

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL I
KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:
Karina Indriyasari
A 520110065

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JUNI, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL I
KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:
Karina Indriyasari
A 520110065

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JUNI, 2016

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karina Indriyasari

NIM : A520110065

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan Balok terhadap Kreativitas Anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah publikasi dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 22Juni 2016

Yang membuat pernyataan



Karina Indriyasari
NIM. A520110065

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL I
KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

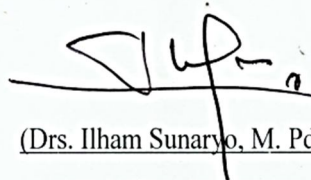
Diajukan Oleh:

Karina Indriyasari

A 520110065

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 22 Juni 2016



(Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd. AUD)

NIK/NIDN 354/0601066102

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN BALOK TERHADAP KREATIVITAS
ANAK DI TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL I KABUPATEN KUDUS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

KARINA INDRIYASARI

A 520110065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada hari Sabtu, 19 November 2016

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd. AUD
2. Sri Slamet, M.Pd, M.Hum
3. Drs. Haryono Yuwono, M.Pd

()
()
()

Surakarta, 2017

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno)

NIP. 196504281993031001

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(Qs. Al-Insyiroh:6-8)

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(Qs. Al-Mujadilah: 11)

“Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang bermanfaat bagi manusia lainnya”

(HR. Thabrani dan Daruquthni)

“Barangsipa melalui suatu jalan untuk mencari suatu pengetahuan, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR. Bukhori)

“To practice patience, an enemy is the best teacher” (penulis)

“Dreams will never work unless you do” (penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya yang indah, yang selalu memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran untukku dalam mengerjakan hingga menyelesaikan skripsi ini. Sebuah karya ini, aku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku (Bapak Sujarwo dan Ibu Masningsih) sebagai salah satu tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga. Terima kasih Bapak dan Ibu atas semua kesabaran, kasih sayang, nasehat dan semua doa yang tak pernah berhenti untuk mengiringi setiap langkah hidupku.
2. Adik-adikku Dimas Angga Pradipta dan Hanif Iqbal Rafli, yang sudah senantiasa memberikan semangat untukku, menghibur dan selalu mewarnai hari-hariku.
3. Dhanny Maulana Faizal, orang yang sudah rela menjadi sasaran amukanku ketika revisi datang. Terima kasih untuk semua lelah, kasih sayang, kesabaran, perhatian, semangat, amukan, bantuan, hiburan dan doa untukku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besarku yang telah memberikan semua semangat, nasehat dan kesabaran untuk menungguku segera lulus.
5. Sahabatku (Mely, Mayya, Faiz, Muiz, Miss Wang, MJ, Balaho, Firda) terima kasih sudah menemaniku, menjadi pendorong, penyemangat dan alarmku untuk sesegera menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabatku di Kost Gamersi 2 (Lia, Nia, Irna, Tika) terima kasih sudah menemani bergadang tiap malam, membantu, menyemangati, menghibur dan lelah kalian yang selalu aku repotkan dengan urusan-urusanku.
7. Teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu, terima kasih atas semua semangat, bantuan dan doa.
8. Almamaterku tercinta

ABSTRAK/ABSTRACT

Karina Indriyasari/A520110065. **PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL I KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juni 2016.

Permainan balok adalah salah satu APE yang menggunakan potongan-potongan kayu berbentuk geometri yang dapat membuat anak mengekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mengembangkan kreativitas, serta mendapatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam memecahkan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dan permainan balok terhadap kreativitas anak serta mengetahui tingkat kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I, Kabupaten Kudus dengan jumlah sampel sebanyak 16 anak pada siswa kelas A-1. Data penelitian diperoleh melalui observasi berdasarkan duabelas indikator kreativitas anak. Analisis data menggunakan analisis diskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil kreativitas anak pada saat observasi awal dan observasi akhir ($t = -10,030$ dan $p < 0,05$) dimana kreativitas anak saat observasi akhir (76,00%) lebih besar dibandingkan dengan nilai kreativitas anak saat observasi awal (65,50%) yang berarti ada pengaruh permainan balok terhadap kreativitas anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016, sehingga hipotesis diterima. Kreativitas anak pada saat observasi awal secara umum menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada observasi akhir secara umum menunjukkan nilai yang tergolong berkembang sangat pesat (BSP).

Kata Kunci : permainan balok dan kreativitas anak

ABSTRAK/ABSTRACT

Karina Indriyasari/A520110065. **THE AFFECT OF USING BLOCKS GAME ON THE CREATIVITY OF CHILDREN AT TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL I KINDERGARTEN KUDUS ACADEMIC YEAR 2015/2016.** Research Paper. Faculty of Teaching and Education Sciences, University of Muhammadiyah Surakarta. June 2016.

Games APE beam is one of games that uses pieces of wood shaped geometry that can make the child express his abstract imagination into something concrete and develop creativity, as well as gain an understanding of important concepts in solving problems. The purpose of this study was to determine the effect of the use of media and games beam towards a child's creativity and know the level of creativity of children. This research was conducted at kindergarten Aisyiyah Busthanul Athfal I Kudus with a total sample of 16 children in Class A-1. The research obtained through observations based on twelve indicators of children's creativity. Data analysis used descriptive analysis and hypothesis testing which used a paired sample t-test. The results showed that there were significant differences result from the creativity of children at the time of the initial observation and the observation end ($t = -10.030$ and $p < 0.05$) which the creativity of children and final observations (76.00%) was greater than the current value of a child's creativity on the initial observation (65.50%). It means that there is influence on a child's creativity beam game on kindergarten Aisyiyah Busthanul Athfal I Kudus Academic Year 2015/2016, so the hypothesis is accepted. Creativity of children at the time of the initial observation generally show growing expectations (BSH) and at the end of the general observations demonstrate the value is growing very rapidly (BSP).

Keywords: beam game and creativity of children

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL I KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**.

Penulis menyadari sepenuhnya tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd. AUD, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta dan selaku dosen pembimbing utama dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Sri Slamet, S. Pd, M. Hum, selaku pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan saran.
4. Bapak dan Ibu Dosen FKIP PG-PAUD UMS yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Ibu Noor Sitayah, S. Pd. AUD, selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kudus dan selaku guru kelas utama yang telah

memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan riset guna menyusun skripsi.

6. Ibu Evi Nooryani, A. Md, selaku guru kelas kedua yang telah membantu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.
7. Bapak/Ibu guru dan staff TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kudus yang telah memberikan kerja sama penuh dalam penelitian ini.
8. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2011 dan 2012, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama ini.
9. Keluarga Besar FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta dan almamaterku yang telah memberikan ilmu serta mengantarkanku hingga dapat mencapai masa sekarang ini

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan juga banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan mejadi amal jariyah.

Jazakumullohu khairan katsir.

Wassalamualaikum wr.wb

Surakarta, 22 Juni 2016

Penulis

Karina Indriyasari

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pernyataan	iii
Halaman Persetujuan Pembimbing	iv
Halaman Pengesahan Penguji	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
Abstract	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Kreativitas.....	8
a. Pengertian Kreativitas.....	8
b. Indikator Kreativitas.....	9
c. Permasalahan Pengembangan Kreativitas.....	11
d. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas	14

e. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini....	17
f. Manfaat Kreativitas.....	17
2. Permainan.....	18
a. Pengertian Permainan.....	18
b. Tahapan Permainan.....	19
c. Pemilihan dan Penggunaan Alat dan Bahan dalam Permainan.....	20
d. Manfaat Permainan.....	20
3. Balok.....	21
a. Pengertian Balok.....	21
b. Jenis-jenis Balok.....	23
c. Manfaat Permainan Balok.....	23
B. Penelitian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Desain Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	32
D. Definisi Operasional Variabel.....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data Penelitian.....	45
B. Hasil Analisis Data.....	49
C. Pembahasan.....	52
D. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V	PENUTUP
A. Simpulan.....	55

B. Implikasi.....	55
C. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Diskripsi Kreativitas Anak.....	45
4.2	Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak pada Saat Observasi Awal.....	46
4.3	Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak pada Saat Observasi Akhir.....	48
4.4	Tabel Silang Kreativitas Anak pada Saat Observasi Awal dan Observasi Akhir.....	49
4.5	Uji Normalitas Kreativitas Anak pada Saat Observasi Awal dan Observasi Akhir.....	50
4.6	Uji Hipotesis dengan <i>Paired Sample t-Test</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Kreativitas Anak pada Saat Observasi Awal	47
4.2 Kreativitas Anak pada Saat Observasi Akhir.....	48
4.3 Perbandingan Kreativitas Anak pada Saat Observasi Awal dan Observasi Akhir.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	58
Lampiran 2	64
Lampiran 3	65
Lampiran 4	67
Lampiran 5	68
Lampiran 6	69
Lampiran 7	70
Lampiran 8	71