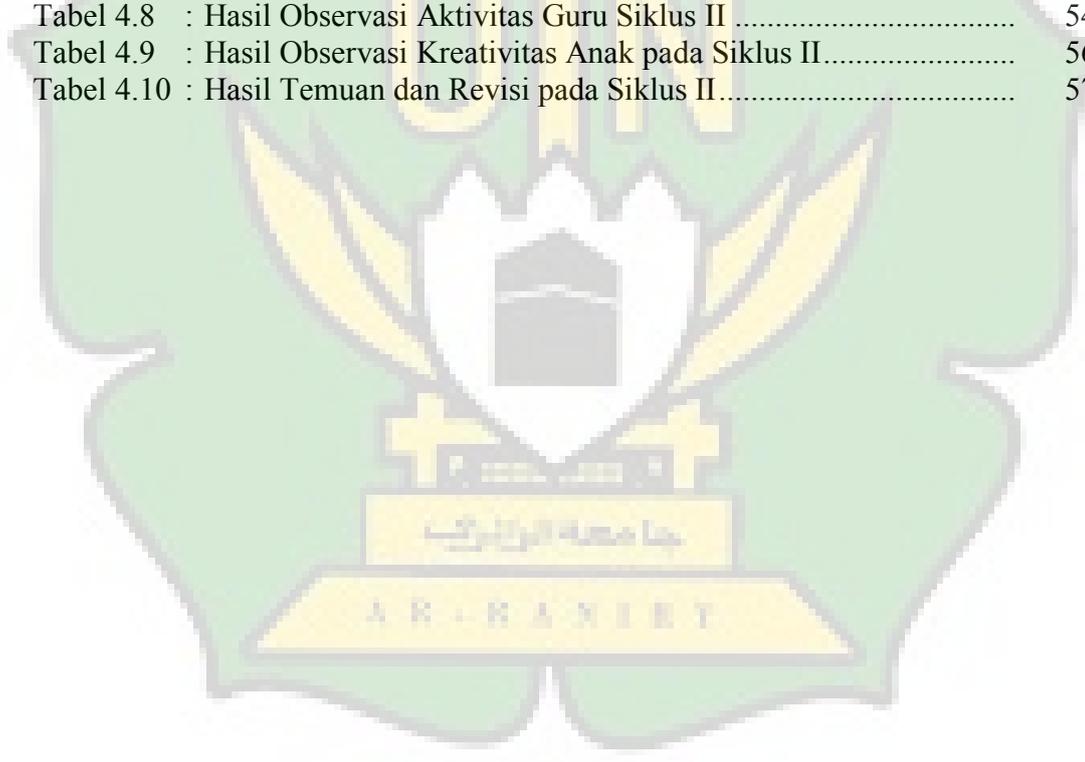
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 : APE Tangram.....	7
Gambar 2.1 : APE Tangram.....	11
Gambar 3.1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	26
Gambar 4.1 : Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II.....	60
Gambar 4.2 : Diagram Hasil Peningkatan Kreativitas Anak pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	61



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Instrumen Kemampuan Guru.....	30
Tabel 3.2 : Lembar Instrumen Peningkatan Kreativitas Anak .....	32
Tabel 3.3 : Kriteria Pemberian Skor Aktifitas Guru .....	36
Tabel 3.4 : Kriteria Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak .....	37
Tabel 4.1 : Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKN Pembina Lawe Alas .....	40
Tabel 4.2 : Keadaan Anak Kelas B2 TKN Pembina Lawe Alas.....	40
Tabel 4.3 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	41
Tabel 4.4 : Hasil Observasi kreativitas Anak Pra Tindakan .....	43
Tabel 4.5 : Hasil Observasi Guru Siklus I .....	46
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus I.....	48
Tabel 4.7 : Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus I .....	49
Tabel 4.8 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	54
Tabel 4.9 : Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus II.....	56
Tabel 4.10 : Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus II.....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Aktivitas Guru
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Kreativitas Anak
- Lampiran 6 : Lembar Instrumen Aktivitas Guru
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Kreativitas Anak
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 9 : Foto Kegiatan Penelitian



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Alat Permainan Edukatif atau sering di singkat dengan APE adalah alat permainan yang didalamnya mengandung unsur pendidikan, atau sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana dan peralatan untuk bermain dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>1</sup> Alat permainan edukatif dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak.

Alat permainan edukatif tidak harus di beli, alat permainan edukatif juga bisa dibuat dari barang bekas, kardus, triplek dan bahan alam lainnya selama permainan itu mengandung unsur pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, seperti APE tangram.

Tangram merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan. Tangram mempunyai kelebihan tersendiri diantaranya ialah, anak akan dapat mengkreasikan berbagai bentuk-bentuk dan kreativitas dengan menyusun potongan-potongan geometri menjadi bentuk yang menarik, seperti bentuk bintang, orang dan berbagai jenis makhluk hidup maupun benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak.

Selain itu tangram juga merupakan alat permainan edukatif yang mudah di buat dengan menggunakan alat dan bahan seperti potongan kertas

---

<sup>1</sup> Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), h. 65.

gabus, triplek, kayu atau bahkan dari origami. Melalui alat permainan edukatif tangram juga anak akan lebih menyukai geometri serta dapat memberikan kesenangan kepada anak saat mengaplikasikan alat permainan tersebut, karena anak dapat mengeluarkan ide-ide dalam bermain dengan bentuk geometri.

Menurut Pitadjeng, tangram ialah tujuh bagan kebijakan dan tujuh bagan kecerdikan, yang mana maksudnya disini ialah anak dapat mengkreasikan tujuh kepingan-kepingan geometri tangram tersebut dan menyusunnya sesuai dengan kreativitas anak.<sup>2</sup> Kreativitas adalah salah satu potensi anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, dan bakat kreatif tersebut dapat di kembangkan melalui aktivitas bermain dan permainan yang mengandung nilai pendidikan yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia anak tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak usia dini seharusnya menggunakan metode yang mampu mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, mencari serta menemukan jawaban sendiri, membuat pertanyaan, membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru. Adapun Indikator perkembangan kreativitas anak umur 5-6 tahun berdasarkan kemendiknas yaitu, (1) anak sudah dapat memecahkan masalah secara kreatif, (2) menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi,

---

<sup>2</sup>Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*,(jakarta: Depdiknas, 2006). h. 159.

dan gerak tubuh), dan yang ke (3) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.<sup>3</sup>

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak. “Anak pada usia 5-6 tahun, pada lingkungan perkembangan kegiatan seni yaitu menyanyikan lagu dengan dengan benar, menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, platisin, balok, dan lain-lain). Anak usia 5-6 tahun sudah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah seperti (ide, gagasan, di luar kebiasaan), dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara, pada tanggal 19 s.d 20 Agustus 2019 di TK tersebut kreativitas anak masih kurang hal ini dapat dilihat pada saat proses kegiatan berlangsung banyak anak yang masih mencontoh bentuk yang dibuat oleh gurunya. Anak juga masih harus dibantu oleh guru untuk menyusun puzzle, karena anak belum bisa memecahkan masalah penyusunan puzzle itu sendiri, dan anak juga belum mampu menceritakan kenapa anak memilih atau menggambar gambaran tersebut. Di TK tersebut guru tidak memberikan kesempatan anak untuk mencoba melakukan kegiatan sendiri untuk mengembangkan kreativitas anak tersebut. Kurangnya rasa percaya diri pada anak membuat anak tidak mandiri dalam mengerjakan tugasnya sehingga

---

<sup>3</sup>Kemendiknas. *Acuan penyusunan kurikulum PAUD*. (Jakarta: Depdiknas. 2013)

keaktivitas anak tidak berkembang. Seharunya anak yang berumur 5-6 tahun sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan, dan sudah mampu berimajinasi kreatif sesuai dengan kreativitas anak tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan permainan tangram, karena permainan tangram merupakan salah satu alat permainan edukatif yang menarik untuk mengembangkan kreativitas dan sebagai pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini. Permainan tangram menggunakan potongan-potongan kecil bentuk geometri seperti bentuk persegi, segitiga dan jajaran genjang. kemudian potongan geometri di susun menjadi bentuk seperti berbagai jenis-jenis hewan, bintang, orang, dan benda-benda yang ada di sekitar anak.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak dalam penggunaan bentuk-bentuk geometri pada TKN Pembina Lawe Alas dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara”**

---

<sup>4</sup>Sarah Dan Lathifaturrahmah, “Penggunaan Media Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Di Kelas IX Mtss Siti Banjarmasin”. *Advanced Science Letters*, Vol. 03 No. 1 Juli-Desember 2015, h. 84.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan Kreativitas anak melalui alat permainan edukatif tangram pada anak kelompok B TKN Pembina Lawe Alas?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui permainan tangram pada anak kelompok B TKN Pembina Lawe Alas?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif tangram pada anak kelompok B TKN Pembina Lawe Alas
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif tangram pada kelompok B TKN Pembina Lawe Alas

**D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini memperkaya ilmu pengetahuan tentang peningkatan kreativitas anak menggunakan alat permainan edukatif tangram pada anak usia dini, serta dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Sebagai bahan perbaikan dari yang sudah dilakukan sebelumnya di kehidupan mendatang dalam mendidik anak usia dini.

- b. Bagi Guru: Membuat guru kreatif dalam menggunakan media-media yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu hal yang baru, dan juga

sebagai masukan dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram.

### **E. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan pembaca dalam menafsir tulisan ini serta untuk menghindari adanya pengertian yang maluas saat membaca, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah:

#### **1. Alat Permainan Edukatif Tangram**

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan.<sup>5</sup> Menurut Soetjiningsih APE adalah suatu alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan dapat di sesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.<sup>6</sup> Sedangkan tangram merupakan alat permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan sederhana yang dapat mengembangkan kreativitas anak.<sup>7</sup> Alat permainan edukatif tangram yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan dengan menggunakan bentuk geometri yang terdiri dari tujuh kepingan atau potongan geometri.

---

<sup>5</sup>Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan sumber Belajar*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan, 2005), h. 62.

<sup>6</sup>Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan....*,h. 64.

<sup>7</sup>Pujiati, Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal publikasi*, Vol 11, No 1, September 2004, h. 23.



**Gambar 1.1 APE Tangram**

## 2. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah apabila anak sudah dapat bermain tangram dan mampu membuat bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru. Seperti yang di dikemukakan oleh Supriadi bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dapat mengimplikasikan suatu benda ke bentuk yang berbeda dari bentuk yang sesungguhnya.<sup>8</sup> Semiawan juga mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>9</sup> Dan Munandar juga mengemukakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>10</sup>

<sup>8</sup>Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana. 2010), h. 13.

<sup>9</sup>Yeni Rachmawati, *Strategi Perkembangan Kreativitas....*, h. 14.

<sup>10</sup>Munandar, *Kreatifitas dan Keberbakatan Sterategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta:PTGamedia Pustaka Utama), h. 6.

### 3. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak Usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mampu memecahkan suatu masalah. Menurut Hartati usia 5-6 tahun adalah usia dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berfantasi dan berimajinasi, dan memiliki rentang konsentrasi yang pendek.<sup>11</sup> Menurut Siti Aisyah dkk anak usia 5-6 tahun adalah anak yang memiliki perubahan pribadi yang unik, rada ingin tahu yang besar, dan dalam perkembangan anak sudah mampu bermain dengan cara simpati.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Islam, 2005), h. 8-9.

<sup>12</sup>Siti Aisyah dkk, *Perkembang dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010). h. 14

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Alat Permainan Edukatif Tangram**

##### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif Tangram**

Alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Jadi alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain yang bermanfaat untuk anak dan dapat mengembangkan perkembangan anak. Menurut Mayke yang dikutip Fadhillah mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>1</sup> Tangram merupakan salah satu alat permainan edukatif yang merupakan permainan kuno di Cina yang pada awalnya di mainkan oleh anak-anak di Cina.

Menurut Rijanto dalam Pitadjeng mengatakan “tangram berasal dari tiongkok, di tiongkok tangram pertama-tama dikenal dengan nama *Chi chae pan* yang artinya tujuh bangan kebijaksanaan dan tujuh bagan kecerdikan”.<sup>2</sup> Dalam memainkan tangram diperlukan kreativitas dan imajinasi yang tinggi untuk membentuk tangram menjadi sebuah bentuk yang menyerupai suatu benda atau makhluk. Namun tidak ada yang tahu pasti dari mana dan kapan permainan tangram mulai dimainkan.

---

<sup>1</sup>Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 56.

<sup>2</sup>Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (jakarta: Depdiknas, 2006), h. 159.

Tangram adalah permainan yang dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak karena dalam bermain tangram di butuhkan daya pikir yang kreatif. Menurut Ruseffen didalam Pitadjeng bahwa “tangram merupakan permainan yang dapat membantu anak mempercepat pemahamannya terhadap konsep kekekalan luas”.<sup>3</sup> Jadi dengan bermain tangram anak akan mengenal bentuk-bentuk geometri dan mampu membuat suatu yang menarik dari potongan-potongan geometri tersebut.

Permainan tangram berbentuk seperti puzzle tetapi dari potongan geometri. Tangram dapat dimainkan secara bebas, tidak ada batasan bermain tangram. Tangram dapat di bentuk menjadi bentuk apa saja yang diinginkan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas pemain. Namun dalam bermain tangram tidak boleh ada potongan geometri yang saling tumpang tindih, potongan geometri harus disusun saling berdampingan dan susunan tersebut harus menyerupai suatu bentuk yang menarik dan memiliki suatu makna tertentu.

Selain itu bermain tangram juga dapat merangsang kemampuan kognitif anak karena saat memindahkan potongan geometri anak harus dapat memikirkan bentuk apa yang akan di buat dari potongan geometri tersebut. Sarah mengatakan “tangram adalah sebuah permainan dengan memindah-mindahkan potongan-potongan berbentuk segitiga, persegi dan jajaran genjang

---

<sup>3</sup>Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika* ,,,. h. 159.

untuk membentuk sebuah bagan yang menyerupai orang, hewan dan makhluk lainnya”.<sup>4</sup>



**Gambar 2.1 APE Tangram**

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwasannya Alat Permainan Edukatif tangram adalah alat permainan yang berasal dari tiangko yang mana alat permainan ini berbentuk tujuh kepingan geometri yang mudah di manipulasi dan dapat di bentuk kembali sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

## **2. Manfaat Alat Permainan Edukatif Tangram**

Bohning and Althouse dalam sarah berpendapat bahwa tangram bermanfaat bagi anak-anak dalam berbagai hal, di antaranya adalah mengembangkan rasa suka terhadap geometri, mampu membedakan berbagai bentuk, mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri, mengembangkan kemampuan rotasi

---

<sup>4</sup>Karim, *Pendidikan Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

spasial.<sup>5</sup> Selain itu tangram juga dapat mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk (misalnya membalik, menukar, dan menggeser), mempelajari bentuk yang sama dan pebangunan, dan juga dapat menjadi pengalaman multikultural bagi para pelajar dan anak juga dapat mengenal konsep warna, karena tangram menggunakan warna-warna yang menarik dan berbeda-beda.

Menurut Rostina tangram memiliki berbagai bermanfaat diantara lain ialah tangram dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya kreativitas dalam membentuk bangun-bangunan tertentu, untuk memahami sifat-sifat bangun datar serta untuk memahami konsep luas dan keliling bangun datar.<sup>6</sup>

Menurut Meisa permainan tangram dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan bentuk bidang datar kepada anak serta melatih imajinasi anak dalam merangkai bentuk. Selain itu dengan permainan tangram akan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta memahami dengan mudah.<sup>7</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya alat permainan edukatif tangram memiliki berbagai banyak manfaat diantaranya adalah memudahkan anak anak untuk mengenal bangunan datar, konsep

---

<sup>5</sup>Sarah dan Lathifaturrahmah, "Penggunaan Media Tangram dalam Pembelajaran Matematik Pada Materi Kesebangunan d i Kelas IX Mtss Siti Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015, *Jurnal Publikasi*, Vol 3, No 1, Desember 2015, h. 89.

<sup>6</sup>Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Jakarta:Rineka Cipta, 2015), h. 65.

<sup>7</sup> Meisa Dwi Anjarsari, "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Sekolah Dasar". *JPGSD* Vol 1, No 2, 2014, h. 1.

luas serta memudahkan anak untuk mengenal bentuk geometri sederhana. Selain itu permainan tangram juga bermanfaat untuk melatih imajinasi anak sehingga menumbuhkan daya kreativitas anak dalam membentuk bangun-bangunan tertentu menjadi bentuk yang bermakna.

## **B. Kreativitas Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Supriadi dalam Rachmawati mengutarakan bahwa, “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi”.<sup>8</sup> Kreativitas merupakan penemuan terhadap sesuatu, baik yang baru atau pengembangan terhadap sesuatu yang telah ada, kreativitas muncul dari cara berfikir yang berbeda, sehingga menghasilkan seni yang dapat dijadikan pengetahuan atau pelajaran yang baru.

Chaplin dalam Rachmawati mengemukakan “Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah yang dengan metode yang baru”.<sup>9</sup> Kreativitas merupakan kemampuan berfikir terhadap sesuatu yang menghasilkan pengetahuan tanpa ada batasan, dimana hasil dari kreativitas dapat memecahkan masalah-masalah dan kreativitas juga dapat menghasilkan seni keindahan bagi yang melihatnya.

---

<sup>8</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 13.

<sup>9</sup>Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada anak...*, h. 14.

Kreativitas menurut Gordon dan Brow dalam Freeman mengemukakan “Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli, imajinasi, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada atau dimiliki”.<sup>10</sup> Kreativitas merupakan kemampuan anak mengembangkan imajinasi yang muncul secara natural tanpa ada penciplakan, imajinasi ini muncul dari sesuatu yang dilihat atau di dengar, sehingga menghasilkan seni keindahan bagi yang melihatnya.

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengasilkan sesuatu yang baru, baik berupa penemuan baru atau pengembangan terhadap sesuatu yang telah ada, kreativitas muncul dari cara pandangan yang berbeda, kreativitas juga merupakan imajinasi yang tidak terbatas, baik berupa bentuk, seni atau teknologi, sehingga menghasilkan keindahan dan pengetahuan bagi yang melihat atau mengguanakannya.

## **2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini**

Pada masa anak usia dini merupakan masa yang sangat baik untuk mengembangkan kreativitas. Setiap anak memiliki keunikan sendiri bahkan guru dan orangtua sulit untuk mengetahui anak yang kreatif dan anak yang kurang kreatif. Anak usia dini adalah anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik fisik maupun mental. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berkreativitas dan memiliki kemampuan yang berbeda juga dalam perkembangannya.

---

<sup>10</sup>Freeman, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), h. 27.

Guilford dalam Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas di antara lain adalah (a) kelancaran berpikir dengan kata lain ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat, (b) elaborasi atau kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik, (c) originalitas yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.<sup>11</sup>

Ciri-ciri kreativitas menurut Nurhayati antara lain (a) menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa atau dengan kata lain tertarik akan hal-hal yang baru, (b) menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan, (c) sering mengajukan pertanyaan yang unik dan pintar misalnya jika sedang diskusi anak berani memberikan tanggapan, (d) suka mencoba.<sup>12</sup>

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwasannya jika anak dapat berpikir dengan baik kemudian menumbuhkan ide-ide baru dengan menggunakan media yang sudah disediakan, kemudian anak menambahkan dan mencampur bahan atau media yang lain, sehingga menjadi suatu bentuk yang lebih menarik dan mempunyai nilai keindahan maka pada saat itu kreativitas seni anak telah muncul.

---

<sup>11</sup>Utami Munandar, *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Renika Cipta, 2009), h. 10.

<sup>12</sup>Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajara, 2011), h. 10.

### 3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Kreatif atau kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreatif, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan halnya ini seseorang berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Menurut Munandar didalam Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut:“1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul; 4)mempunyai daya imajinasi yang kuat; 5) mampu membuat bentuk karya sendiri; mempunya pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya; 6) mampu mengembangkan atau merincikan suatu gagasan yang telah ada”<sup>13</sup>

Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada anak didiknya, dengan memberikan kesempatan pada anak untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan muncul ide-ide kreatif. Menurut teori Guilford ada beberapa indikator tingkat pencapaian kreativitas anak yaitu, (a) kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru atau dengan kata lain anak mampu memberikan ide-ide baru atau gagasan baru yang belum pernah ada atau dapat mengembangkan ide yang sebelumnya telah ada, (b) gagasan atau produk baru, (c) kombinasi baru berdasarkan data yang telah ada, (d) menunjukkan sikap kemandirian.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Bumi Aksara: 2011), h. 252.

<sup>14</sup>Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 27.

Berdasarkan indikator kreativitas di atas peneliti mengambil tiga Indikator perkembangan kreativitas anak umur 5-6 tahun berdasarkan kemendiknas yaitu, anak sudah dapat memecahkan masalah secara kreatif, menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial yaitu dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh, dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media<sup>15</sup>.

### **C. Kreativitas dalam Bermain Tangram**

Kreativitas tentu tidak terlepas dari pribadi yang kreatif, ada dua teori yang menjelaskan tentang terbentuknya pribadi kreatif yaitu teori Wallas dan teori belahan otak sebagai berikut:

#### **1. Teori Wallas**

Menurut teori Wallas dalam Suratno “proses kreatif meliputi empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi” berdasarkan empat tahap ini seseorang akan menjadi kreatif atau memendam bakat kreatifnya sampai saat seseorang berada dalam keadaan yang mengharuskan dirinya untuk berpikir kreatif.<sup>16</sup> Teorinya yang populer adalah tentang proses-proses kreatif yang menurutnya meliputi empat tahap. Keempat tahap proses berpikir kreatif itu, antara lain:

---

<sup>15</sup> Sumber: Kemendiknas. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. (Jakarta: Depdiknas. 2013)

<sup>16</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Department pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan tinggi, 2005), h. 36.

### 1.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini seseorang akan mencoba mencari suatu penyelesaian masalah, orang akan mulai berpikir, bertanya, bahkan membaca buku untuk menyelesaikan masalah, untuk mencari suatu solusi dari permasalahan yang telah ada maka orang akan mencari atau mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang di hadapi, merasa penasaran dengan cara menyelesaikan masalah tersebut maka orang tersebut akan mencoba berberagacara dalam mencari penyelesaiannya. Termasuk ke dalam tahap persiapan ini juga adalah semua pengalaman dan usaha yang dilakukan manusia, tidak peduli apakah usaha itu mengalami kegagalan dan kesalahan, semuanya tetap dikategorikan sebagai tahap persiapan untuk menjadi kreatif.<sup>17</sup>

### 2.1 Tahap Inkubasi

Pada tahap ini seseorang akan mulai berhenti berpikir untuk memecahkan suatu permasalahan dalam waktu tertentu, atau dapat dikatakan pada tahap ini seseorang sudah tidak terlalu memikirkan permasalahan yang di hadapi namun pada tahap ini adalah awal timbulnya sebuah inspirasi atau ide yang akan dapat dikembangkan menjadi sebuah kreativitas, karena pada tahap sebelumnya sudah berusaha mencari solusi dengan berbagai cara, maka pada tahap ini akan berhenti untuk mencari celah dalam permasalahan yang sedang terjadi.

---

<sup>17</sup> Utami Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2009), h. 28.

Inkubasi ini juga dapat dikatakan sebagai tahap pematangan atau tahap pengeraman ide. Tindakan yang diperlukan adalah merenungkan kembali melalui intuisi imajiner semua informasi, data dan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya pada tahap persiapan.<sup>18</sup>

### 3.1 Tahap Iluminasi

Pada tahap ketiga ini adalah awal dari munculnya gagasan baru atau suatu inspirasi yang akan menghasilkan suatu gambaran untuk sebuah karya yang baru. Karena setelah melalui dua proses di atas maka munculnya gagasan baru atau inspirasi dari berbagai sumber yang di dapat. Menurut M. Suyanto tahap ini merupakan titik terang dalam hal kemampuan menyikapi, menyelesaikan dan mengungkapkan informasi yang diterima dengan cara yang kreatif.<sup>19</sup>

### 4.1 Tahap Verifikasi

Tahap verifikasi adalah tahap akhir dalam proses kreatif, pada tahap ini segala gagasan atau insoirasi yang telah di pikirkan pada tahap sebelumnya akan mulai diuji dan diterapkan secara nyata baik dalam tulisan maupun verbal sesuai dengan keadaan pada saat itu.

Menurut Riris K. Sarumpaet, fase ini juga dapat diuji atau diperiksa dengan melakukan perbandingan dengan karya yang lain, meminta saran serta kritik dari orang lain. Saran-saran mereka kemudian dijadikan menjadi bahan

---

<sup>18</sup>Riris K. Toha Sarumpaet, *Sastra Masuk Sekolah* (Magelang: Indonesia Tera, 2002), h. 67.

<sup>19</sup> M. Suyanto, *Strategi Perancangan Iklan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), h. 70.

untuk mengelolah kembali gagasan dan ide-ide demi kesempurnaan hasil kreativitas sendiri.<sup>20</sup>

## 2. Teori Belahan Otak

Menurut Suranto “belahan otak kanan dan kiri memiliki fungsi yang berada. Fungsi otak sebelah kanan berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif, sedangkan otak sebelah kiri berkaitan dengan fungsi-fungsi pemilik rasional”. Fungsi otak kanan adalah untuk mengembangkan suatu seni atau sebuah keindahan-keindahan. Sedangkan otak kiri berfungsi untuk mengembangkan ilmu pasti seperti matematika dan yang lainnya.<sup>21</sup>

Bermain tangram dapat dilakukan dengan menggunakan kedua belah otak karena dalam bermain tangram seseorang harus dapat memikirkan bentuk yang tepat dan dapat mempelajari ilmu matematika, selain itu dalam permainan tangram anak bebas berkarya sesuai dengan imajinasi anak masing-masing bentuk apa yang akan mereka buat dengan bermain tangram tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Budiyanto yang menyatakan bahwa dalam permaian tangram dapat mengoptimalkan fungsi otak bagian kiri yang berupa kemampuan dalam mengkomposisikan figura dan otak bagian kanan yang berupa kemampuan memecahkan permasalahan anak akan berbentuk kreativitas dimana dapat mengoptimalkan kedua bagian otak. Saat bermaian tangram anak lebih bebas berimajinasi dengan demikian fungsi belahan otak kanan lebih dominan, bahkan dengan bermain tangram mereka memasuki

---

<sup>20</sup> Riris K. Toha Sarumpaet, *Sastra Masuk Sekolah...*, h. 68.

<sup>21</sup> Suranto, *Pengembangan Kreativitas...*, h. 37.

masa yang sangat penting yaitu proses pemahaman simbol. Berimajinasi selain dapat membantu mengembangkan kecerdasan dapat pula menumbuhkan daya kreatif.<sup>22</sup>

Bermain tangram dapat mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain tangram anak dapat membuat bentuk yang sesuai dengan imajinasi anak tersebut, melalui bentuk yang mampu diciptakan oleh anak terlihat tingkat kreativitas dari seseorang anak. Dalam bermain tangram anak juga memiliki kebebasan sehingga anak dapat berkembang dari segi kognitif maupun kreativitas. Saat bermain tangram anak dapat menfungsikan otak sebelah kanan yang mengarah pada keindahan dan seni, selain dapat memahami simbol dan bentuk geometri anak juga dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat bentuk-bentuk dari tangram tersebut.

#### **D. Penelitian Relevan**

Meningkatkan kreativitas anak sudah banyak diteliti, antara lain oleh:

1. Rahayu Setiyorini, dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tangram Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulangagung”. peneliti ini menyimpulkan bahwa dengan permainan

---

<sup>22</sup>Budiyanto, *Peran Bermain Tangram dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Berpikir pada Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta*, (Surakarta: Universitas sebelas maret, 2004), h. 35.

tangram dapat mengembangkan pengetahuan anak tentang geometri, karena permainan tangram berbentuk tujuh kepingan geometri.<sup>23</sup>

2. Pebria Suhartini, dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung”. peneliti ini menyimpulkan bahwa melalui permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat ditunjukkan oleh peneliti karena dari peningkatan disetiap siklus nya dari siklus I dan siklus II. Jadi peneliti menyimpulkan bahwasannya menggunakan metode bermain dengan permainan balok berhasil meningkatkan kreativitas anak.<sup>24</sup>
3. Syuryani, dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram di Paud Simpang Tigotoboh Ketek Kabupaten Padang Pariman”, peneliti ini menyimpulkan bahwa dengan permainan tangram anak lebih mudah mengenal konsep huruf, bentuk-bentuk geometri yang sederhana dan menyebutkan bentuk dan warna pada permainan tangram tersebut.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup>Rahayu Setiyorini, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tangram pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulangagung, *jurnal publikasi*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015), h. 7.

<sup>24</sup>Pebria Suhartini, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung *jurnal publikasi*, Universitas Gunadarma, 2016.

<sup>25</sup>Syuryani, Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram di Paud Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariman, *jurnal publikasi*, Universitas Negeri Padang, November 2017, h. 1.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa dengan permainan tangram anak lebih mudah mengenal konsep huruf, bentuk-bentuk geometri yang sederhana dan mengenal warna-warna yang terdapat di permainan tangram tersebut, sedangkan dalam penelitian ini Alat Permainan Edukatif tangram digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.



### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Sebuah penelitian memerlukan suatu rancangan penelitian yang tepat agar data yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan dan valid. Adapun jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK (*classroom action research*) merupakan penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang dilakukan terhadap subjek penelitian kelas tersebut. Tindakan ini diberikan oleh guru atau arahan dari guru dan dilakukan oleh anak.

Menurut Sanjaya, PTK merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri untuk memecahkan suatu masalah dengan melakukan berbagai tindakan yang sudah direncanakan dalam situasi nyata serta menganalisa setiap pengaruh perlakuan tersebut.<sup>1</sup> Mulyasa mengatakan PTK adalah suatu jenis penelitian dalam upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang telah direncanakan.<sup>2</sup> Arikonto menyatakan bahwa, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan

---

<sup>1</sup>Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), h.26.

<sup>2</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Rosdakarya,2009), h. 11.

pengembangan profesinya. Untuk mewujudkan hal tersebut terdapat aspek pokok yang merupakan sebuah siklus.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan mengkaji masalah pembelajaran didalam kelas untuk memperbaiki mutu pembelajaran dan meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar.

Penelitian Model pelaksanaan PTK yang penulis lakukan adalah model kolaboratif, yaitu peneliti melakukan kerjasama bersama kolaborator.<sup>4</sup> Pada penelitian ini guru disekolah tersebut berperan sebagai pengamat yang terdiri dari dua orang guru yaitu wali kelas dan guru pendamping serta peneliti dan seorang teman peneliti yang melakukan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk kelancaran proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Peneliti menggunakan model Kurt Lewin karena model ini sangat dasar, yaitu dalam setiap siklusnya Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan kelas yakni: perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini peneliti berencana mengambil dua siklus dan apabila

---

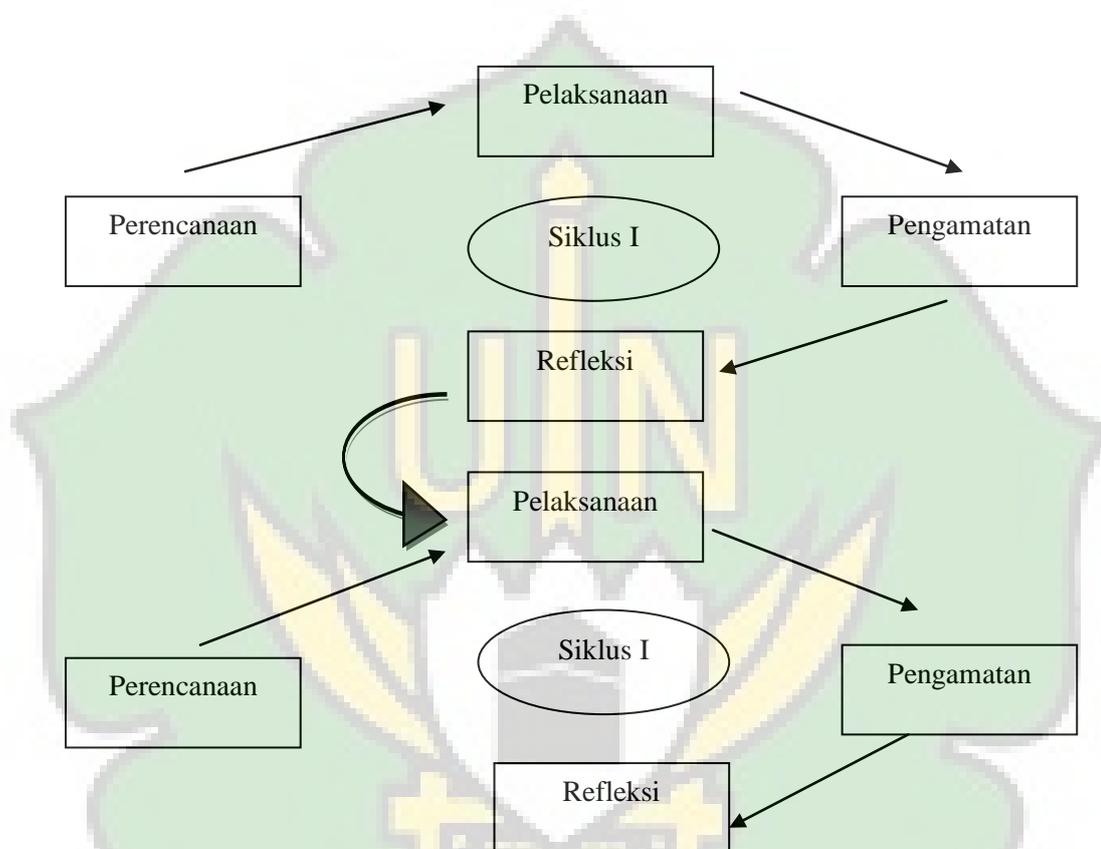
<sup>3</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 20.

<sup>4</sup> Sa'adun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Keterangan Perguruan Tinggi, Depdiknas, 2004), h. 1.

<sup>5</sup>Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2009), hal. 49.

permasalahannya belum selesai pada siklus I, maka akan dilanjutkan dengan siklus II

**Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kurt Lewin.<sup>6</sup>**



### 1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap pertama dalam penelitian ini adalah mempersiapkan segala sesuatu peralatan dan program pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk mengoptimalkan penelitian, guru mempersiapkan media tangram yang disesuaikan tema pembelajaran pada hari kegiatan penelitian dan mempersiapkan Rencana

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 93.

Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembaran observasi, dan model pembelajaran tanya jawab yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan pada penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, kegiatan peneliti pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Peneliti memperkenalkan geometri pada anak dengan menggunakan permainan tangram.
- b. Kemudian peneliti mendemonstrasikan cara bermain tangram kepada anak
- c. Pada tahap berikutnya peneliti meminta anak untuk bermain tangram secara mandiri.

Proses kegiatan permainan tangram yang dilakukan dalam penelitian menggunakan area balok:

### 1) Kegiatan Awal

Guru mengajak anak untuk berbaris didepan pintu pada saat ingin memasuki kelas, dan bersalaman dengan guru yang berdiri di depan pintu kelas. Setelah semua anak masuk kemudian guru memberikan salam, menanyakan kabar anak, mengajak anak bernyanyi bersama dan kemudian di lanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar.

### 2) Kegiatan Inti

Guru memperkenalkan permainan tangram kepada anak dan menjelaskan tata cara bermain dengan menggunakan permainan tangram. terlebih dahulu guru membuat contoh cara bermain tangram dan bagaimana

cara menyusunnya sehingga menjadi bentuk yang kreatif dan jelas. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyusun kepingan kepingan tangram tersebut, membuat bentuk menjadi bentuk yang menarik. Guru juga menanyakan kepada anak gambar apa yang telah dibuat oleh anak dan guru mengamati proses kegiatan saat anak menyusun kepingan tangram tersebut.

### 3) Kegiatan penutup

Setelah pembelajaran selesai, maka langkah selanjutnya adalah meminta anak untuk belajar bertanggungjawab dengan cara merapikan kembali permainan yang telah dimainkan tadi. Kemudian guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak saat bermain, dan menceritakan proses pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian guru memberikan kesimpulan tentang proses bermain tangram.

### 3. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini peneliti mengamati segala proses pelajaran yang berlangsung. Setiap kegiatan yang berlangsung, mulai dari perilaku, sikap anak dan daya tangkap yang diserap oleh anak. Apakah siklus pertama ini anak sudah dapat mengetahui, memahami dan dapat bermain tangram dengan baik. Pengamatan yang dilakukan pada siklus I sangat berpengaruh pada penyusunan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 atau siklus berikutnya.

#### **4. Refleksi**

Tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Apabila dalam siklus I terdapat kekurangan. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilanjutkan untuk perbaikan pada siklus II. Jika siklus I menunjukkan adanya peningkatan maka siklus dapat dihentikan.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5 sampai 6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara dengan jumlah 16 anak, yaitu terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

#### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini Instrumen yang akan digunakan ialah:

##### **1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian**

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian adalah panduan guru yang disusun secara sistematis oleh guru sebagai skenario penyampaian pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan setiap kali pertemuan.

##### **2. Lembaran Observasi Kemampuan Guru**

Lembaran observasi guru adalah lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati guru selama proses pembelajaran. Guru kelas sebagai

---

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 149

pengamat akan mengamati peneliti dengan mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas dan melakukan proses kegiatan memahami konsep huruf dengan menggunakan metode bercerita menggunakan wayang kardus.

### Lembar Instrumen Kemampuan Guru

Nama Guru : .....

Observer : .....

Tema : .....

Hari/Tgl Pembelajaran : .....

**Tabel 3.1 Instrumen Kemampuan Guru**

No	Aktivitas Guru Yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A. Kegiatan Pembuka</b>					
1	Memberi salam dan baca doa				
2	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama				
3	Guru mengajak anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari				
4	Guru memperkenalkantema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya				
5	Guru mempersiapkan kegiatan main di sentra				
<b>B. Kegiatan Inti</b>					
	<b>Model Sentra:</b>				
	<b>Pijakan Sebelum Bermain</b>				
7	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya				
8	Guru memberitahukan cara bermain pada tiga jenis kegiatan main				
9	Guru mengarahkan anak untuk memilih permainan yang disukai				
	<b>Pijakan Saat Bermain</b>				
10	Guru menggunakan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak				
11	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan tangram sesuai dengan tema				

12	Guru menjelaskan tangram yang telah disusun dan mengkaitkannya dengan tema				
13	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan-kepingan tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan				
14	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang dilakukan				
<b>C. Kegiatan Penutup</b>					
<b>Pijakan Setelah Bermain</b>					
15	Guru menginstruksikan kepada anak untuk merapikan mainan				
16	Guru melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan				
17	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman selama bermain				
18	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak				
19	Guru mengajak anak untuk bernyanyi				
20	Membaca doa dan mengucapkan salam				

**Keterangan :**

Berikan tanda ceklis pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

Skor 1= Kurang Baik

Skor 2= Cukup Baik

Skor 3= Baik

Skor 4= Sangat Baik

## 3. Lembar Observasi Capaian Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia

Dini

**Lembar Instrumen Peningkatan Kreativitas Anak**

Nama : .....

Umur : .....

Nama Sekolah : .....

Observer : .....

**Tabel 3.2 Lembar Instrumen Peningkatan Kreativitas Anak**

No	Indikator yang Dinilai	Dekripsi Kemampuan Anak	Hasil Penilaian
1	Anak mampu memecahkan masalah secara kreatif	Anak belum mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	1
		Anak sudah mulai mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	2
		Anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	3
		Anak sudah sangat mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	4
2	Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gambar)	Anak belum mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	1
		Anak sudah mulai mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	2
		Anak sudah mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	3
		Anak sudah sangat mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang	4

		berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	
3	Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk cerita)	Anak belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	1
		Anak sudah mulai mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	2
		Anak sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	3
		Anak sudah sangat mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	4
4	Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gerakan tubuh)	Anak belum mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	1
		Anak sudah mulai mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	2
		Anak sudah mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	3
		Anak sudah sangat mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	4
5	Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (dalam model sentra balok kegiatan bermain pembangunan)	Anak belum mampu menyusun bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	1
		Anak mulai mampu menyusun bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	2
		Anak sudah mampu menyusun bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	3
		Anak sudah sangat mampu menyusun bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	4
6	Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (dalam model	Anak belum mampu memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan gerakan)	1
		Anak mulai mampu memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan	2

7	sentra balok kegiatan bermain peran)	gerakan)	
		Anak sudah mampu memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan gerakan)	3
		Anak sudah sangat memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan gerakan)	4
	Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (dalam model sentra balok kegiatan sensorikmotor)	Anak belum mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan pewarna dari bahan alam	1
		Anak mulai mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan pewarna dari bahan alam	2
		Anak sudah mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan pewarna dari bahan alam	3
		Anak sudah sangat mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan pewarna dari bahan alam	4

**Keterangan:**

- Skor 1 = Belum Berkembang
- Skor 2 = Mulai Berkembang
- Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- Skor 4 = Berkembang Sangat Baik

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari tindakan penelitian yang telah dilakukan. Tehnik yang digunakan adalah observasi.

## 1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamat dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>8</sup> Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang dilakukan langsung oleh penelitian untuk mengamati peningkatan kreativitas anak sesuai yang ada pada indikator penilaian.

### a. Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru adalah untuk melihat aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah direncanakan dalam PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH. Data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan aktivitas guru, dan lembaran pengamatan diisi oleh pengamat atau observer.

### b. Observasi Peningkatan Kreativitas Anak

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui permainan tangram pada anak kelompok B, data yang dikumpulkan pengamat pada saat penelitian sedang melakukan pembelajaran yang merujuk pada indikator peningkatan kreativitas anak.

## **E. Teknik Analisis Data**

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Untuk mendeskripsikan data

---

<sup>8</sup> Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Ciptas, 2010), h. 158

penelitian, maka dilakukan analisis data lembaran observasi aktivitas guru dan analisis data lembaran peningkatan kreativitas anak. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik analisis data kemampuan guru

Adapun tehnik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{N}$$

**Keterangan:**

$\bar{X}$  : Mean (rata-rata)  
 $\sum xi$  : Jumlah nilai skor  
 $N$  : Jumlah poin indikator

**Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Aktifitas Guru<sup>9</sup>**

Nilai	Kriteria
0,50 < TKG < 1,50	Kurang
1,50 < TKG < 2,50	Cukup
2,50 < TKG < 3,50	Baik
3,50 < TKG < 4.00	Sangat Baik

Anas Sujiono menjelaskan bahwa aktifitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai tahap keberhasilan apabila berada pada kategori cukup atau baik serta sangat baik. Apabila dari hasil analisis data dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori kurang, maka akan menjadi pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran berikutnya.

<sup>9</sup> Anas Sujiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 2006), h. 35.

## 2. Antalisis Peningkatan kreativitas Anak

Data tentang peningkatan kreativitas anak selama pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yaitu:

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

Keterangan: P : Nilai yang dicari atau diharapkan

F : Jumlah nilai yang diperoleh

N : Jumlah aktivitas selurunya

100% : Konstanta<sup>10</sup>

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak<sup>11</sup>**

Kategori	Skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	1	0% - 40%
Mulai Berkembang (MB)	2	41% - 55%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56% - 75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76% - 100%

### F. Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari mengetahui nilai rata-rata aktivitas guru dan hasil persentasi peningkatan kreativitas pada anak. Penelitian dikatakan berhasil apabila aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3.50 atau berada pada kategori Sangat baik.

<sup>10</sup> Sudijono, A, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h. 42

<sup>11</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini: 2015), h. 5.

Secara individual anak dikatakan berkembang apabila mendapat skor minimal yaitu 3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor maksimal 4 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Menurut Suharsimi, dkk, Kriteria keberhasilan tercapai apabila minimal 76% anak di dalam kelas telah menguasai materi dengan baik. Kurang dari kriteria tersebut maka anak dianggap belum menguasai materi dengan baik atau kriteria yang dinyatakan belum berhasil.<sup>12</sup>

#### **G. Pedoman Penulisan**

Pedoman penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah menggunakan buku pedoman akademik dan penulisan skripsi tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Bertujuan sebagai pemecah masalah dan menjawab persoalan yang dipertanyakan oleh peneliti.

---

<sup>12</sup> Joni Dimyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 107.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara tempatnya di Jl. Ngkeran, Desa cingkam mekhanggun, lawe alas kutacane Aceh Tenggara. TK ini terletak di samping jalan dan memiliki luas tanah dan digunakan untuk ruang belajar seluas. Selain ruang belajar terdapat ruang guru dan kelapa sekolah, toilet, dapur, gudang serta taman bermain. TK ini bersampingan dengan SD yang dibatasi dengan pagar. Dan disekeliling TK tersebut di batasi juga dengan pagar sehingga anak bermain dengan aman dan tidak keluar ke jalan.

#### **1. Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasaranan merupakan salah satu fasilitas bagi anak dalam proses belajar mengajar. keadaan sarana dan prasarana di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara sudah memadai dilihat dari ruang kelas yang cukup besar sehingga nyaman untuk proses kegiatan pembelajaran. Adapun beberapa ruangan di sekolah tersebut diantaranya: empat ruang kelas untuk belajar satu ruang untuk TK A dan dua ruang untuk TK B. Selain ruang belajar juga terdapat ruang lain seperti ruang guru dan kelapa sekolah, toilet, dapur, dan gudang.

Sarana permainan yang terdapat di sekolah ini terdiri dari permainan *indoor* seperti poster, berbagai macam balok, *puzzle*, buku bergambar, dan

simbol-simbol rambu lalu lintas. Sedangkan permainan *outdoor* seperti dua unit perosotan, tiga unit ayunan, dua unit jungkat-jungkit, dua unit kursi putar, dan satu unit tangga merangak.

## 2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di TKN Pembina Lawe Alas terdiri dari seorang kepala sekolah, dan lima guru kelas. Berikut data pendidik dan tenaga kependidikan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara.

**Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKN Pembina Lawe Alas**

No	Nama Guru	Jabatan	Pangkat/Jabatan
1	Siti Rohana, A. Ma. Pd	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah
2	Mukhalisna, S.Pd	Tata Usaha	Guru
3	Hapijah Naini, S.Pd	Guru Kelas A	Guru
4	Sumiati, S.Pd	Guru Kelas B1	Guru
5	Jusmi, S.Pd	Guru Kelas B2	Guru
6	Camaliah, S.Pd	Guru Pendamping B2	Guru

*Sumber Data: Dokumentasi TKN Pembina Lawe Alas*

## 3. Keadaan Anak

TKN Pembina Lawe Alas kelompok B2 diampu oleh satu guru kelas yaitu Jusmi Penelitian ini dilakukan pada anak TK B dengan jumlah 16 anak yang terdiri dari tujuh perempuan dan sembilan anak laki-laki.

**Tabel 4.2 Keadaan Anak Kelas B2 TKN Pembina Lawe Alas**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	AH	P
2	AW	L
3	BA	L
4	BU	P
5	CC	P
6	HP	L

7	HR	P
8	MN	L
9	MA	L
10	NL	P
11	NA	P
12	RW	L
13	RL	L
14	SA	P
15	SAM	L
16	ZP	L

*Sumber Data: Dokumentasi TKN Pembina Lawe Alas*

Penelitian ini dilakukan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara pada tanggal 21 Agustus s/d 16 September 2019. Adapun jadwal penelitian secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Senin/19 s.d 20 Agustus 2019	08.00 s/d 10.30	Observasi awal peningkatan kreativitas anak
2	Rabu/ 21 Agustus 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus I pertemuan I, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak
3	Senin/26 Agustus 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus I pertemuan II, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak
4	Senin/02 September 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus I pertemuan III, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak
5	Senin/09 September 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus II pertemuan I, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk

			meningkatkan kreativitas anak
6	Jumat/13 September 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus II pertemuan II, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak
7	Senin/16 September 2019	08.00 s/d 11.30	Pembelajaran Siklus II pertemuan III, melakukan penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak

### **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua Siklus. Siklus I terdapat tiga pertemuan dan Siklus II terdapat tiga pertemuan. Dalam penelitian ini peneliti hanya memaparkan hasil penelitian Siklus I pertemuan ketiga dan Siklus II pertemuan ketiga. Dikarenakan hasil pertemuan ketiga Siklus I dan pertemuan ketiga Siklus II lebih berkembang. Alokasi waktu disetiap Siklus sesuai dengan jam belajar TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara. Siklus I peneliti menggunakan alat permainan edukatif tangram dengan tema rekreasi dan sub tema alat transportasi sedangkan di Siklus II peneliti menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram dengan tema hewan. Peneliti ini menggunakan model Kurt Lewin yang meliputi empat langkah, diantaranya: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

### Pra Tindakan

Data awal yang diperoleh saat observasi terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara pada tanggal 19 s.d 20 Agustus 2019. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat anak sedang berada pada kelompok bermain. Pada saat itu guru menyuruh anak untuk mewarnai gambar dengan warna yang bebas, terdapat sebagian besar anak masih bertanya warna yang cocok untuk gambar tersebut, dan sebagian anak juga masih banyak yang mengikuti dan contoh punya teman mereka.

Berikut ini merupakan hasil observasi penggunaan alat permainan edukatif tangram kelompok B2 sebelum dilakukannya tindakan.

**Tabel 4.4 Hasil Observasi kreativitas Anak Pra Tindakan**

No	Nama	Skor	Persentase	Keterangan
1	AH	10	35,71	BB
2	AW	8	28,57	BB
3	BA	12	42,85	MB
4	BU	10	35,71	BB
5	CC	11	39,28	BB
6	HP	10	35,71	BB
7	HR	9	32,14	BB
8	MZ	10	35,71	BB
9	MA	12	42,85	MB
10	NL	11	39,28	BB
11	NA	12	42,85	MB
12	RW	7	25	BB
13	RL	7	25	BB
14	SA	10	35,71	BB
15	SAM	11	39,28	BB
16	ZP	12	42,85	MB
<b>Persentase</b>			<b>36,15</b>	<b>BB</b>

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 19 s.d 20 Agustus 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi sebelum tindakan yaitu 12 orang anak dikategorikan belum berkembang (BB) dan 4 orang anak dikategorikan mulai berkembang (MB) dengan jumlah persentase keseluruhan yang diperoleh yaitu 36,15% sebelum peneliti melakukan tindakan. Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak belum berkembang, sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara.

### **1. Siklus I**

Penelitian pada Siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu, pertemuan pertama pada hari Rabu 21 Agustus 2019, pertemuan kedua pada hari Senin 26 Agustus 2019 dan pertemuan ketiga pada hari senin 02 September 2019.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus I:

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, penelitian mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah:

- 1) Melakukan kolaborasi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram. Guru sebagai observer dan peneliti sebagai guru pengajar.

- 2) Mempersiapkan APE tangram yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dengan kegiatan penelitian yaitu Alat Permainan Edukatif tangram tentang alat transportasi “pesawat, kapal dan helikopter”.
- 3) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi anak
- 5) Menyiapkan 3 jenis kegiatan main dalam sentra

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan pertemuan pertama pada hari rabu 21 Agustus 2019, pertemuan kedua pada hari Senin 26 Agustus 2019 dan pertemuan ketiga pada hari senin 02 September 2019, menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram disesuaikan dengan tema pada hari tersebut yaitu rekreasi, sub tema alat transportasi dan sub sub tema “Pesawat, pada pertemuan pertama Siklus I, kapal pertemuan kedua Siklus I dan helikopter pertemuan ketiga pada Siklus I”.

Peneliti sebagai pemberi tindakan dibantu oleh satu orang guru dan dua orang teman sejawan bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir sesuai dengan RPPH.

### c. Pengamatan

Observasi dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dalam melakukan kegiatan penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram dan melihat perkembangan kreativitas anak kelompok B2 dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram tersebut. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peneliti diamati oleh guru kelas kelompok B2 di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara.

Hasil pengamatan tertara pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus I**

No	Aktivitas Guru Yang diamati	Kriteria Penilaian
<b>A. Kegiatan Pembuka</b>		
1	Memberi salam dan baca doa	4
2	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama	3
3	Guru mengajak anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	3
4	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya	3
5	Guru mempersiapkan kegiatan main di sentra	4
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
<b>Model Sentra:</b>		
<b>Pijakan Sebelum Bermain</b>		
6	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya	3

7	Guru memberitahukan cara bermain pada tiga jenis kegiatan main	4
8	Guru mengarahkan anak untuk memilih permainan yang disukai	3
<b>Pijakan Saat Bermain</b>		
19	Guru menggunakan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak	4
10	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan tangram sesuai dengan tema	4
11	Guru menjelaskan tangram yang telah disusun dan mengkaitkannya dengan tema	3
12	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan-kepingan tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan	4
13	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang dilakukan	3
<b>C. Kegiatan Penutup</b>		
<b>Pijakan Setelah Bermain</b>		
14	Guru menginstruksikan kepada anak untuk merapikan mainan	4
15	Guru melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	4
16	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman selama bermain	3
17	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak	3
18	Guru mengajak anak untuk bernyanyi	3
19	Membaca doa dan mengucapkan salam	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>66</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,47</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara  
02 September 2019

Berdasarkan tabel di atas aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram selama Siklus I yang diamati oleh pengamat terhadap beberapa poin yang belum

diterapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan rumus teknik analisis guru dalam Siklus I peneliti mendapatkan nilai rata-rata 3,47 dengan kategori Baik. Oleh karena itu dalam Siklus I masih perlu ditingkatkan kembali pada Siklus selanjutnya.

## 2. Observasi Kreativitas Anak Siklus I

Pengamatan terhadap anak juga dilakukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengamatan aktivitas guru selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram yaitu guru dan teman sebaya. Berikut ini adalah hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram pada Siklus I.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus I**

No	Nama	Skor	Persentase	Keterangan
1	AH	20	71,42	BSH
2	AW	18	64,28	BSH
3	BA	22	78,57	BSB
4	BU	18	64,28	BSH
5	CC	20	71,42	BSH
6	HP	19	67,85	BSH
7	HR	16	57,14	BSH
8	MZ	19	67,85	BSH
9	MA	18	64,28	BSH
10	NL	17	60,71	BSH
11	NA	22	78,57	BSB
12	RW	18	64,28	BSH
13	RL	21	75	BSH
14	SA	18	64,28	BSH
15	SAM	18	64,28	BSH
16	ZP	21	75	BSH
<b>Persentase</b>			<b>68,07</b>	<b>BSH</b>

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 02 September 2019

Berdasarkan hasil observasi peningkatan kreativitas anak pada siklus I dapat dilihat bahwa dari 16 orang anak terdapat 2 anak berada pada berkembang sangat baik (BSB), sedangkan 14 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat dengan keseluruhan anak 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak belum mencapai kriteria keberhasilan. Dengan demikian perlu dilanjutkan tindakan pada Siklus II.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak, maka disimpulkan hasil refleksi terhadap kegiatan menyusun tangram yang masih diperlukan perbaikan agar Siklus II mengalami peningkatan.

Kegiatan yang dilakukan guru pada Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan dikarenakan kriteria hasil aktivitas guru masih belum mencapai nilai sangat baik. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih ada beberapa aktivitas guru yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran di Siklus selanjutnya.

Hal-hal yang masih kurang di Siklus I dan memerlukan perbaikan di Siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus I**

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas	Guru masih belum mampu mengkaitkan	Diharapkan guru lebih mampu menceritakan dan mengkaitkan

	Guru	antara tema dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari	antara tema dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga anak lebih mudah memahami tema tersebut
		Guru masih belum mampu mengontrol anak saat bermain	Diharapkan guru lebih mampu mengontrol anak sehingga suasana kelas tidak terjadi keributan saat bermain. Guru sebaiknya membuat aturan sebelum bermain agar anak mengetahui apa yang boleh dilakukan apa yang tidak boleh dilakukan
		Guru masih belum mampu fokus pada proses pembelajaran yang dilakukan	Diharapkan guru lebih fokus pada pembelajaran, sehingga tidak terulang kesalahan yang sama
2	Aktivitas Anak	Anak belum mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	Guru menjelaskan dan membimbing anak dengan cara yang lebih kreatif sehingga anak mampu mengeluarkan ide-ide yang lebih cemerlang
		Anak belum mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	Guru menjelaskan dan membimbing anak untuk mewarnai dengan memberikan contoh-contoh warna hingga anak mampu mewarnai gambar yang dengan warna yang
		Anak belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	Guru dapat memotivasi anak untuk menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak dengan memberikan <i>reward</i> kepada anak
		Anak belum mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	Guru memotivasi anak untuk memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dengan memberikan <i>reward</i> kepada anak

	Anak belum mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan	Guru menjelaskan dan membimbing anak dengan cara yang kreatif agar anak mampu mengeluarkan ide-ide yang kreatif juga
	Anak belum mampu memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan gerakan)	Guru memotivasi anak untuk memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak sehingga anak bersemangat untuk memerankan gambar yang telah dibuat
	Anak belum mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan pewarna dari bahan alam	Guru menjelaskan dan membimbing anak sehingga anak mampu mewarnai dengan rapi

*Sumber: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Anak 02 September 2019*

## **Siklus II**

Penelitian pada Siklus II terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu, pertemuan pertama pada hari senin 09 September 2019, pertemuan kedua pada hari Jumat 13 September 2019 dan pertemuan ketiga pada hari senin 16 September 2019.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus II:

### **a. Perencanaan**

Perencanaan pada Siklus II direncanakan semakin lebih baik dari sebelumnya, penelitian menerima saran dari teman sejawan dan guru kelas mengenai pengelolaan kelas dan penggunaan Alat Permainan Edukatif

tangram. Peneliti juga mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah:

- 1) Mempersiapkan Alat Permainan Edukatif tangram yang telah disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu membentuk tangram menjadi bentuk hewan yaitu “ kelinci pada pertemuan I, ikan pada pertemuan II, dan burung pada pertemuan ketiga Siklus II”
- 2) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi anak
- 4) Menyiapkan 3 jenis kegiatan main dalam sentra

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan pada hari senin 09 September 2019, pertemuan kedua pada hari Jumat 13 September 2019 dan pertemuan ketiga pada hari Senin 16 September 2019, melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak. Pada Siklus I peneliti menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram yang akan dibentuk menjadi bentuk alat transportasi yaitu pesawat, kapal, dan helikopter, serta menggunakan gambar alat transportasi sebagai pengenalan bagi anak. Sedangkan pada Siklus II ini peneliti menambahkan media pembelajaran yaitu membuat bentuk hewan dari origami dan kertas HVS yang berkaitan dengan tema pada Siklus II yaitu tentang hewan “kelinci, ikan dan burung”. Peneliti sebagai pemberi tindakan dibantu oleh satu orang guru dan dua orang teman sejawan bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran.

Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir sesuai dengan RPPH.

Kegiatan awal ini dimulai pada pukul 08:00 WIB sampai dengan 11:00 WIB, hal pertama yang dilakukan guru adalah mengajak anak untuk duduk rapi di kursi masing-masing, lalu di ikuti dengan memberi salam, berdoa dan membaca surat al-fatimah dan menanyakan kabar. setelah itu guru mulai menyampaikan rencana kegiatan hari itu.

kegiatan inti berlangsung pada pukul 08:30 WIB, guru mengeluarkan alat permainan edukatif tangram dan anak memperhatikan APE tersebut secara bersama-sama. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu tentang kelinci, setelah menyanyikan lagu guru menunjukan kepada anak gambar kelinci dan menanyakan beberapa pertanyaan mengenai kelinci, guru mulai menjelaskan terlebih dahulu mengenai tema hari itu, yaitu tema hewan dan sub tema kelinci, guru juga mempersilahkan bagi anak untuk memilih kegiatan permainan yang disukai anak. Dalam sentra balok anak akan menyusun tangram berbentuk kelinci sesuai dengan tema pada hari itu. Kemudian guru memberikan *reward* kepada anak berupa gambar kelinci bagi anak yang telah selesai menyusun tangram dan berani menceritakan gambar atau bentuk yang telah dibuat.

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10:30 WIB guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan duduk kembali ditempat duduk masing-masing. Guru dan anak melakukan kegiatan *recalling*. Guru juga memberikan

penguatan materi yang diajarkan pada hari itu, menyampaikan kesimpulan serta menanamkan nilai karakter pada anak.

### c. Pengamatan

Observasi dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dalam melakukan kegiatan penggunaan alat permainan edukatif tangram dan melihat perkembangan kreativitas anak kelompok B2 dengan penggunaan alat permainan edukatif tangram tersebut. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peneliti diamati oleh guru kelas TK B2 di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara. Hasil pengamatan yang dilakukan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Aktivitas Guru Yang diamati	Kriteria Penilaian
<b>A. Kegiatan Pembuka</b>		
1	Memberi salam dan baca doa	4
2	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama	4
3	Guru mengajak anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	4
4	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya	4
5	Guru mempersiapkan kegiatan main di sentra	4
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	<b>Model Sentra:</b>	
	<b>Pijakan Sebelum Bermain</b>	

6	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya	4
7	Guru memberitahukan cara bermain pada tiga jenis kegiatan main	4
8	Guru mengarahkan anak untuk memilih permainan yang disukai	3
<b>Pijakan Saat Bermain</b>		
9	Guru menggunakan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak	4
10	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan tangram sesuai dengan tema	4
11	Guru menjelaskan tangram yang telah disusun dan mengkaitkannya dengan tema	4
12	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan-kepingan tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan	4
13	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang dilakukan	3
<b>C. Kegiatan Penutup</b>		
<b>Pijakan Setelah Bermain</b>		
14	Guru menginstruksikan kepada anak untuk merapikan mainan	4
15	Guru melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	4
16	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman selama bermain	4
17	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak	3
18	Guru mengajak anak untuk bernyanyi	3
19	Membaca doa dan mengucapkan salam	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>72</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,78</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

*Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara  
16 September 2019*

Berdasarkan tabel di atas aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram selama Siklus II yang diamati oleh pengamat. Dalam Siklus II peneliti mendapatkan nilai rata-rata 3,78 dengan kategori Sangat baik. Guru telah

mampu menerapkan aktivitas pembelajaran sesuai dengan tabel di atas. Oleh karena itu tidak perlu adanya lagi lanjutan untuk Siklus selanjutnya.

## 2. Observasi Kreativitas Anak Siklus II

Pengamatan terhadap anak juga dilakukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengamatan aktivitas guru selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram yaitu guru dan teman sebaya. Berikut ini adalah hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif tangram pada Siklus II.

**Tabel 4.9 Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus II**

No	Nama	Skor	Persentasi	Keterangan
1	AH	22	78,57	BSB
2	AW	24	85,71	BSB
3	BA	25	89,28	BSB
4	BU	22	78,57	BSB
5	CC	25	89,28	BSB
6	HP	21	75	BSH
7	HR	21	75	BSH
8	MZ	24	85,71	BSB
9	MA	22	78,57	BSB
10	NL	21	75	BSH
11	NA	25	89,28	BSB
12	RW	24	85,71	BSB
13	RL	25	89,28	BSB
14	SA	22	78,57	BSB
15	SAM	24	85,71	BSB
16	ZP	25	89,28	BSB
<b>Persentasi</b>			<b>83,03</b>	<b>BSB</b>

*Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 16 September 2019*

Berdasarkan hasil peningkatan kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat bahwa dari 16 anak, terdapat 13 orang anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan 3 orang anak yang berkembang sesuai

harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat keseluruhan anak mencapai 83,03% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru selama penggunaan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak, maka disimpulkan hasil refleksi terhadap penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram pada Siklus II sudah mencapai hasil maksimal. langkah-langkah baru yang diterapkan pada Siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus II**

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam melakukan proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan guru sudah mampu mengkaitkan antara tema dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari, sehingga anak mudah memahami tema tersebut.	Guru sudah mampu menceritakan dan mengkaitkan antara tema dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga anak lebih mudah memahami tema tersebut
		Guru sudah mampu mengontrol anak saat bermain, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik	Guru sudah mampu mengontrol anak dan suasana kelas agar tidak terjadi keributan saat bermain. Guru sudah membuat aturan sebelum bermain agar anak mengetahui apa yang boleh dilakukan apa yang tidak boleh dilakukan
		Guru sudah mampu lebih fokus pada proses pembelajaran yang dilakukan	Guru sudah lebih fokus pada pembelajaran, sehingga tidak terulang kesalahan yang sama

2	Aktivitas Anak	Anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna	Guru sudah mampu menjelaskan dan membimbing anak dengan cara yang lebih kreatif sehingga anak mampu mengeluarkan ide-ide yang lebih cemerlang
		Anak sudah mampu mewarnai gambar yang berhubungan dengan bentuk tangram dengan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	Guru sudah mampu menjelaskan dan membimbing anak untuk mewarnai dengan memberikan contoh-contoh warna hingga anak mampu mewarnai gambar yang dengan warna yang
		Anak sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	Guru sudah mampu memotivasi anak untuk menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak dengan memberikan <i>reward</i> kepada anak
		Anak sudah mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	Guru sudah mampu memotivasi anak untuk memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dengan memberikan <i>reward</i> kepada anak
		Anak sudah mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan	Guru sudah mampu menjelaskan dan membimbing anak dengan cara yang kreatif agar anak mampu mengeluarkan ide-ide yang kreatif juga
		Anak sudah mampu memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak dalam bentuk (peran, suara, dan gerakan)	Guru sudah mampu memotivasi anak untuk memperagakan gambar yang telah dibuat oleh anak sehingga anak bersemangat untuk memerankan gambar yang telah dibuat
		Anak sudah mampu mewarnai dengan rapi gambar yang berkaitan dengan tangram menggunakan	Guru sudah mampu menjelaskan dan membimbing anak sehingga anak mampu mewarnai dengan rapi

		pewarna dari bahan alam	
--	--	-------------------------	--

Berdasarkan langkah-langkah perubahan pada Siklus II di atas terdapat perkembangan yang sangat luar biasa dalam kegiatan pembelajaran seperti telah dijelaskan sebelumnya.

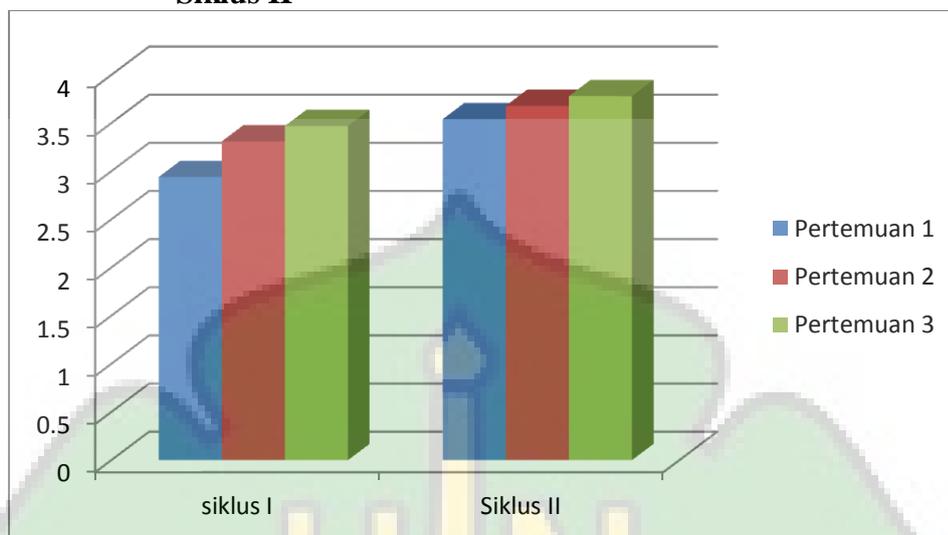
#### **D. Pembahasan dan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian ini hanya memaparkan hasil Siklus I pertemuan ketiga dan Siklus II pertemuan ketiga dikarenakan pada pertemuan ke tiga aktivitas guru dan peningkatan kreativitas anak lebih meningkat.

##### **1. Aktivitas Guru**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara pada kelompok B2 bahwa guru telah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram. Pada Siklus I aktivitas guru mencapai nilai rata-rata 3,47 dengan kriteria “Baik”, sedangkan pada Siklus II aktivitas guru berhasil mencapai nilai rata-rata 3,78 dengan kriteria ” Sangat Baik”. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

**Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II**



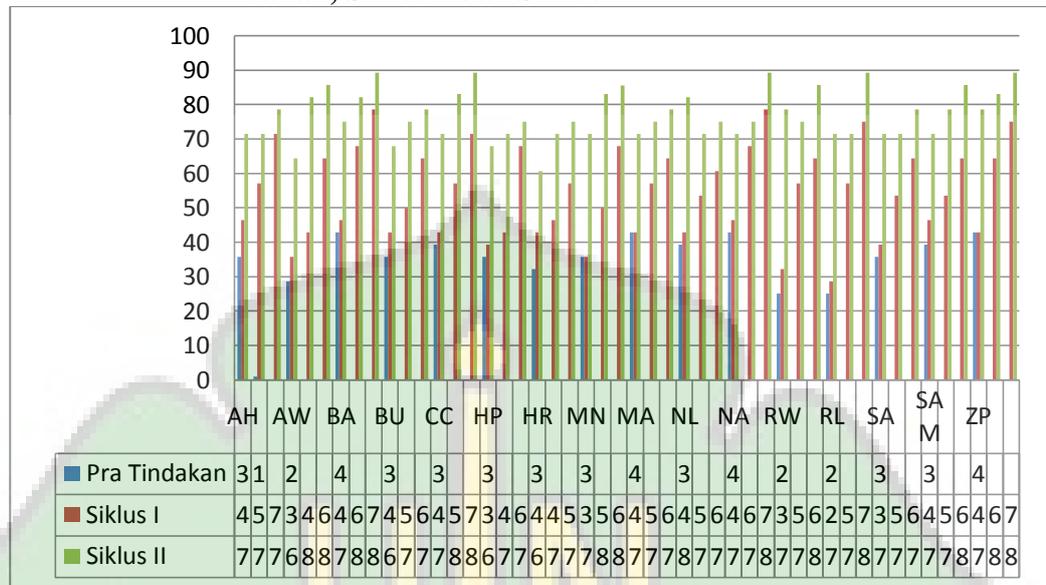
Berdasarkan tabel di atas disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif tangram yang digunakan guru pada penelitian ini dapat dikatakan menunjang pembelajaran.

## **2. Peningkatan Kreativitas Anak**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B2 diperoleh hasil peningkatan pemahaman konsep huruf pada anak. Hal ini dapat dilihat pada pra tindakan, anak mendapatkan skor persentase 36,15% dengan kriteria Belum Berkembang (BB), pada Siklus I meningkat memperoleh skor persentase 68,07% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan Siklus II menjadi semakin meningkat memperoleh skor persentase 83,03 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan pembelajaran di sentra balok melalui Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak selesai pada Siklus II. Peningkatan kreativitas anak memiliki peningkatan dari Siklus I ke Siklus II dapat dilihat berdasarkan tabel tersebut:

**Gambar 4.2 Diagram Hasil Peningkatan Kreativitas Anak pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan gambar dapat dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak dapat meningkat dengan baik. Hal ini dikarenakan anak diarahkan belajar melalui bermain hal ini menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak. Ketika anak bermain tangram anak akan mengingat apa saja yang dilihat dari lingkungan sekitar sehingga anak akan membuat bentuk yang sering dilihat oleh anak misal seperti burung, kelinci, ikan, kapal dan lainnya. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas guru melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I belum sepenuhnya diterapkan, guru masih belum mampu mengkaitkan antara tema dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari, guru juga masih belum mampu fokus saat proses pembelajaran. Sehingga dilanjutkan pada Siklus II. Siklus I memperoleh nilai sebesar 3,47 dengan katagori “Baik”, sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh nilai sebesar 3,78 dengan katagori “Sangat Baik”, karena guru sudah mampu menceritakan dan mengkaitkan antara tema dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga anak lebih mudah memahami tema tersebut, dan guru sudah lebih fokus pada pembelajaran, sehingga tidak terulang kesalahan yang sama
2. Peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram pada anak usia 5-6 Tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan, dan anak juga belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya, sehingga nilai

skor persentase anak pada Siklus I mencapai 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sehingga masih diperlukan perbaikan di Siklus II. Setelah dilakukannya perbaikan di Siklus II terlihat peningkatan kreativitas anak meningkat karena anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna dan anak juga sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak, sehingga pada Siklus II nilai skor persentase anak mencapai 84,37% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada para guru TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara agar menggunakan alat permainan edukatif tangram sebagai penunjang agar tercapainya peningkatan kreativitas anak.
2. Kepada kepala sekolah yang juga selaku pembimbing bagi guru agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran kepada anak bisa segera diperbaiki.
3. Sekolah juga perlu menggunakan dan menyediakan media-media pembelajaran yang lebih lengkap untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari Meisa Dwi, 2014, Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Sekolah Dasar". *JPGSD* Vol 1, No 2
- Ali Nugraha, dkk, 2015, *Pedoman pengelolaan pembelajaran kurikulum pendidikan Anak Usia dini*, Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini
- Aqib, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Bandung: Nuansa Aulia
- Budiyanto, 2004, *Peran bermain tangram dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas berpikir pada siswa kelas IV di SD muhammadiyah program khusus surakarta*, Surakarta: Universitas sebelas maret
- Cucu Eliyawati, 2005, *Pemilihan Dan Pengembangan sumber Belajar*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan
- Desi Wulansari, 2017, Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam proses Pembelajaran IPA, *Jurnal Prosiding seminar MIPA III*, <http://www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA>
- Eti Nurhayati, 2011, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajara
- Fadlillah, 2017, *Bermain dan Permainan*, Jakarta: Kencana
- Fitrianti, 2016, *Sukses Penelitian Guru Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Depublish
- Freeman, 2004, *Cerdas dan Cemerlang*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hartati Sofia, 2005, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Islam
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Luluk Asnawati, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masganti Sit, dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Pratik*, Medan: Perdana Mulya Sarana

- Munandar Utami, 2009, *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar Utami, 2009, *Kreativitas Sepanjang Masa* Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Mutiah Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak*, Jakarta: Kencana
- Moeslihatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Margono, 2010, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Ciptas
- Nelva Rolina, "Indigeneousasi Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Pada Early Childhood Education (ECE)". *Socia*, Vol. 11, No. 2, September 2012
- Pitadjeng, 2006, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, Jakarta: Depdiknas
- Pujiati, 2004, Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal publikasi*, Universitas Negeri Jakarta.
- Rachmawati, 2011, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- Rustam Mundilarto, 2004, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Departemen Pendidikan Pembinaan Pendidikan dan Keterangan perguruan Tinggi, Depdiknas
- Sarah dan Lathifaturrahmah, "Penggunaan Media Tangram Dalam Pembemlajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Di Kelas IX Mtss Siti Banjarmasin". *Advanced Science Letters*, Vol. 03 No. 1 Juli-Desember 2015
- Setiyorini Rahayu, 2015, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tangram pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulangagung, *jurnal publikasi*, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Suhartini Pebria, 2016, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung *jurnal publikasi*, Universitas Gunadarma
- Sudono Anggaini, 2000, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo

Sundayana Rostina, 2015, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* Jakarta: Rineka Cipta

Sumber: *Kemendiknas. Acuan penyusunan kurikulum PAUD*, Jakarta: Depdiknas. 2013

Suratno, 2005, *pengembangan kreativitas anak usia dini*, Jakarta: Department pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan tinggi

Suharsimi Arikunto, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara

Sudijono, A, 2008, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi

Suyanto M, 2005, *Strategi Perancangan Iklan*, Yogyakarta: Andi Offset

Syuryani, 2017, *Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Tangram di Paud Simpang Tigo Toboh Ketek Kabupaten Padang Pariman*, *jurnal publikasi*, Universitas Negeri Padang

Toha Sarumpaet Riris K, 2002, *Sastra Masuk Sekolah*, Magelang: Indonesia Tera

Yeni Rachmawati, 2010, *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12167/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019

14 Agustus 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

<b>N a m a</b>	<b>: MAWATDAH</b>
<b>N I M</b>	<b>: 150210036</b>
<b>Prodi / Jurusan</b>	<b>: Pendidikan Islam Anak Usia Dini</b>
<b>Semester</b>	<b>: VIII</b>
<b>Fakultas</b>	<b>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh</b>
<b>A l a m a t</b>	<b>: Jl. Lingkar Kampus UIN Lr. Gajah No. 5 Banda Aceh</b>

Untuk mengumpulkan data pada:

**TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penggunaan Alat Permalnan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan,





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TENGGARA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
**TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA LAWE ALAS**  
KECAMATAN LAWE ALAS  
Jl. Ngkeran-Kutacane, Desa Cingkam Mekhanggun Kode Pos 24661

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 4221/3/III.1/TKI/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini kepada sekolah pendidikan anak usia dini (PAUD) TK Negeri Pembina Lawe Alas Kecamatan Lawe Alas Kabupaten Aceh Tenggara dengan ini menerangkan bahwa:

N a m a : **MAWATDAH**  
Nim : 150210036  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan keguruan/ PIAUD

Benar nama diatas tersebut telah melakukan penelitian dengan judul "**Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara**

Demikian surat Keterangan penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan seperlunya

Lawe Alas, 17 September 2019  
Kepala Sekolah,



**SITI ROHANA A.MA.Pd**  
NIP.195912111978 04 2002

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS  
GURU DI TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA**

Nama Sekolah : TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara  
 Tema : Alat Transportasi / Hewan  
 Kelompok/Semester : TKB / I  
 Kurikulum Acuan : K13  
 Penulis : Mawatdah  
 Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
 Pekerjaan 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
<b>I</b>	<b>FORMAT:</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur ② Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda ② Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik ② Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA:</b>	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③ Dapat dipahami dengan baik

	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana ② Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas ② Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik ③ Baik
<b>III KONTEN SUBSTANSI:</b>		
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③ Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil ③ Lengkap memuat seluruh indikator

#### A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- ③ Baik
4. Baik Sekali

b. Lembar pengamatan 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

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu*

**D. Komentor dan Saran**

perbaiki format tampilan no. u.

.....

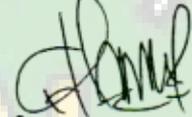
.....

.....

.....

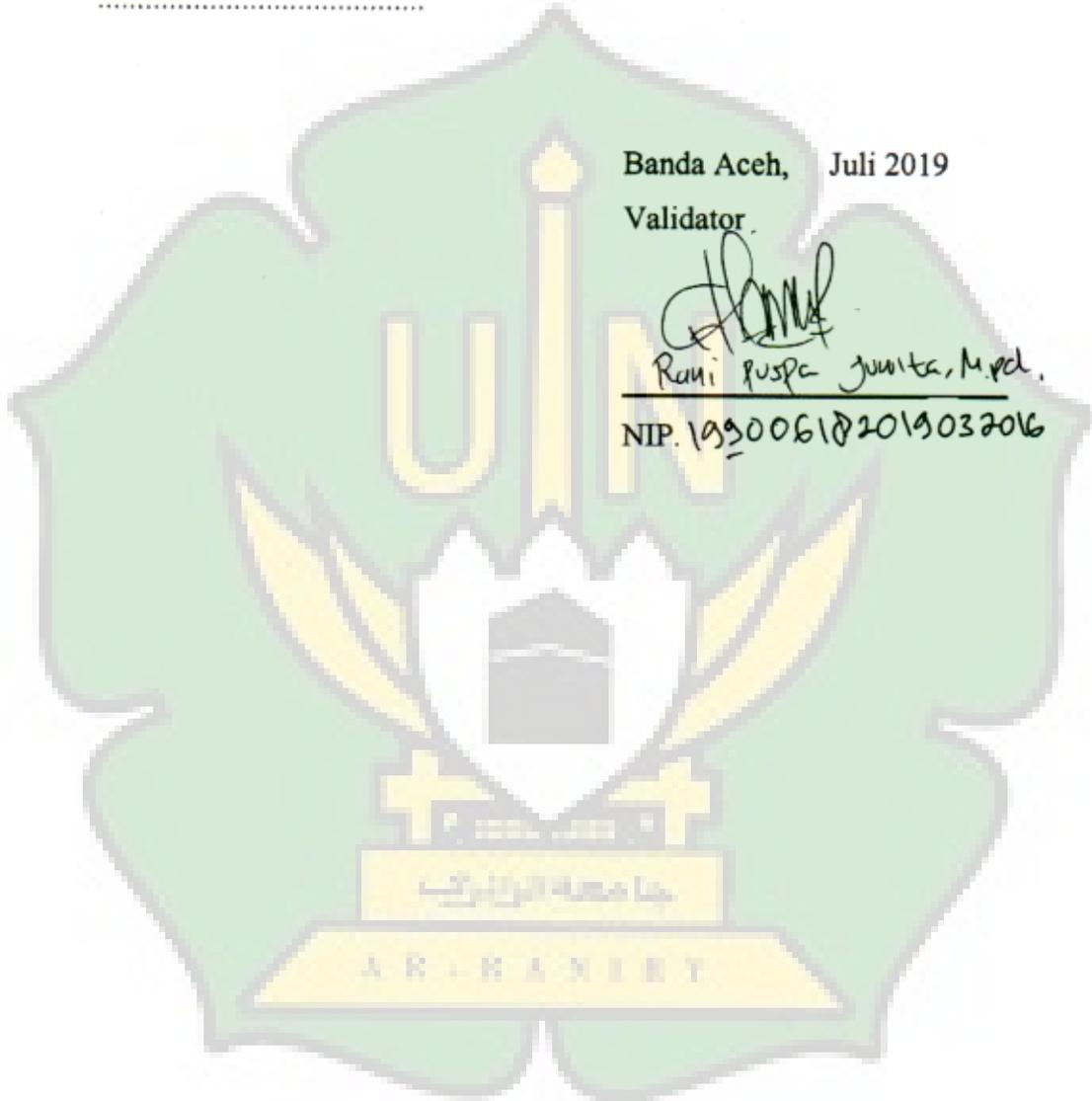
Banda Aceh, Juli 2019

Validator.



Rani Puspa Junita, M.pd.

NIP. 199006102019032016



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKN PEMBINA LAWE ALAS  
ACEH TENGGARA**

Nama Sekolah : TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
 Tema : Alat Transportasi / Hewan  
 Kelompok/Semester : TKB / I  
 Kurikulum Acuan : K13  
 Penulis : Mawati dahl  
 Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M Pd.  
 Pekerjaan 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
<b>I</b>	<b>FORMAT:</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang benar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang benar ③ 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan yang benar

<b>II</b>	<b>BAHASA:</b>	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③ Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana ③ Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas ② Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik ③ Baik
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBSTANSI:</b>	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③ Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan 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 Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
- ④ Baik Sekali

b. Lembar pengamatan 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

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu*

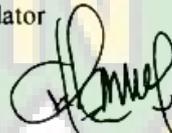
*fcc  
Pendidikan*

**D. Komentor dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....

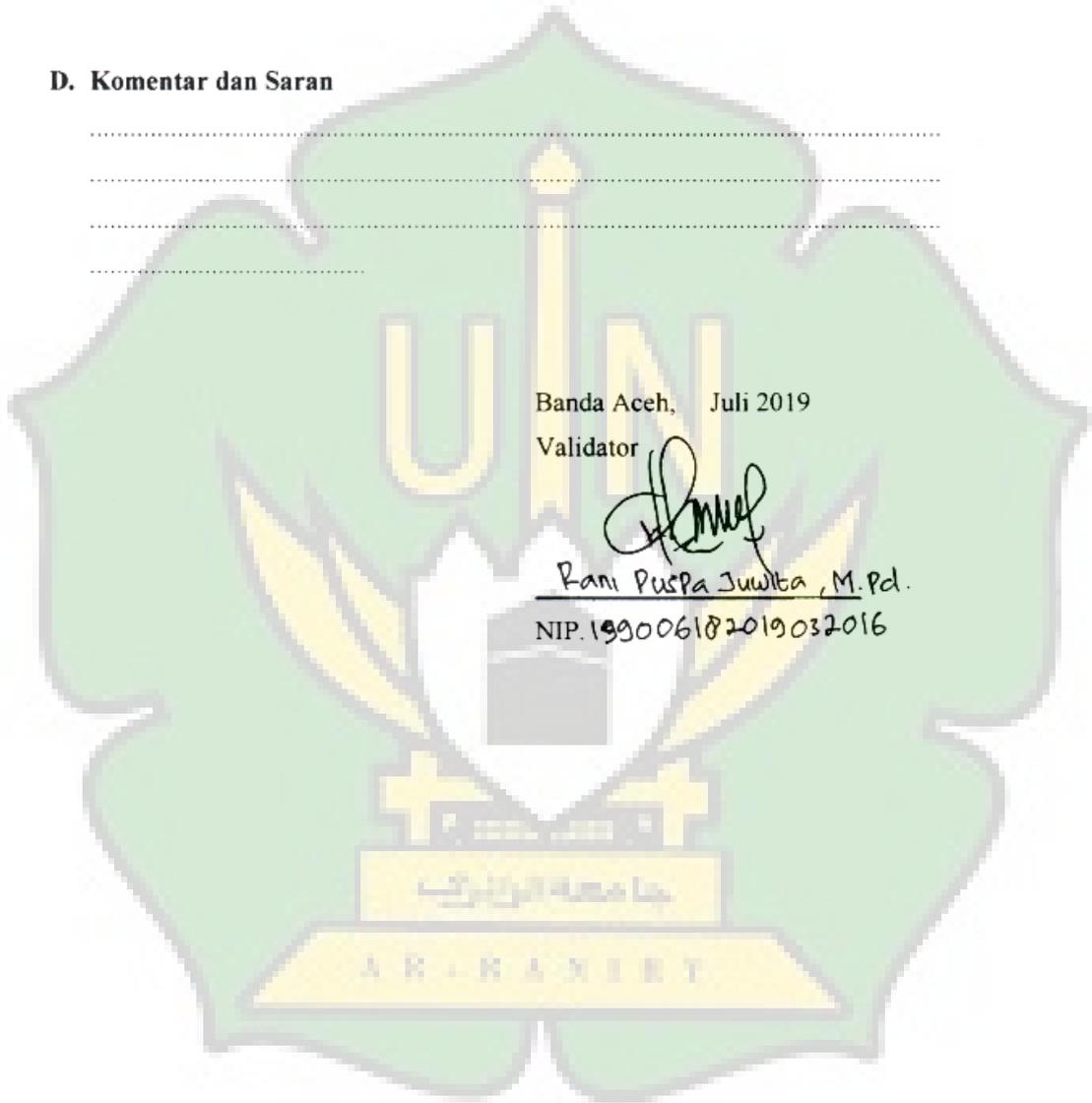
Banda Aceh, Juli 2019

Validator



Rani Puspa Juwita, M.Pd.

NIP.199006182019032016



### Lembar Instrumen Kemampuan Guru

Nama Guru : .....

Observer : .....

Tema : .....

Hari/Tgl Pembelajaran : .....

No	Aktivitas Guru Yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A. Kegiatan Pembuka</b>					
1	Memberi salam dan baca doa				
2	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama				
3	Guru mengajak anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari				
4	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya				
5	Guru mempersiapkan kegiatan main di sentra				
<b>B. Kegiatan Inti</b>					
<b>Model Sentra:</b>					
<b>Pijakan Sebelum Bermain</b>					
6	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya				
7	Guru memberitahukan cara bermain pada tiga jenis kegiatan main				
8	Guru mengarahkan anak untuk memilih permainan yang disukai				
<b>Pijakan Saat Bermain</b>					
9	Guru menggunakan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak				
10	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan tangram sesuai dengan tema				
11	Guru menjelaskan tangram yang telah disusun dan mengkaitkannya dengan tema				
12	Guru mengajak anak untuk menyusun kepingan-kepingan tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan				
13	Guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang dilakukan				

<b>C. Kegiatan Penutup</b>					
<b>Pijakan Setelah Bermain</b>					
14	Guru menginstruksikan kepada anak untuk merapikan mainan				
15	Guru melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan				
16	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman selama bermain				
17	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak				
18	Guru mengajak anak untuk bernyanyi				
19	Membaca doa dan mengucapkan salam				

**Keterangan :**

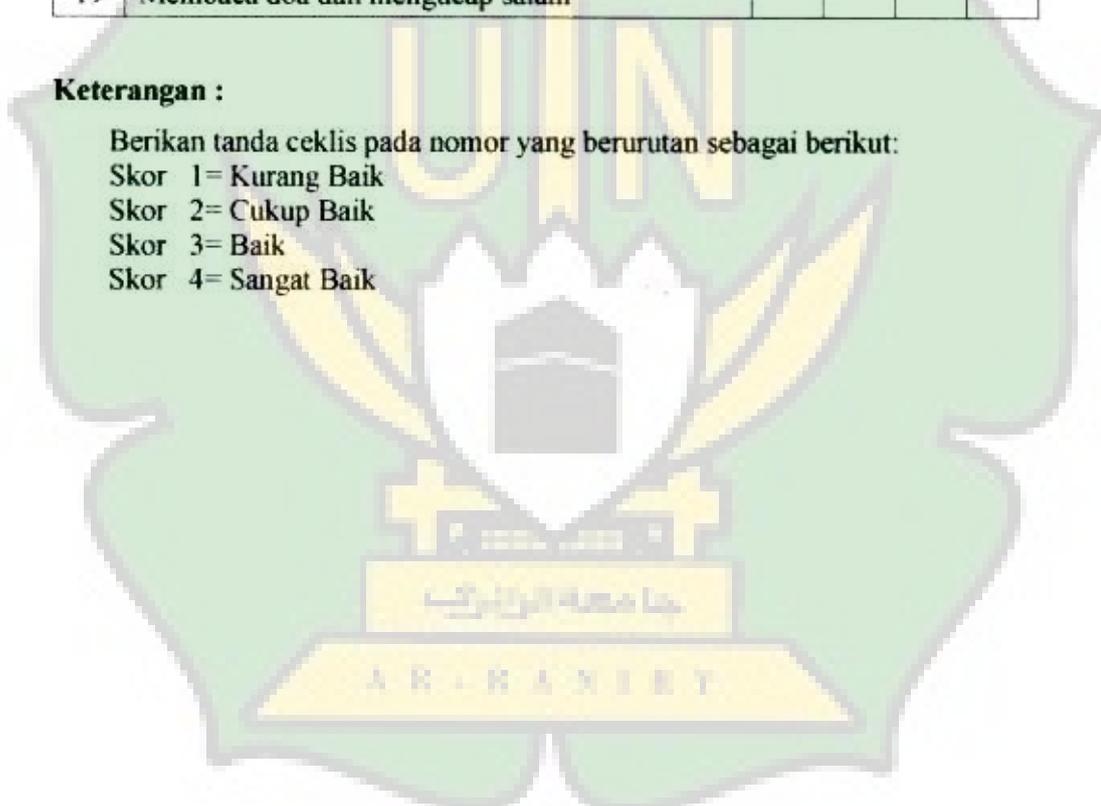
Berikan tanda ceklis pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

Skor 1= Kurang Baik

Skor 2= Cukup Baik

Skor 3= Baik

Skor 4= Sangat Baik



### Lembar Instrumen Peningkatan Kreativitas Anak

Nama .....  
Umur .....  
Nama Sekolah .....  
Observer .....

No	Indikator yang Dinilai	Dekripsi Kemampuan Anak	Hasil Penilaian
1	Anak mampu memecahkan masalah secara kreatif	Anak belum mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan	1
		Anak sudah mulai mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan	2
		Anak sudah mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan	3
		Anak sudah sangat mampu mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan	4
2	Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gambar)	Anak belum mampu membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	1
		Anak sudah mulai membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	2
		Anak sudah mampu membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	3
		Anak sudah sangat mampu membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	4
3	Anak mampu menyajikan berbagai karya	Anak belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	1
		Anak sudah mulai mampu menceritakan bentuk tangram yang	2

	yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk cerita)	dibuatnya	
		Anak sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya	3
4	Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan (dalam bentuk gerakan tubuh)	Anak belum mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	1
		Anak sudah mulai mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	2
		Anak sudah mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	3
		Anak sudah sangat mampu memperagakan gerakan yang diminta oleh gurunya	4
5	Anak mampu menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (dalam model sentra balok kegiatan pembangunan)	Anak belum mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	1
		Anak mulai mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	2
		Anak sudah mampu membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	3
		Anak sudah sangat membuat bentuk tangram yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru	4
6	Anak mampu menunjukan karya dan aktivitas seni dengan	Anak belum mampu menggambar dan mewarnai dengan gambar dan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh gurunya	1

7	menggunakan berbagai media (dalam model sentra balok kegiatan )	Anak mulai mampu menggambar dan mewarnai dengan gambar dan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh gurunya	2
		Anak sudah mampu menggambar dan mewarnai dengan gambar dan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh gurunya	3
		Anak sudah sangat menggambar dan mewarnai dengan gambar dan warna yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh gurunya	4
	Anak mampu menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (dalam model sentra balok kegiatan motorik)	Anak belum mampu mewarnai dengan rapi menggunakan pewarna dari bahan alam	1
		Anak mulai mampu mewarnai dengan rapi menggunakan pewarna dari bahan alam	2
		Anak sudah mampu mewarnai dengan rapi menggunakan pewarna dari bahan alam	3
		Anak sudah sangat mampu mewarnai dengan rapi menggunakan pewarna dari bahan alam	4

**Keterangan:**

- Skor 1 = Belum Berkembang
- Skor 2 = Mulai Berkembang
- Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- Skor 4 = Berkembang Sangat Baik

RPPH Siklus I Pertemuan ke I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 /
Hari, tanggal	: Rabu 21 Agustus 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / subtema	: Rekreasi / Alat Transportasi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9, 3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15, 4.15, 4.9, 4.11, 4.15.
Materi Kegiatan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur kepada tuhan masih bisa berekreasi</li><li>- Berekreasi dengan berbagai media</li><li>- Mengetahui bentuk, dan warna</li><li>- Menyelesaikan masalah sederhana</li><li>- Mengetahui macam-macam alat transportasi</li><li>- Karya seni dengan berbagai media</li></ul>
Materi Pembiasaan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan</li><li>- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan</li><li>- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan</li><li>- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.</li></ul>
Alat dan bahan:	Origami, pewarna makanan, pelepah pisang, HVS, krayon, gambar pesawat

#### **A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Salam, bertanya tentang kabar, do'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menyanyikan lagu pesawat
6. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk pesawat
2. Membuat gambar pesawat dan mewarnainya
3. Menghubungkan angka dengan jumlah pesawat
4. Mewarnai gambar pesawat dengan pelepah pisang

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Berdiskusi untuk kegiatan besok
4. Bernyanyi bersama
5. Membaca shalawat
6. Bersalaman dengan guru
7. Pulang

## E. RENCANA PENILAIAN

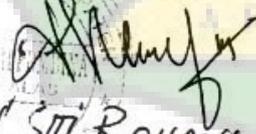
1. sikap
  - a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
  - b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
  - c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
  - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
  - b. Dapat menyanyikan lagu
  - c. Dapat menyusun tangram berbentuk pesawat
  - d. Dapat memanfaatkan benda sekitar
  - e. Dapat menghasilkan karya

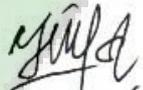
Mengetahui,

Guru

Tim Kolaborator

Kepala Sekolah

  
(SITI ROHANA, SE)

  
(Gusmi)

RPPH Siklus I Pertemuan ke II

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1
Hari, tanggal	: Senin 26 Agustus 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / subtema	: Rekreasi / Alat transportasi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9, 3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15, 4.15, 4.9, 4.11, 4.15.
Materi Kegiatan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur kepada tuhan masih bisa berrekreasi</li><li>- Berkreasi dengan berbagai media</li><li>- Mengenal bentuk, dan warna</li><li>- Menyelesaikan masalah sederhana</li><li>- Mengenal macam-macam alat transportasi</li><li>- Karya seni dengan berbagai media</li></ul>
Materi Pembiasaan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan</li><li>- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan</li><li>- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan</li><li>- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.</li></ul>
Alat dan bahan	: Origami, pewarna makanan, pelepah pisang, HVS, krayon, gambar pesawat

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Salam, bertanya tentang kabar, berdo'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menyanyikan lagu bersama-sama
6. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk kapal
2. Membuat gambar kapal dan mewarnainya
3. Menghubungkan angka dengan jumlah kapal
4. Mewarnai gambar kapal dengan pelepah pisang

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Berdiskusi untuk kegiatan besok
4. Memberikan pesan moral
5. Bernyanyi bersama
6. Membaca shalawat
7. Bersalaman dengan guru
8. Pulang

## F. RENCANA PENILAIAN

### 1. sikap

- a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
- b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
- c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
- d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### 2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
- b. Dapat menyanyikan lagu
- c. Dapat menyusun tangram berbentuk kapal
- d. Dapat memanfaatkan benda sekitar
- e. Dapat menghasilkan karya

Mengetahui,

Kepala Sekolah

  
*(Siti Rohana SPd)*

Guru

Tim Kolaborator

*Kamalihan*

RPPH Siklus I Pertemuan ke III

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke :

Hari, tanggal : *Senin 02 September 2019*

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema / subtema : Rekreasi/ Alat Transportasi

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9,3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15,  
4.15, 4.9, 4.11, 4.15.

Materi Kegiatan :

- Bersyukur kepada tuhan masih bisa berekreasi
- Berekreasi dengan berbagai media
- Mengenal bentuk, dan warna
- Menyelesaikan masalah sederhana
- Mengenal macam-macam alat transportasi
- Karya seni dengan berbagai media

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan

: Origami, pewarna dari bahan alam, origami tangram, gambar helikopter

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Salam, bertanya tentang kabar, berdo'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk helikopter
2. Membuat bentuk helikopter dan mewarnainya
3. Menghubungkan angka dengan jumlah helikopter
4. Mewarnai gambar helikopter dengan pewarna dari bahan alam

#### **C. RECALLING**

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
10. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

9. Menanyakan perasaan selama ini
10. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
11. Berdiskusi untuk kegiatan besok
12. Memberikan pesan moral
13. Membaca shalawat
14. Bersalaman dengan guru
15. Pulang

## E. RENCANA PENILAIAN

### 1. sikap

- a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
- b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
- c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
- d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### a. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
- b. Dapat menyusun tangram berbentuk helikopter
- c. Dapat memanfaatkan benda sekitar
- d. Dapat menghasilkan karya

Mengetahui,

Kepala Sekolah

  
*(SITI ROHANA SPA)*

Guru

Tim Kolaborator

*(Jusmi)*

RPPH Siklus II Pertemuan ke I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	:
Hari, tanggal	: Senin 09 September 2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / subtema	: Hewan / Kelinci
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9, 3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15, 4.15, 4.9, 4.11, 4.15.
Materi Kegiatan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Menyayangi ciptaan tuhan yaitu hewan yang hidup disekitar</li><li>- Berkreasi dengan berbagai media</li><li>- Mengenal bentuk, dan warna</li><li>- Menyelesaikan masalah sederhana</li><li>- Mengenal ciri-ciri kelinci</li><li>- Karya seni dengan berbagai media</li></ul>
Materi Pembiasaan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan</li><li>- Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan</li><li>- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam pembukaan</li><li>- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam sebelum dan sesudah makan.</li></ul>
Alat dan bahan	: Origami tangram, origami, pewarna makanan, pelepah pisang, krayon, gambar kelinci

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Salam, bertanya tentang kabar, berdo'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menyanyikan lagu bersama-sama
6. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk kelinci
2. Membuat bentuk kelinci dari origami
3. Menyusun tangram berbentuk angka menghubungkan dengan jumlah kelinci
4. Mewarnai gambar kelinci dengan pewarna dari bahan alam

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Berdiskusi untuk kegiatan besok
4. Memberikan pesan moral
5. Membaca shalawat
6. Bersalaman dengan guru
7. Pulang

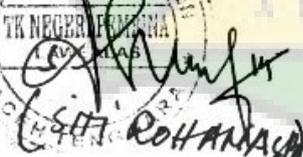
## E. RENCANA PENILAIAN

### 1. sikap

- a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
- b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
- c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
- d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

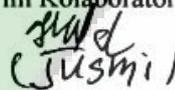
### 2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
- b. Dapat menyusun tangram berbentuk kelinci
- c. Dapat memanfaatkan benda sekitar
- d. Dapat menghasilkan karya

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
SITI ROHANAH

Guru

Tim Kolaborator

  
Susmi

RPPH Siklus II Pertemuan ke II

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	:	
Hari, tanggal	:	Jumat 13 September 2019
Kelompok usia	:	5-6 Tahun
Tema / subtema	:	Hewan / Ikan
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9, 3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15, 4.15, 4.9, 4.11, 4.15.
Materi Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menyayangi ciptaan tuhan yaitu hewan yang hidup disekitar</li><li>- Berkreasi dengan berbagai media</li><li>- Mengenal bentuk, dan warna</li><li>- Menyelesaikan masalah sederhana</li><li>- Mengenal ciri-ciri ikan</li><li>- Karya seni dengan berbagai media</li></ul>
Materi Pembiasaan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan</li><li>- Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan</li><li>- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam pembukaan</li><li>- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam sebelum dan sesudah makan.</li></ul>
Alat dan bahan	:	Origami tangram, origami, pewarna makanan, pelepah pisang, krayon, gambar kelinci

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Salam, bertanya tentang kabar, berdo'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menyanyikan lagu bersama-sama
6. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk ikan
2. Membuat bentuk ikan dari origami
3. Menyusun tangram berbentuk angka menghubungkan dengan jumlah ikan
4. Mewarnai gambar ikan dengan pewarna dari bahan alam

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Berdiskusi untuk kegiatan besok
4. Memberikan pesan moral
5. Membaca shalawat
6. Bersalaman dengan guru
7. Pulang

## E. RENCANA PENILAIAN

1. sikap
  - a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
  - b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
  - c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
  - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
  
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
  - b. Dapat menyusun tangram berbentuk ikan
  - c. Dapat memanfaatkan benda sekitar
  - d. Dapat menghasilkan karya

Mengetahui,

Guru

Tim Kolaborator

Kepala Sekolah

  
*(Siti Rohana, S.Pd)*

*(Jusmi)*

RPPH Siklus II Pertemuan ke III

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KURIKULUM 2013 TKN PEMBINA LAWE ALAS ACEH TENGGARA  
AJARAN 2019/2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke :

Hari, tanggal : Senin 16 September 2019

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema / subtema : Hewan / Burung

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.3, 2.8, 2.9,3.3, 3.5, 3.9, 3.11, 3.15,  
4.15, 4.9, 4.11, 4.15.

Materi Kegiatan :

- Menyayangi ciptaan tuhan yaitu hewan yang hidup disekitar
- Berkreasi dengan berbagai media
- Mengenal bentuk, dan warna
- Menyelesaikan masalah sederhana
- Mengenal ciri-ciri ikan
- Karya seni dengan berbagai media

Materi Pembiasaan

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan: Origami tangram, origami, daun daunan gambar burung

#### **A. KEGIATAN PEMBUKAAN**

1. Salam, bertanya tentang kabar, berdo'a
2. Mengabsen anak melalui kegiatan bernyanyi
3. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya
4. Mengenalkan kelompok-kelompok area
5. Menyanyikan lagu bersama-sama
6. Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyusun tangram berbentuk burung
2. Membuat bentuk burung dari origami
3. Menyusun tangram berbentuk angka menghubungkan dengan jumlah burung
4. Mewarnai gambar burung dengan pewarna dari bahan alam

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
3. Berdiskusi untuk kegiatan besok
4. Bernyanyi bersama
5. Membaca shalawat
6. Bersalaman dengan guru
7. Pulang

## E. RENCANA PENILAIAN

### 1. sikap

- a. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
- b. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi
- c. Menjaga lingkungan dengan memanfaatkan benda sekitar
- d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### 2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk tangram
- b. Dapat menyusun tangram berbentuk burung
- c. Dapat memanfaatkan benda sekitar
- d. Dapat menghasilkan karya

Mengetahui,

Guru

Tim Kolaborator

Kepala Sekolah



*Handwritten signature*  
Gusmi

## Lampiran Foto Kegiatan Penelitian

Alat Permainan Eduatif Tangram



Kegiatan Pagi



kegiatan Awal



kegiatan Inti



## Kegiatan Penutup



## Konsultasi dengan Guru

