

**MODEL BERMAIN BALOK UNTUK MENGEMBANGKAN  
KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B  
DI RA AL HUDA MARELAN**

**TESIS**

**OLEH**

**ARYA SUSANTI  
NPM. 171804106**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2020**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)24/12/21

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JUDUL : Model Bermain Balok untuk Mengembangkan  
Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B  
Di RA AL-HUDA Marelán**

**NAMA : Arya Susanti**

**NPM : 171804106**

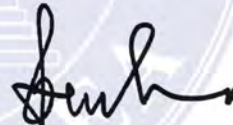
**Menyetujui**

**Pembimbing I**



**Dr. Nur'aini, S. Psi.,MS**

**Pembimbing II**



**Dr. Amanah Surbakti, M. Psi**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**



**Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS, Kons**

**Direktur**




**Prof. Dr. Ir. Retno Astuti K, MS**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, September 2020



  
(ARYA SUSANTI)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada saya serta salam kita kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelan**”. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritikan yang konstruktif dari para pembaca demi penyempurnaan dalam menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, September 2020

**Arya Susanti**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada saya serta salam kita kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di Ra Al Huda Marelan**”. Tesis ini di susun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M. Sc
2. Direktur Pasca Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani, S.Psi
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS. Kons, S.Psi
4. Pembimbing I Ibu Dr. Nuraini, S.Psi dan Pembimbing II Dr. Amanah Surbakti, M. Psi
5. Alm Ayah Tercinta Syamsul Nur Arifin dan Almh Ibu Nuriani
6. Suami Tercinta Syafrizal Rustam dan anak-anak tercinta Balqis Azzahra, Kiran Biana Aurelya dan Bintang Rajasa
7. Semua Saudara / Keluarga Besar Yayasan Pendidikan Nurul Al Ridha
8. Ibu Ir. Elfidayati, S.PdI. M. Psi
9. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2020
10. Pihak Sekolah RA Al Huda Marelan
11. Sahabat-sahabat tersayang

## ABSTRAK

### **Arya Susanti. Model Bermain Balok untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B di RA AL- HUDA Marelان Tesis. Medan: Program Pascasarjana Psikologi. Universitas Medan Area.2020**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan keefektifan buku panduan guru bermain balok untuk membantu mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان. Penelitian dilaksanakan di RA Al Huda Marelان. Penelitian dilaksanakan mulai Oktober sampai Desember 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Marelان Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 orang anak. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Teknik analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis dari observasi dan wawancara terhadap guru dan beberapa anak-anak di RA Al-Huda Marelان bahwa perkembangan kognitif anak awalnya berada pada rata-rata 44%. Penilaian tersebut berada pada kategori Belum Berkembang (BB) kemudian setelah menerapkan buku panduan guru bermain balok secara umum perkembangan kognitif anak berada pada rata-rata 82% atau mengalami perubahan yang signifikan meningkat sebanyak 38%. Sehingga penilaian tersebut berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan perkembangan kreativitas anak awalnya berada pada rata-rata 28% penilaian tersebut berada pada kategori Belum Berkembang (BB) setelah menerapkan buku panduan guru bermain balok secara umum perkembangan kreativitas anak berada pada rata-rata 75% atau mengalami perubahan yang signifikan meningkat sebanyak 47%. Sehingga penilaian tersebut berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). maka dapat disimpulkan bahwa modul perangkat bermain balok dapat digunakan di RA Al-Huda Marelان. Perkembangan kognitif dan kreativitas anak berkembang dengan baik, sehingga perangkat bermain balok layak untuk mengembangkan Kognitif dan kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Huda Marelان.

**Kata Kunci :** Bermain Balok, Kognitif, Kreativitas Anak

## ABSTRACT

Arya Susanti. Beam Play Model to Develop Cognitive and Creativity Group B Children in RA AL-HUDA Marelan Thesis. Medan: Postgraduate Psychology Program. University of Medan Area.2020

This study aims to produce a product and the effectiveness of the teacher's play guide book to help develop Cognitive and Creativity Group B Children in RA Al Huda Marelan. The study was conducted at RA Al Huda Marelan. The study was conducted from October to December 2019. Subjects in this study were all children in Group B aged 5-6 years in RA Al-Huda Marelan 2019/2020 Academic Year, amounting to 30 children. The type of research to be carried out is research and development or known as Research and Development (R&D). Product data analysis techniques used in this research development are using descriptive analysis techniques. Based on the results of the analysis of observations and interviews with teachers and some children at RA Al-Huda Marelan, that the cognitive development of children was initially at an average of the assesment is in the Undeveloped (BB) category than after applying the teacher's play guide book generally the children's cognitive development is at an average of 82 % or an increase of 38%. So that the assesment is in the category of very good Developing (BSB). While the creativity development of children initially was at an average of 28%, the assesment was in the Undeveloped (BB) category after applying the teacher play guide book in general, children's creativity development was at an average of 75% or an increase of 47%. So that the assesment is in the category of Developing according to Epectation ( BSH). Children's cognitive development and children's creativity at RA Al-Huda are well developed, so that the block playing device is feasible for developing Cognitive and Early Childhood creativity at RA Al-Huda Marelan.

**Keywords:** Play Blocks, Cognitive, Children's Creativity

## Daftar Isi

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Halaman Persetujuan.....</b>                                | <b>i</b>    |
| <b>Halaman Pengesahan .....</b>                                | <b>ii</b>   |
| <b>Halaman Pernyataan.....</b>                                 | <b>iii</b>  |
| <b>Kata Pengantar .....</b>                                    | <b>iv</b>   |
| <b>Ucapan Terimakasih .....</b>                                | <b>vi</b>   |
| <b>Abstrak .....</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>Daftar Isi.....</b>   | <b>viii</b> |
| <b>Daftar Tabel.....</b>                                       | <b>xii</b>  |
| <b>Daftar Grafik.....</b>                                      | <b>xiv</b>  |
| <b>Daftar Gambar .....</b>                                     | <b>xv</b>   |
| <b>Daftar Lampiran.....</b>                                    | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                 | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                               | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                                 | 9           |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                                      | 10          |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                                     | 11          |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....                                    | 11          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                            | <b>13</b>   |
| 2.1 Kerangka Teori.....  | 13          |
| 2.1.1 Konsep Kognitif .....                                    | 13          |
| 1). Aspek-aspek Kognitif.....                                  | 13          |
| 2). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif..... | 28          |
| 3). Tujuan dan Manfaat Pengembangan Kognitif Bagi Anak.....    | 33          |
| 4). Indikator Perkembangan Kognitif Bagi Anak.....             | 35          |



|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.2 Konsep Kreativitas .....                      | 37        |
| 1). Aspek-aspek Kreativitas .....                   | 41        |
| 2). Faktor-Faktor Pendorong Kreativitas .....       | 42        |
| 3). Faktor-Faktor Penghambat Kreativitas .....      | 46        |
| 4). Indikator Kreativita.....                       | 50        |
| 2.1.3 Bermain Balok.....                            | 53        |
| 1). Aspek-aspek Bermain Balok .....                 | 53        |
| 2). Tahapan dan Langkah-langkah Bermain Balok ..... | 59        |
| 2.2 Penelitian Relevan .....                        | 62        |
| 2.3 Kerangka Konseptual .....                       | 64        |
| 2.4 Hipotesis .....                                 | 68        |
| <b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>            | <b>66</b> |
| 3.1 Desain Penelitian .....                         | 66        |
| 3.2 Langkah-langkah Penelitian .....                | 69        |
| 3.3 Metode Penelitian Tahap I.....                  | 71        |
| 1). Identifikasi Variabel .....                     | 71        |
| 2). Populasi dan Sampel .....                       | 72        |
| 3). Teknik Pengumpulan Data .....                   | 73        |
| 4). Instrumen Penelitian.....                       | 73        |
| 5). Analisa Data .....                              | 73        |
| 6). Perencanaan Desain Produk .....                 | 74        |
| 7). Validasi Ahli .....                             | 76        |
| 3.4 Metode Penelitian Tahap II .....                | 77        |
| 1). Populasi dan Sampel .....                       | 77        |

|  |            |
|--|------------|
| 2). Teknik Pengumpulan Data .....  | 78         |
| 3). Instrumen Penelitian.....  | 78         |
| 4). Teknik Analisa Data.....   | 78         |
| 3.5 Penyusunan Buku Bermain Balok Untuk Mengembangkan kognitif dan<br>Kreativitas Anak ..... | 79         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA.....</b>  | <b>81</b>  |
| 4.1 Orientasi Kancah .....   | 81         |
| 1). Gambaran Umum RA Al Huda Marelani .....  | 81         |
| 4.2 Persiapan Penelitian .....   | 85         |
| 4.3 Analisa Data dan Hasil Penelitian .....  | 86         |
| 4.3.1 Data Penelitian Pengembangan Model (Tahap I).....                                      | 86         |
| 1). Tahap Pendefinisian (Define) .....   | 86.        |
| 4.3.2 Data Penelitian Pengembangan Tahap II .....  | 94         |
| 1). Tahap Perancangan (Desain).....  | 94         |
| 2). Perancangan Awal (Initial Design) .....  | 96         |
| 4.3.3 Data Penelitian Pengembangan Tahap III .....   | 97         |
| 1). Tahap Pengembangan (Develop) .....   | 97         |
| 2). Tahap Uji Coba Produk Lapangan .....   | 104        |
| 3). Deskripsi Tahapan Penyebaran .....   | 124        |
| 4). Data Hasil Pretes dan Postes .....   | 125        |
| A. Data Perkembangan Kognitif.....   | 125        |
| B. Data Perkembangan Kreativitas.....  | 126        |
| 4.4 Pembahasan .....   | 126        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>131</b> |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 5.1 Kesimpulan.....         | 131        |
| 5.2 Saran.....              | 131        |
| <b>Daftar Pustaka .....</b> | <b>133</b> |
| <b>Lampiran</b>             |            |



## DAFTAR TABEL

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)24/12/21

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1 Desain Penelitian.....  | 76      |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh<br>Ahli Materi .....                                      | 91      |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh<br>Ahli Desain Grafis.....                                | 91      |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh<br>Ahli Bahasa .....                                      | 91      |
| Tabel 3.5 Adapun kisi-kisi Angket Kepraktisan terdapat dalam<br>tabel berikut.....                                      | 91      |
| Tabel 3.6 Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain<br>Balok.....  | 91      |
| Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan di<br>RA Al Huda Marelان.....                                  | 95      |
| Tabel 4.2 Analisis Materi Pengembangan Kognitif dan Kreativitas.....  | 101     |
| Tabel 4.3 Bermain Balok untuk Pengembangan Kognitif.....  | 101     |
| Tabel 4.4 Bermain Balok untuk Pengembangan Kreativitas.....   | 101     |
| Tabel 4.5 Validasi Bahasa Buku Panduan Guru .....   | 109     |
| Tabel 4.6 Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru.....   | 109     |
| Tabel 4.7 Validasi Materi Buku Panduan Guru .....   | 109     |
| Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Wawancara Guru I.....   | 109     |
| Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Wawancara Guru II .....   | 109     |
| Tabel 4.10 Penilaian Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan<br>Kognitif dan Kreativitas Anak Uji Coba oleh Guru I..... | 109     |

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 4.11 Penilaian Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan<br>Kognitif dan Kreativitas Anak Uji Coba oleh Guru II ..... | 109 |
| Tabel 4.12 Hasil Penilaian Buku Bermain Balok Untuk Mengembangkan<br>Kognitif dan Kreativitas .....                       | 109 |



## DAFTAR GRAFIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)24/12/21

|   | Halaman |
|---|---------|
| Grafik 4.1 Hasil Pretes-Postes Indikator Kognitif Anak di RA Al Huda Marelan..... | 50      |
| Grafik 4.1 Hasil Pretes-Postes Indikator Kognitif Anak di RA Al Huda Marelan..... | 50      |



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Arya Susanti, S. Pd. AUD

Tempat/Tanggal Lahir : Serapuh Asli/ 16 Januari 1987

Alamat : Jl. Pangkalan Brandan Dusun II Sepakat  
Desa Serapuh Asli Kec. Tanjung Pura

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 33 Tahun

Kebangsaan : Indonesia

Nama Ayah : Alm. Syamsul Nur Arifin

Nama Ibu : Almh. Nuriani

Pendidikan

1992 – 1998 : SD Negeri 050735 Serapuh Asli

1998 – 2001 : MTs Negeri Tanjung Pura

2001 – 2004 : SMA Negeri 1 Tanjung Pura

2008 – 2012 : Universitas Terbuka Jurusan PG-PAUD

## 1BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggara pendidikan anak prasekolah diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 2 tahun 1989 dan Peraturan Pemenrintah (PP) Nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan anak prasekolah, yang disahkan sebagai bentuk kepedulian akan arti masa prasekolah (3-6 tahun) yang merupakan pijakan awal untuk mengenalkan pendidikan kepada anak usia dini. Gagasan PAUD pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak prasekolah sebagai pandangan awal sesuai dengan konteks zaman.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kepribadiannya. Pada masa ini sering disebut masa “*golden age*” dimana anak sangat peka dalam mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Oleh karena itu, para pendidik harus dapat memberikan pembelajaran kepada anak-anak dengan bervariasi metode dan model pembelajaran, sehingga anak-anak mampu untuk menumbuhkan perkembangan karakter mereka.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini, maka pembelajaran harus memiliki pola pembelajaran yang menyangkut tema yang sederhana, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktivitas bermain



(metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang jika diberi permainan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dewasa ini begitu banyak permainan untuk melatih kecerdasan kognisi anak yang dipopulerkan dan digunakan oleh banyak lembaga pendidikan utamanya pendidikan untuk Anak Usia Dini (AUD). Hal yang diwajibkan mengingat peningkatan tumbuh-kembang anak utamanya peningkatan kognisi merupakan hal yang menjadi perhatian dari banyak orangtua dewasa ini. Sesuai dengan hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003: 1), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 – 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Maka masa kanak-kanak dari usia 0 – 8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai konstruksi proses berpikir, termasuk mengingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, sejak kecil menuju remaja hingga dewasa.

Pernah dipercaya bahwa bayi tidak memiliki kemampuan untuk berpikir atau membentuk ide-ide kompleks dan tetap tanpa kognisi sampai mereka belajar bahasa. Sekarang diketahui bahwa bayi menyadari lingkungan mereka dan tertarik pada eksplorasi sejak mereka dilahirkan. Sejak lahir, bayi mulai aktif belajar. Mereka mengumpulkan, memilah, dan memproses informasi dari sekitar mereka,

menggunakan data untuk mengembangkan persepsi dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif mengacu pada bagaimana seseorang mempersepsikan, berpikir, dan memperoleh pemahaman tentang dunianya melalui interaksi faktor genetik dan belajar. Di antara bidang pengembangan kognitif adalah pengolahan informasi, kecerdasan, penalaran, pengembangan bahasa, dan memori.

Secara historis, perkembangan kognitif anak-anak telah dipelajari dalam berbagai cara. Yang paling tua adalah melalui tes-tes intelijen, seperti tes Stanford Binet Intelligence Quotient (IQ) yang banyak digunakan, yang pertama kali diadopsi untuk digunakan di Amerika Serikat oleh psikolog Lewis Terman pada 1916 dari model Perancis yang dirintis pada tahun 1905. Penilaian IQ adalah berdasarkan konsep “usia mental”, yang menurutnya skor seorang anak dengan kecerdasan rata-rata sesuai dengan usianya, sedangkan kinerja anak berbakat sebanding dengan anak yang lebih tua, dan skor pelajar yang lambat sama dengan anak yang lebih muda. Tes IQ secara luas digunakan di Amerika Serikat, tetapi mereka mendapat kritik yang meningkat karena mendefinisikan kecerdasan terlalu sempit dan karena bias dalam hal ras dan gender. Berbeda dengan penekanan yang ditempatkan pada kemampuan asli anak dengan tes kecerdasan, teori belajar tumbuh dari hasil yang dilakukan oleh peneliti behavioris seperti John Watson dan B. F. Skinner yang berpendapat bahwa anak-anak benar-benar lunak. Teori belajar berfokus pada peran faktor lingkungan dalam membentuk kecerdasan anak, terutama pada kemampuan anak untuk belajar dengan perilaku tertentu dihargai dan yang lain tidak.

Seluruh teori kecerdasan ini pada akhirnya dibantah oleh Gardner yang menyatakan tidak ada istilah manusia yang tidak cerdas. Paradigma ini juga akhirnya menentang teori kecerdasan para ahli terdahulu yang menganggap cerdas hanya termaktub pada tiga jenis yaitu logiko-matematik, linguistic dan spasial. Bagi para pendidik dan implikasinya bagi pendidikan, multiple intelligences melihat anak sebagai individu yang unik. Pendidik akan melihat bahwa ada berbagai variasi dalam belajar, yang setiap variasi menimbulkan konsekuensi dalam cara pandang dan evaluasinya.

Usia dini merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristinya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Kreativitas merupakan proses memicu ide-ide dan merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang berkesesuaian dan memiliki kualitas yang tinggi.

Kreativitas terdapat pada manusia sejak usia dini. Sejak usia dini inilah kreativitas memberikan kontribusi yang sangat signifikan. Kondisi ini sangat kondusif dalam melakukan kegiatan kreatif bagi anak-anak dan sangat membantu mengembangkan kreativitasnya. Setiap anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan menciptakan sesuatu. Kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk berimajinasi kemudian menciptakan sesuatu dan mereka puas akan hasil ciptaannya. Rasa puas akan hasil ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang

baru dan mendorong anak menjadi lebih kreatif. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Kurikulum untuk anak usia dini /RA harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak dan sesuai dengan tahap perkembangan serta dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh. Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah maupun sekolah turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung.

Sebab itu menjadi tanggung jawab seorang pendidik memberikan dukungan stimulasi dengan memberikan fasilitas sejak dini. Stimulasi yang dilakukan sejak dini sangat penting untuk menunjang perkembangan kreativitas anak, supaya anak terbiasa untuk berfikir kreatif. Karena dengan kreativitas yang dimiliki anak dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas sangat diperlukan bagi individu baik orang dewasa maupun anak-anak, hal ini dikarenakan kreativitas merupakan kebutuhan yang pokok bagi seorang individu untuk mengaktualisasikan diri dalam menghadapi zaman yang semakin maju. Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Salah satu upaya pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan kendala pembelajaran apa saja yang

perlu dipertimbangkan dengan benar dan baik agar dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak dengan optimal.

Namun berdasarkan data memperlihatkan bahwa layanan pendidikan anak usia dini di Indonesia masih termasuk sangat rendah. Sampai dengan tahun 2001 (Aris, 2014: 1) jumlah anak usia 0 – 6 tahun di Indonesia yang telah mendapatkan layanan pendidikan baru 28% (7.347.240 anak). Khusus untuk anak 4 – 6 tahun, masih terdapat sekitar 10,2 juta (83,8%) yang belum mendapatkan layanan pendidikan. Layanan pendidikan kepada anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya sampai dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, diketahui bahwa jumlah anak didik di RA AL-Huda Marelan mayoritas anak mempunyai kognitif yang masih rendah, hal ini terlihat tingkat kreativitas anak juga tergolong rendah. Hasil observasi yang dilakukan diperoleh dari gambaran peningkatan perkembangan kognitif dan kreativitas anak dengan menggunakan indikator-indikator yang terdapat di Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009, diantaranya perkembangan pengetahuan umum dan sains, perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, dan perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan.

Berdasarkan indikator tersebut, diperoleh data awal terhadap anak di RA Al-Huda yang berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak (6,7%), Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) ada 6 anak ( 20%), Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak (17,6%), dan Belum Berkembang ada 15 anak (50%). Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada umumnya tingkat kreativitas anak dalam menyusun balok masih tergolong rendah. Hasil observasi terhadap indikator kreativitas anak usia dini secara keseluruhan 68%.

Diketahui dari hasil pengamatan dan observasi di RA Al-Huda Marelan dalam pengembangan Kreativitas dan Kognitif anak usia dini belum menggunakan strategi pengajaran yang tepat. Karena selama ini pihak sekolah belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan anak-anak sehingga perkembangan kognitif dan kreativitas anak-anak kurang maksimal berkembang. Seperti yang kita ketahui bahwa anak-anak sangat menyukai permainan, oleh karena itu dapat kita gunakan suatu permainan sebagai model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah bermain balok. Permainan Balok merupakan permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Aktivitas permainan balok merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Hal ini dikarenakan variasi dari bentuk, ukuran, warna, dan berat dari balok dapat menunjang dan menstimulus anak-anak bebas untuk mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk mengeluarkan gagasan-gagasan baru serta bermain dengan kreatif. Menurut Tedjasaputra (2001 : 29) bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk

sesuatu , menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Jadi berdasarkan pendapat di atas permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Dari aktivitas bermain balok diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat berkembang, karena saat anak membuat suatu bangunan anak terlebih dulu akan memilih jumlah balok yang dipakai, yang memiliki bentuk sama, warna sama kemudian membentuknya menjadi suatu bangunan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Izartin (2017: 1) yang menyimpulkan bahwa aktivitas anak mengalami peningkatan 67% meningkatkan menjadi 91%. Peningkatan ini sangat signifikan dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B PAUD Negeri Pembina Palu Utara. Begitu juga penelitian dari Yushasriati dan Wahyuni (2016: 2) yang memperoleh hasil bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di PAUD IT Al Fatih Kota Banda Aceh dapat berkembang yaitu anak sudah dapat merancang bangunan dari balok dengan percaya diri dan mandiri sesuai bangunan yang ada pada sub tema dan dapat menceritakan hasil karyanya.

Dari penjabaran di atas, berangkat dari fenomena yang selalu penulis renungkan maka penulis merasa sangat tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu **“Model Bermain Balok untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B di RA AL- HUDA Marelán”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa anak didik di RA AL-Huda Marelan mayoritas anak mempunyai kognitif yang masih rendah, hal ini terlihat tingkat kreativitas anak juga tergolong rendah. diantaranya perkembangan pengetahuan umum dan sains, perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, dan perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak belum memiliki kemampuan untuk mengkreasikan dalam menyusun balok.

Fenomena ini berkaitan dengan pengembangan Kreativitas dan Kognitif anak usia dini belum menggunakan strategi pengajaran yang tepat. Karena selama ini pihak sekolah belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan anak-anak sehingga perkembangan kognitif dan kreativitas anak-anak kurang maksimal berkembang. Seperti yang kita ketahui bahwa anak-anak sangat menyukai permainan, oleh karena itu dapat kita gunakan suatu permainan sebagai model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan judul studi, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model bermain balok dikembangkan terdiri dari beberapa sesi
2. Kognitif anak kelompok B di RA Al Huda Marelan belum berkembang.
3. Kreativitas anak kelompok B di RA Al Huda Marelan belum berkembang.
4. Mempunyai asumsi bahwa anak usia dini belum dapat menerima pengetahuan dari luar secara luas



5. Konsep pembelajaran di RA Al Huda Marelان masih kurang menyenangkan

Kondisi beragam masalah yang dihadapi sehubungan dengan kognitif dan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan model bermain balok untuk meningkatkan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan judul studi, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah menyusun buku panduan guru bermain balok untuk membantu mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان?
2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model bermain balok untuk mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان?
3. Bagaimana keefektifan buku panduan guru bermain balok untuk membantu mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penyusunan pengembangan model bermain balok untuk mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pengembangan model bermain balok untuk mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Al Huda Marelان.
3. Untuk menguji keefektifan buku panduan guru bermain balok untuk membantu mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelان.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritik

Adapun manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah untuk memberikan kontribusi kajian khususnya yang menyangkut pada permainan balok terhadap pengembangan Kreativitas dan Kognitif anak usia dini. Selain itu penelitian ini juga bisa menjadi landasan bagi peneliti lain untuk melakukan kajian serupa.

### 1.5.2 Manfaat Praktik

Adapun dari penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat berupa :

1. Bagi Penulis.

Manfaat yang akan didapat penulis adalah mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran permainan balok untuk

meningkatkan kognitif dan kreativitas Anak di RA Al Huda Marelan melalui proses pendeskripsian dan pengujian kualitas produk yang dikembangkan yang terukur dalam meningkatkan variabel kognitif dan kreativitas secara positif dan signifikan pada peserta didik.

2. Bagi Guru.

Sebagai bahan dan rujukan permainan kreatif yang bisa ditiru dan diaplikasi untuk mendorong tumbuh dan kembangnya nilai kognitif dan kreativitas secara positif dan signifikan pada peserta didik.

3. Bagi RA Al Huda Marelan.

Dapat memperoleh contoh produk pembelajaran yang teruji keandalannya dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapatkan nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan di sekolah tersebut.

4. Bagi pihak lainnya.

Sebagai bahan rujukan, referensi dan sumber informasi bagi para pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian serupa dan atau melakukan penelitian pengembangan atas dasar var

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kerangka Teori

##### 2.1.1. Konsep Kognitif

###### 1) Aspek-Aspek Kognitif

###### a. Pengertian Kognitif

Menurut Neiser dalam Khadijah (2016: 31) istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Menurut Pudjiati & Masykouri (2011: 6) kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (*knowing*) sesuatu Berk dalam Khadijah (2005). Kemudian Yusuf & Syamsu (2012: 10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Selanjutnya, para ahli telah mengemukakan berbagai teori tentang pengembangan kognitif, diantaranya adalah teori Piaget dan Robert Stenberg. Teori Stenberg merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami anak. Hal ini mengartikan kognitif merupakan produk atau hasil dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyelesaikan dan beradaptasi dengan lingkungan. Pendapat Piaget dalam Suparno, (2001: 27) yang mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap: tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal. Menurut Piaget dalam Suyanto (2008: 11) menjelaskan perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Istilah Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu (dalam Maslihah, 2005). Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris (Alwi, Hasan, dkk, 2002: 579).

Dasar ide Jerome Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperanan secara aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya "discovery learning", yaitu dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Prosedur ini berbeda dengan reception learning atau expository teaching, dimana guru menerangkan semua informasi dan murid harus mempelajari semua bahan/informasi .

Banyak pendapat yang mendukung discovery learning itu, di antaranya : John Dewey (1933) dengan "complete art of reflective activity" atau terkenal dengan problem solving. Ide Bruner tersebut ditulis dalam bukunya Process of Education. Di dalam buku itu ia melaporkan hasil dari suatu konferensi di antara para ahli science, ahli sekolah/pengajaran dan pendidik tentang pengajaran science. Dalam hal ini ia mengemukakan pendapatnya bahwa mata pelajaran dapat diajarkan secara efektif dalam bentuk intelektual, sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada tingkat permulaan pengajaran hendaknya diberikan melalui cara-cara yang bermakna, dan makin meningkat ke arah yang abstrak.

Bruner mendapatkan pertanyaan, "bagaimana kita dapat mengembangkan program pengajaran yang lebih efektif bagi anak yang muda?" Jawaban Bruner dengan mengkoordinasikan model penyajian bahan dengan cara dimana anak dapat mempelajari bahan itu yang sesuai dengan tingkat kemajuan anak. Tingkat-tingkat kemajuan anak dari tingkat representasi sensory (enactive) ke representasi kongkrit (iconic), dan akhirnya ke tingkat representasi yang abstrak (symbolic).

Demikian juga dalam penyusunan kurikulum. Pernyataan lain dalam *Process of Education* ialah tentang bagaimana mata pelajaran itu harus diajarkan. "Kurikulum dari suatu mata pelajaran harus ditentukan oleh pengertian yang sangat fundamental bahwa hal itu dapat dicapai berdasarkan prinsip-prinsip yang memberikan struktur bagian mata pelajaran itu". Maka di dalam mengajar harus dapat diberikan kepada murid struktur dari mata pelajaran itu, murid harus mempelajari prinsip-prinsip itu sehingga terbentuklah suatu disiplin. Sekali murid mengetahui prinsip itu, ia menjadi problem solver di dalam disiplin itu.

Bruner menyebutkan hendaknya guru harus memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang problem solver, seorang scientist, historian, atau ahli matematika. Biarkanlah murid-murid itu menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. The act of discovery dari Bruner :

- 1) Adanya suatu kenaikan di dalam potensi intelektual.
- 2) Ganjaran intrinsik lebih ditekankan daripada ekstrinsik.
- 3) Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode discovery learning.
- 4) murid lebih senang mengingat informasi.

Implikasi teori belajar Bruner dalam pembelajaran adalah dengan menyajikan contoh dan bukan contoh dari konsep-konsep yang anda ajarkan. Misalnya, contoh mau mengajarkan bentuk balok sedangkan bukan contoh adalah berikan bentuk balok segitiga, segi empat atau lingkaran. Contoh lain dengan membantu siswa untuk melihat adanya hubungan antara konsep-konsep. Misalnya berikan pertanyaan kepada siswa seperti berikut ini, "apakah nama bentuk balok

yang seperti jam dinding rumah?" Ada berapa jam dinding yg ada dirumah kalian? Atau dengan memberikan satu pertanyaan dan biarkan siswa untuk mencari jawabannya sendiri. Misalnya, jelaskan dari terbuat dari apa ? .

Dengan demikian, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut. Perkembangan kognitif anak dapat diungkap melalui indikator : 1). Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll, 2). Membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10, 3). Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5, 4). Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 5, 5). Mengenal konsep banyak - sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama, 6).Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda- benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis) ,7). Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit ,8). Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda) 9). Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5 ,10). Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat),11). Menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri.



### **b. Teori Belajar Kognitif Menurut Para Ahli dan Penerapannya**

Kecerdasan telah sering didefinisikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman.. Menurut Hunt kecerdasan merupakan teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Edward Thorndike berpendapat bahwa kecerdasan adalah kemampuan individu untuk memberikan respon yang tepat (baik) terhadap stimulasi yang diterimanya. Carl Witherington dalam buku Educational Psychlogy mendefinisikan kecerdasan sebagai kesempurnaan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan/kegiatan. J.P. Guilford menyatakan bahwa kecerdasan merupakan perpaduan dari beberapa faktor khusus. K. Buhler mengatakan bahwa kecerdasan merupakan perbuatan yang disertai dengan pemahaman atau pengertian. Menurut Sorenson (1997) kecerdasan adalah kemampuan untuk berpikir abstrak, belajar merespon dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Psikologi merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang mencoba untuk memahami tindakan dan perilaku manusia dalam berbagai macam situasi. Hal ini tentunya berkaitan dengan tindakan manusia yang paling mendasar. Sungguh hal paling mendasar yang membedakan manusia dibandingkan dengan hewan adalah kemampuan manusia untuk melakukan analisa terhadap keadaan yang dihadapi dan menggunakan pengalamannya tersebut untuk kemudian hari. Dengan kata lain kemampuan manusia untuk belajar adalah salah satu factor paling utama yang membedakan manusia dengan hewan.

Di dalam ilmu psikologi terdapat berbagai teori yang mencoba untuk menjelaskan mengenai proses manusia dalam belajar. Teori teori tersebut di

antaranya adalah teori belajar klasik, teori belajar konstruktifisme, teori belajar kognitif dan teori belajar sosial.

Teori belajar kognitif merupakan sebuah teori yang luas dan mencoba untuk menjelaskan tentang proses berpikir dan berbagai proses mental. Selain itu, teori belajar kognitif juga menjelaskan bagaimana berbagai proses mental ini dipengaruhi oleh faktor faktor yang berasal dari internal dan eksternal untuk menghasilkan pembelajaran secara individu.

Pada saat proses kognitif bekerja secara normal, maka akuisisi dan penyimpanan pengetahuan akan bekerja dengan baik dan semestinya. Namun, pada saat proses kognitif ini tidak efektif, maka penundaan dalam proses belajar dan berbagai kesulitan dalam belajar akan dapat terlihat.

Proses yang terjadi menurut teori belajar kognitif adalah observasi, pengkategorian dan pembentukan pendapat umum tentang lingkungan kita. Gangguan yang terjadi dalam proses kognitif alami akan menyebabkan masalah dalam perilaku suatu individu dan hal yang menjadi factor kunci dalam menangani masalah ini terletak pada bagaimana mengubah proses yang terganggu tersebut.

Contohnya adalah bagaimana seseorang dengan gangguan perilaku makan sesungguhnya memercayai bahwa mereka memiliki berat badan yang berlebih. Beberapa dari mereka merupakan hasil dari gangguan kognitif yang terjadi sebagai akibat dari persepsi terhadap berat badan mereka sendiri yang terganggu.

Teori belajar kognitif menjelaskan bagaimana otak manusia, yang merupakan jaringan paling hebat untuk memproses dan menginterpretasikan

informasi yang digunakan oleh manusia pada saat mempelajari berbagai hal. Secara umum, teori belajar kognitif dapat dibagi dalam 2 bagian besar yang lebih spesifik, yaitu: Teori kognitif social dan Teori kognitif behavioral atau perilaku.

Pada saat kita mendengar kata belajar, maka yang biasanya kita maksud adalah “melakukan proses pemikiran dengan menggunakan otak”. Konsep yang paling mendasar dari belajar ini merupakan pandangan yang paling utama dari teori belajar kognitif. Teori ini sendiri telah banyak digunakan untuk menjelaskan berbagai proses mental yang memberikan pengaruh dan mempengaruhi berbagai faktor. Faktor faktor intrinsik dan ekstrinsik nantinya akan mempengaruhi proses belajar dari suatu individu.

Teori belajar kognitif menunjukkan bahwa dengan berbagai proses berbeda yang berhubungan, proses belajar dapat dijelaskan dengan pertama melakukan analisa secara mendalam terhadap bermacam proses mental yang terjadi. Selain itu, teori belajar kognitif juga menganjurkan bahwa dengan proses kognitif yang efektif maka proses belajar akan menjadi lebih mudah dan informasi baru akan dapat disimpan dalam ingatan untuk waktu yang sangat lama.

Di sisi lain, proses kognitif yang tidak efektif akan menimbulkan berbagai kesulitan dalam proses belajar yang akan dapat dilihat dalam kehidupan suatu individu. Berikut ini adalah merupakan teori teori dalam teori belajar kognitif:

### **1. Teori Kognitif Sosial**

Dalam teori kognitif sosial ini ada 3 variabel yang harus dipertimbangkan. Variabel variabel ini adalah:

1. Faktor perilaku.

2. Faktor lingkungan atau disebut juga faktor ekstrinsik.
3. Faktor personal atau dikenal juga sebagai faktor intrinsik.

Tiga variabel dalam teori kognitif sosial ini dapat dikatakan saling berkaitan satu dengan lainnya. Ketiganya merupakan variabel yang secara bersama-sama membantu proses belajar untuk terjadi. Suatu pengalaman individu akan bergabung dengan berbagai macam determinan yang menentukan perilaku serta faktor lingkungan.

Dalam interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, keyakinan manusia, ide dan kompetensi kognitif akan dimodifikasi dan diubah oleh berbagai rupa faktor eksternal. Contoh-contoh faktor eksternal ini misalnya adalah orang tua yang memberikan dukungan, lingkungan yang penuh dengan stress atau bisa juga seperti udara yang panas dan berdebu atau iklim yang dingin.

Demikian juga halnya dalam interaksi antara seseorang dengan perilaku. Dalam hal ini, proses kognitif seseorang akan mempengaruhi perilakunya. Demikian pula halnya adalah kinerja dari perilaku yang demikian akan mengubah bagaimana cara seseorang berpikir.

Pada akhirnya adalah interaksi antara lingkungan dengan perilaku. Faktor eksternal dapat mengubah bagaimana seseorang berperilaku. Demikian juga sebaliknya, perilaku seseorang juga dapat mempengaruhi dan memberikan perubahan terhadap lingkungan yang berada di sekitarnya.

Dengan demikian maka model ini secara jelas mengimplikasikan bahwa agar proses belajar yang efektif dan mendorong ke arah yang positif dapat terjadi, maka suatu individu seharusnya memiliki karakteristik personal yang bersifat

positif, menunjukkan perilaku yang semestinya dan juga berada di dalam lingkungan yang memberikan dukungan.

Sebagai tambahannya, teori kognitif sosial menyebutkan bahwa pengalaman baru harus dievaluasi oleh suatu individu yang berada dalam tahap belajar dengan menggunakan metode untuk melakukan analisa perbandingan terhadap pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Perlu diingat bahwa pengalaman yang pernah dialami sebelumnya yang digunakan dalam analisa ini harus memiliki determinan yang sama.

Oleh karena itu, maka menurut teori kognitif sosial, proses pembelajaran sendiri merupakan hasil dari evaluasi yang seksama dan mendalam terhadap pengalaman yang dialami sekarang ini dibandingkan dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya

Dengan demikian maka teori kognitif social memiliki beberapa konsep dasar. Konsep konsep dasar yang diusung oleh teori kognitif social ini tidak hanya dapat dilihat pada individu yang telah dewasa, namun dapat juga diamati pada bayi, anak anak dan remaja. Konsep dasar dalam teori kognitif social adalah:

#### 1. Pembelajaran dengan Observasi

Secara singkatnya ini merupakan suatu proses untuk memperoleh pelajaran dari orang lain yang dilakukan dengan mengamati apa yang mereka lakukan. Proses ini dapat dikatakan merupakan cara yang efektif bagi suatu individu untuk memperoleh pengetahuan baru dan juga mengubah perilaku.

#### 2. Reproduksi

Reproduksi di sini merupakan suatu proses yang mana di dalamnya memiliki tujuan untuk secara efektif meningkatkan perilaku yang berulang dengan cara meletakkan suatu individu dalam lingkungan yang nyaman. Pengulangan perilaku ini juga didukung dengan berbagai materi yang tersedia untuk memberikan motivasi bagi individu tersebut untuk mempertahankan pengetahuan baru dan perilaku yang telah dipelajari. Selain itu lingkungan tersebut juga harus mendukung bagi individu untuk mempraktekkan perilaku yang telah dipelajari tersebut.

### 3. Kemajuan diri

Hal ini menjelaskan tentang arah tujuan di mana seorang pembelajar meningkatkan pengetahuan barunya. Pengetahuan yang baru diperoleh dan perilaku barunya tersebut harus dimajukan dengan praktek. Teori kognitif sosial percaya bahwa semakin sering seorang individu melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan baru atau perilaku baru yang diperolehnya akan membantu individu tersebut untuk dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan perilaku barunya secara lebih efektif.

### 4. Penanganan Emosional

Dalam teori kognitif social, suatu mekanisme penanganan yang baik akan sangat bermanfaat untuk mencegah lingkungan yang penuh dengan stress dan karakteristik personal yang bersifat negative. Hal ini akan menuntun kepada proses belajar yang lebih efektif, terutama pada orang dewasa.

### 5. Kemampuan Mengatur Diri Sendiri

Berdasarkan konsep ini, manusia memiliki kemampuan untuk mengendalikan perilakunya. Menurut teori kognitif social, bahkan pada saat manusia berada dalam suatu lingkungan yang tidak mendukung sekali pun, manusia tetap dapat mengendalikan perilaku yang dimilikinya.

## 2. Teori Kognitif Behavioral atau Perilaku

Pada dasarnya teori kognitif perilaku ini menjelaskan tentang peranan dan pengaruh dari kognisi atau mengetahui dalam menentukan dan memperkirakan tentang pola tingkah laku dari suatu individu. Dasar dari teori ini dikembangkan oleh Aaron Beck.

Teori Kognitif Behavioral mengataan bahwa para individu cenderung untuk membentuk suatu konsep pribadi yang akan memberikan pengaruh terhadap tingkah laku yang mereka tunjukkan. Konsep konsep ini dapat bersifat positif dan negatif. Selain itu, berbagai macam konsep ini juga dapat mempengaruhi lingkungan di mana seseorang berada.

Selanjutnya teori kognitif behavioral ini menjelaskan tentang tingkah laku manusia dan proses belajar dengan menggunakan apa yang disebut dengan “triad kognitif”. Seorang psikolog akan mencoba untuk mengubah pola pemikiran dari pasien yang berpikir bahwa mereka memiliki kelebihan berat badan dengan tujuan untuk mengurangi perilaku tidak sehat yang dihasilkannya. Istilah kognisi sendiri mengacu kepada berbagai macam proses yang mana rangsangan indera yang diterima kemudia diubah , dikurangi, ditambahkan, disimpan, diambil kembali dan digunakan. Hal ini berhubungan dengan berbagai proses bahkan pada saat mereka beroperasi walaupun tanpa adanya stimulasi yang relevan, seperti gambar

dan halusinasi. Dengan definisi yang demikian luas, maka menjadi jelas bahwa kognisi melibatkan seluruh hal yang manusia mungkin untuk lakukan.

### c. Teori Perkembangan Kognitif

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensori ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak.

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar Jahja dalam Khadijah, (2016: 41).

Adapun aspek atau karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap sensoris motoris. Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:
  - 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
  - 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.



- 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.
  - 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.
- b. Tahap pra operasional. Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:
- 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
  - 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide
  - 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
  - 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berikut ini: berfikir imanitatif, berbahasa egosentris, memiliki aku yang tinggi, menampakkan dorongan ingintahu yang tinggi, serta perkembangan bahasa mulai pesat.
- c. Tahap operasional konkrit. Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses

mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut (dalam Asrori, 2003:39-42).

Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Suparno, 2001: 27) yang mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap: tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal.

Menurut Sampel (2002) sejak anak berusia dua tahun anak telah mampu belajar sekitar enam kata baru setiap harinya. Perkembangan kemampuan berbahasa tersebut merupakan bekal bagi anak untuk memungkinkan membentuk gagasan-gagasan baru, mengungkapkan emosinya seperti ketika marah atau ketika gembira dan memahami konsep seperti kata pedas yang berarti tidak enak atau menyakit. Dengan kemampuan mengkoordinasikan otak pikiran dan kemampuan berbahasa tersebut anak seolah dapat berpetualang kemana-mana.

Sujiono (dalam Khadijah, 2013) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Plato seorang ahli filsafat dalam Jamaris bahwa waktu yang paling tepat mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cekoslavia yang bernama Jhon Amus Comenius dalam Jamaris bahwa pendidikan telah dimulai sejak anak berada dalam pangkuan ibunya (Jamaris, 2005: 1).

Lebih rinci Montessori dalam Hainstock (1999:10-11). mengungkapkan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori mengungkapkan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diterapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. (G. Hainstock, 1999:34).

Dengan demikian, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

## 2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Mengenai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif individu ini terjadi perbedaan pendapat diantara para penganut psikologi. Kelompok psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual atau kognitif

itu sekitar 90% ditentukan oleh faktor heriditas dan pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pendidikan, hanya memberikan kontribusi sekitar 10% saja. Kelompok ini memberikan bukti bahwa individu yang memiliki heriditas intelektual unggul, maka akan sangat mudah pengembangannya meskipun hanya dengan intervensi lingkungan secara tidak maksimal, sedangkan individu yang memiliki heriditas intelektual rendah maka intervensi lingkungan seringkali mengalami kesulitan meskipun sudah dilakukan secara maksimal.

Sebaliknya, kelompok penganut pedagogis radikal amat yakin bahwa intervensi lingkungan, termasuk pendidikan, justru memiliki andil sekitar 80-85%, sedangkan heriditas hanya memberikan kontribusi 15-20% terhadap perkembangan intelektual individu. Syaratnya adalah memberikan kesempatan rantang waktu yang cukup bagi individu untuk mengembangkan intelektualnya secara maksimal.

Dengan tanpa mempertentangkan kedua kelompok radikal itu, maka perkembangan intelektual sebenarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu hereditas dan lingkungan. Pengaruh kedua faktor itu pada kenyataannya tidak secara terpisah sendiri-sendiri melainkan seringkali merupakan resultante dari interaksi keduanya. Pengaruh faktor heriditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelektual itu dapat dijelaskan berikut ini:

a. Faktor Heriditas

Semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori, 2003: 42). Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan sebagai suatu sel tunggal

yang beratnya kira-kira seperdua puluh juta ons. Potongan benda yang sangat kecil ini menyimpan kode genetik kita, informasi tentang akan menjadi siapa kita.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ.

Sebagaimana hasil penelitian dari Erlenmeyer Kimling dan Jarvik, 1963, bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar. Riset lain yang dilakukan oleh Jenks, 1972 dan Munsinger, 1978 menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya.

Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelektual anak.

#### b. Faktor Lingkungan.

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang.

Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1) Keluarga.

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua.

Dengan demikian, sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori (2003: 44) bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir.

Cara-cara yang digunakan misalnya memberi kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-idenya, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan ingin tahu anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan alat-alat keterampilan dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Pemberian kesempatan atau pengalaman tersebut sudah barang tentu menuntut perhatian orang tua. Artinya hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman

berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh pengembangan kognitif kepada anak.

Hubungan yang sehat antara orang tua dan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi perkembangan kognitif anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan kognitifnya.

## 2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.

Dalam hal ini guru hendaknya menyadari benar-benar bahwa perkembangan intelektual anak terletak ditangannya, beberapa cara antara lain: 1) menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik, dengan hubungan yang akrab tersebut, secara psikologis peserta didik akan merasa aman, sehingga segala masalah yang dialami secara bebas dapat dikonsultasikan dengan guru mereka, 2) memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berdialog dengan orang-orang yang ahli dan berpengalaman dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sangat menunjang perkembangan intelektual para peserta didik, 3) menjaga dan meningkatkan pertumbuhan fisik anak, baik melalui kegiatan olah raga maupun menyediakan gizi yang cukup sangat penting bagi perkembangan berfikir peserta didik. Sebab jika peserta didik terganggu secara fisik

perkembangan intelektualnya akan terganggu juga, 4) meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik melalui media-media cetak maupun menyediakan situasi yang memungkinkan para peserta didik berpendapat atau mengemukakan ide-idenya, sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan intelektual peserta didik (dalam Asrori, 2003: 44).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung perkembangan kognitif anak terdiri atas faktor Internal dan Eksternal. Dalam hal ini faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri atau lingkungan terdekat anak. Dan banyak yang berpendapat bahwa faktor lingkungan memiliki kontribusi sebagai faktor terbesar dalam mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

### **3) Tujuan dan Manfaat Pengembangan Kognitif Bagi Anak**

Pengembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar. Melalui pengetahuan, anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sebagai makhluk Tuhan untuk dapat berguna bagi dirinya dan orang lain. Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan



pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

Menurut Sunaryo Kartadinata dalam jurnal pendidikan *Pedagogia* Vol. 1 April 2003 yang telah dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi

suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Melalui pengembangan kognitif yang optimal anak akan lebih ringan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, utamanya kecerdasan anak perlu diperhatikan dan perlu untuk selalu dilatih.

#### 4) Indikator Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sejalan dengan hal itu Beaty (dalam Wahyudin dan Agustin, 2011 : 37) berasumsi bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain dengan tiga cara yaitu memanipulasi (meniru) apa yang terjadi dan apa yang dilakukan oleh orang dewasa atau objek yang ada disekitar anak, mastery yaitu menguasai suatu aktivitas dengan mengulangi suatu kegiatan yang tentunya menjadi kesenangan dan memberikan kebermaknaan dalam diri anak dan terakhir meaning yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menumbuhkan motivasi bagi anak dalam melakukannya.

Menurut Renzulli (dalam Sujiono, 2009 : 118) ciri-ciri kemampuan kognitif (untuk anak berbakat kognitif) yaitu antara lain mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berfikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca, ungkapan diri lancar dan jelas, pengamat yang cermat, senang memepelajari

kamus, peta dan ensiklopedi, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan, cepat menemukan asas dalam suatu uraian, daya abstraksi tinggi, selalu sibuk menangani berbagai hal, mampu membaca pada usia yang lebih muda.

Melalui pengembangan kemampuan kognitif diharapkan anak mampu menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, kemampuan memilih dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar biasanya tercermin pada kemampuan mengklasifikasi, menentukan warna, dan tilikan ruang. Tentunya kemampuan tersebut akan menjadi modal bagi anak dimasa yang akan datang.

Kemampuan kognitif memiliki hubungan dengan kecerdasan jamak yaitu penekanan pada aspek kecerdasan tilikan ruang (pada penentuan ukuran-ukuran tertentu: besar, kecil, panjang, pendek dan memberikan warna yang “pantas” pada suatu objek yang disukainya) dan kecerdasan naturalistik (dengan menentukan warna, bentuk ataupun sesuatu yang sesuai dengan kondisi alaminya) (Jamaris dalam Wahyudin dan Agustin, 2011 : 37)

Menurut Binet (dalam Sujiono, 2009 : 114-115) terdapat tiga aspek kemampuan dalam kognitif yaitu

- a. Konsentrasi yaitu kemampuan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.

- b. Adaptasi yaitu kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksible dalam menghadapi masalah.
- c. Bersikap kritis yaitu kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah hal yang harus dicapai pada aspek kognitif dalam hal ini ialah intelegensi seseorang yaitu auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, dan sains

### 2.1.2. Konsep Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Guilford (dalam Ali & Asrori, 2006: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berfikir, yaitu cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu yang mencari berbagai alternatif jawaban terhadap persoalan. Dalam kaitannya dalam

keaktivitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.

Menurut Musfiroh( 2003: 3) menyatakan bahwa konsep dan bentuk kreativitas AUD dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan (*skills*), dan motivasi dalam diri (*intrinsic task motivation*). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, berkemampuan sen, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.

Menurut Munandar (1999: 6) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Ini sejalan dengan Wang (2009: 27) menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan intelektual untuk membuat sebuah kreasi, inovasi, dan penemuan yang membawa pada suatu hal yang baru dan merupakan sesuatu yang sungguh ada atau merupakan solusi yang tidak diduga kehadirannya. Kreasi tersebut adalah bentuk proses kognitif yang lebih tinggi yang membuat relasi baru antara objek, atribut, konsep, fenomena, dan kejadian yang mana kreasi tersebut adalah asli, dapat dibuktikan dan bermanfaat.

Menurut Sumanto (2005: 24) bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli atau original. Sedangkan Menurut Nursisto (1999: 37) menyatakan bahwa kreativitas

adalah kemampuan untuk berhayal. Misalnya anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Rothemberg (dalam Mutiah, 2010: 48) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dan solusi baru yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Santrock (2007: 17) mempertegas dengan mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik.

Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. AUD juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 1993)

Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ssuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran ( Mulyasa, 2012: 97) adalah:

a) Pembelajaran yang menyenangkan

Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa. Masa usia dini merupakan fase *absorbmind*, yaitu masa menyerap pikiran, karena mereka akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi dilingkungannya seperti sebuah spons yang menyerap air. Fase ini membuat anak akan mudah menyerap kesan apa pun yang terjadi, termasuk kesannya dalam aktivitas belajar.

b) Belajar sambil bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.

c) Interaktif

Pembelajaran anak usia dini tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas bahkan diluar sekolah, dan yang aktif bukan hanya gurunya tetapi peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan arahan program pengembangan kreativitas bagi anak usia dini, yang harus memberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan seni, serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplor lingkungan sekitarnya.

d) Memadukan pembelajaran dengan perkembangan

Berbicara kreativitas sebenarnya bukan hanya satu sisi saja yang menjadi fokus dalam pembelajaran anak usia dini sebab mereka memiliki beberapa aspek pengembangan seperti pengembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian spiritual dan sosial.

e) Belajar dengan konteks nyata

Belajar dalam konteks nyata menjadi sangat penting bagi anak usia dini, karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkrit. Dalam hal ini, penjelasan guru tentang sesuatu yang sifatnya abstrak tanpa dibarengi pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan sulit oleh anak usia dini.

**1). Aspek- aspek Kreativitas**

Guilford (dalam Sternberg, 1999) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuanberfikir kreatif, yaitu:

a. Kelancaran berfikir

Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar daripemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.

b. Keluwesan berfikir

Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berfikir.

c. Elaborasi berfikir



Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

d. Keaslian berfikir

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek dari kemampuan berfikir kreatif adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian berfikir

## 2) Faktor-faktor Pendorong Kreativitas

Menurut Nursisto (1999: 6-7) menjelaskan bahwa kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels (dalam Nursisto, 1999: 34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki kecerdasan kognitif tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi. Hal ini ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, yang bermakna tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya.

Menurut Renzulli (dalam Munandar, 1999: 4) menyatakan bahwa kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa

yang akan datang. Munandar (1999: 31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Nursisto (1999: 109) menjelaskan bahwa berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas

maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

Supriadi (1994: 67) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas dalam dua kelompok yakni: (1) Internal: kemampuan intelektual, komitmen, pengetahuan, intuisi; (2) Eksternal: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat.

Ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi.

Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari atau dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan atau menggali potensi anak

yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Menurut Montolalu (2009: 8) menjelaskan ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas, yang dapat dilihat pada tabel 2.1 mengenai faktor lingkungan yang menunjang dan menghambat kreativitas, sebagai berikut:

Tabel 2.1. Lingkungan yang Mempengaruhi Kreativitas

| Jenis Lingkungan yang Terlibat             | Lingkungan yang Menunjang   | Lingkungan yang Menghambat   |
|--|---|--|
| <b>Sarana dan prasana</b>                  | Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel                                | Suasana kelas kaku   |
| <b>Orang dewasa (guru, kepala sekolah)</b> | Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang) | Selalu mengajukan pertanyaan tertutup                                  |
| <b>Program pembelajaran</b>                | Kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak           | Kegiatan yang disajikan sulit, membuat anak frustrasi                  |
| <b>Orang dewasa</b>                        | Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, dan inspirator                               | Berperan sebagai instruksi   |
| <b>Orang dewasa</b>                        | Mendorong anak untuk belajar mandiri  | Cenderung membantu dan melayani  |
| <b>Program pembelajaran</b>                | Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran  | Tidak melibatkan anak secara aktif                                     |
| <b>Program pembelajaran</b>                | Menekankan pada proses pembelajaran   | Lebih mementingkan produk/ hasil belajar                               |
| <b>Orang dewasa</b>                        | Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak                                | Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan |

|                     |                       |   |
|---------------------|-----------------------|---|
| <b>Orang dewasa</b> | Sebagai mitra belajar | Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satu-satunya |
|---------------------|-----------------------|---|

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (dalam Rita Mariyana , 2008: 11) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Dapat disimpulkan bahwa kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karena nya rangsangan tidak diperlukan.

### 3) Faktor Penghambat Kreativitas

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki peran yang cukup besar. Bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap. Atau bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahu seorang anak bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”.

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam atau lingkungan psikis (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat

yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan fisik yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif .

Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak. Permasalahannya adalah ruang interior yang bagaimana yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak?

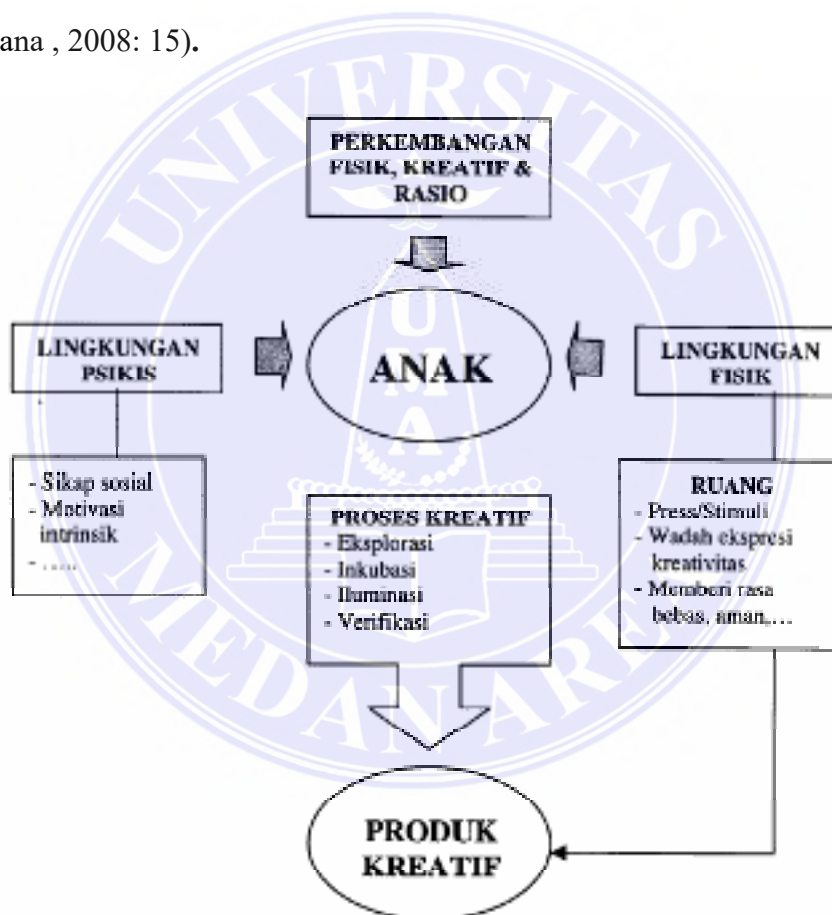
Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut. Kebutuhan anak dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau *mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas*, dan berperan sebagai *pendorong proses kreativitas* mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi.

Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktivitas-aktivitas tersebut di atas dan tidak berhenti sampai pada tahap proses timbulnya “*Aha-Erlebnis*” atau ide beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya

inspirasi atau gagasan baru saja tetapi ruang juga harus dapat memwadahi aktivitas untuk mewujudkan ide ke produk kreatif yang nyata.

Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Kiswandono (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata. Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif (Rita Maryana , 2008: 15).



**Bagan: Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif**

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini

penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996).

Ruang harus dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak.

Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan. Sedangkan *rangsang* memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Rangsang ini memiliki arti juga bahwa sebuah ruang hendaknya mampu menjadi sumber gagasan, imajinasi bagi anak-anak. Rangsang ini sangat penting perannya sebagai *stimuli luar/eksternal* sehingga membantu produktivitas anak yang berguna bagi perkembangannya, baik fisik, rasio maupun kreativitasnya (Sari, 2004).



Menurut Astori (2008: 74-75) faktor-faktor penghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan kesehatan, ketidak beranian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotif peran seks/jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme
- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayaran

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak, maka seorang guru harus pandai dalam memilih metode dan situasi pembelajaran dalam memberikan pengajaran terhadap anak-anak. Sehingga memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan dan memunculkan kreativitasnya dalam pembelajaran selama pertumbuhannya.

#### 4) Indikator Kreativitas

Sumanto (2005: 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan atau tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Sementara Sund (dalam Nursisto 1999: 35) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan aspek-aspek yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi. Aspek-aspek tersebut antara lain:

- a Mempunyai hasrat ingin mengetahui,
- b Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru,
- c Panjang akal,
- d Keinginan untuk menemukan dan meneliti,
- e Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit,
- f Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta
- g Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Rhodes (1980: 89) mengemukakan ada empat dimensi kreatifitas yang disebut “*The Four P’s of Creativity*” yaitu *person* (orang), *process* (proses), *product* (produk), *press* (tekanan). Selanjutnya dijelaskan bahwa keempat aspek tersebut sebagai berikut:

- a Sebagai person kreativitas berarti ciri-ciri kepribadian yang melekat pada orang yang kreatif,
- b Sebagai process kreativitas berarti kemampuan untuk membuat kombinasi baru
- c Sebagai press artinya kreativitas itu ditentukan oleh faktor internal dan eksternal (sekolah, keluarga, dan masyarakat),

- d. Sebagai product kreativitas diartikan sebagai suatu karya baru yang tepat guna dan diterima oleh masyarakat pada waktu tertentu.

Munandar (1999: 12) menyatakan produk kreatif memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- a. Fluency (Kelancaran)

Kelancaran mengacu pada sejumlah ide, gagasan, atau alternative dalam memecahkan masalah. Kelancaran menyiratkan pemahaman seseorang.

- b. Flexibility (Keluwesan)

Keluwesan mengacu pada produksi gagasan yang menunjukkan berbagai kemungkinan. Keluwesan melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan banyak strategi atau pendekatan yang berbeda.

- c. Elaboration (Elaborasi)

Elaborasi mengacu pada proses peningkatan gagasan dengan membuatnya lebih detail. Detail tambahan akan meningkatkan minat dan pemahaman akan topic tersebut.

- d. Originality (Keaslian)

Keaslian mengacu pada produksi dari gagasan yang tidak biasa atau unik. Keaslian juga melibatkan penyampaian informasi dengan cara yang baru.

Kreatifitas secara umum memiliki 2 fase yaitu *imaginative* dan *practical*.

Keduanya diketahui sebagai berpikir secara divergen (*divergent thinking*) dan

konvergen (*convergent thinking*). Fase imajinasi adalah kemampuan untuk membuat konsep baru yaitu menurunkan dan menghubungkan koneksi yang lama untuk menjadi sebuah konsep baru. Fase praktik adalah proses rasionalisasi dari ide-ide yang didapat dari fase imajinatif untuk bisa diterapkan secara praksis (Solomon, 1990: 77).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator dari kreativitas antara lain adalah Fluency (Kelancaran), Flexibility (Keluwesan), Elaboration (Elaborasi), dan Originality (Keaslian).

### 2.1.3. Permainan Balok

#### 1) Aspek-aspek Bermain Balok

##### a. Pengertian Bermain

Menurut Patmonodewo (2008:41) bahwa masa pra sekolah merupakan cermin kualitas bangsa di masa yang akan datang. Khususnya para orang tua makin lama makin menyadari betapa pentingnya hubungan orang tua anak yang kelak akan mewarnai hubungan dengan lingkungannya, teman sebaya, guru maupun atasannya. Anak yang mendapatkan perlakuan yang tidak tepat, semacam anak yang hidup dalam kemiskinan yang selalu menjadi bahan perdebatan para pendidik. Untuk hal tersebut selalu akan dicarikan jalan keluar dari permasalahan tersebut. Sementara itu usaha memberikan simulasi pada anak usia awal selalu menjadi perhatian para pendidik.

Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang harus dipenuhi, karena bermain memiliki banyak sekali manfaat positif untuk perkembangan anak.

Menurut Hurlock (1978 : 320) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada opaksaan atau tekanan dari luar. Menurut Piaget dalam Tedjasaputra (2001 : 2) bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional, Menurut Bettelheim dalam Tedjasaputra (2001 : 2) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.

Ada indikasi penurunan kemampuan berfikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu sekolah dasar. Dalam upaya mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak – kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Hal ini cukup relevan mengingat naluri anak dalam meningkatkan kemampuannya selalu berdasarkan unsur bermain. Disamping itu banyak studi membuktikan bahwa mainan dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan, termasuk pula didalamnya meningkatkan kemampuan kreatif anak. Berkaitan dengan uraian diatas perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk belajar namun tidak terkesan mengintimidasi anak untuk belajar sesuatu. Menurut Plato dalam Tedjasaputra (2001 : 1) anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, atau juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahawa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan menggunakan alat ataupun tidak yang

dilakukan secara suka rela oleh pemainnya untuk mempelajari suatu hal dan anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya untuk melakukan eksperimen, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama, dan yang paling penting memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

### **b. Pengertian Balok**

Departemen Pendidikan Nasional (2003: 4) menyatakan bahwa balok merupakan benda yang menyerupai potongan-potongan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok. Di layanan pendidikan Anak Usia Dini cenderung menggunakan balok sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, karena balok merupakan salah satu alat permainan edukatif yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.

Menurut Winn & Porcher (1992:71) balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Dalam perkembangan zaman, balok yang digunakan di dalam pendidikan tidak hany terbuat dari kayu namun dari berbagai bahan yang dapat dipergunakan. Apalagi jika dimanfaatkan di TK/RA yang peserta didiknya masih rentan dalam benda yang berbahaya, maka balok yang digunakan sebagai media pembelajaran dipergunakan dengan bahan yang lunak dan tidak berbahaya seperti terbuat dari

karton, busa, karet, dan sebagainya. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego, dan balok lainnya.

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai

mana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972 (Suryadi, 2010 : 285). Balok juga merupakan alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak. Tidak ada cara yang salah atau benar yang dilakukan anak ketika ia membuat bangunan dari balok, anak dapat berkreasi apapun yang dia

inginkan. Kadang-kadang anak-anak mulai dengan sebuah ide yang ingin dia buat, kemudian bentuk tiga dimensi yang telah dibuat anak dengan balok berkembang disaat anak meletakkan balok lainnya baik secara acak maupun mengikuti bentuk tertentu.

### **c. Pengertian Bermain Balok**

Bermain balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Menurut Tedjasaputra (2001 : 29) bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu , menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan

bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir.

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Hal ini sependapat dengan Chandra yang menyebutkan bahwa ketrampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengkontruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif (Ningsih,dkk. 2014: 2).

Jadi berdasarkan pendapat di atas permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda. Dari aktivitas bermain balok diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat berkembang, karena saat anak membuat suatu bangunan anak terlebih dulu akan memilih jumlah balok yang dipakai, yang memiliki bentuk sama, warna sama kemudian membentuknya menjadi suatu bangunan.

#### **d. Manfaat Bermain Balok Bagi Anak**



Menurut Ningsih,dkk. (2014: 2) manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan:

- 1) Keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- 2) Komunikasi
- 3) Kakuatan koordinasi motorik halus dan kasar
- 4) Konsep matematika dan geometri
- 5) Pemikiran simbolik
- 6) Pengetahuan pemetaan dan
- 7) Keterampilan membedakan penglihatan.

Hal ini sependapat dengan B.E.F Montolalu (2006 : 22) yang menyatakan bahwa Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak yaitu :

- a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek.
- c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder

Bermain balok bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerjasama dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun.

Pada dasarnya anak-anak menyukai bermain, dengan bermain anak dapat berimajinasi dan menuangkannya dalam bentuk yang nyata. Oleh karena itu, bermain balok sangat sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak. Bermain

menggunakan balok anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi sebuah ide yang kreatif.

## 2) Tahapan dan Langkah Bermain Balok

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Arifin (2009 : 82) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari :

- 1) Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris.
- 2) Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dll. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan.
- 3) Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta

mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang akan seperti apa.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang (2010: 34), langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran
- b) Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir
- c) Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan
- d) Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut
- e) Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi persegi
- f) Anak-anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi
- g) Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya

Dengan adanya langkah-langkah tersebut di atas, maka seorang pendidik tidak akan bingung bagaimana cara penggunaan permainan balok yang tepat

dalam kegiatan pembelajaran yang bisa menghasilkan perkembangan kreatifitas pada diri anak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

## 2.2. Penelitian Relevan

Penelitian pengembangan tentang permainan balok telah banyak dikembangkan untuk beragam kepentingan dan tingkatan pendidikan. Adapun beberapa penelitian pengembangan terdahulu mengenai permainan balok adalah sebagai berikut:

1. Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung. Noviani (2017) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah diuraikan penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini di TK Dwi Pertiwi Sukarame – Bandar Lampung.
2. Hubungan Antara Aktivitas Bermain Balok Dengan Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Cendikia Lampung Timur. Martha Sulistyningtyas (2016) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Cendikia Lampung Timur. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 24 anak. Teknik

pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan silang serta analisis uji hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang erat antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan yang ditunjukkan dari indeks korelasi sebesar 0,806. Dapat disimpulkan terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Cendikia Lampung Timur, oleh sebab itu perlu lebih ditingkatkan aktivitas bermain balok untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini

3. Penerapan Metode Bermain Balok untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di PAUD Negeri Pembina Palu Utara. Izartin (2016) Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 7 ISSN 2354-614X. Penelitian ini berangkat dari latar belakang perlunya penggunaan metode bermain dengan memanfaatkan bangun balok untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana penggunaan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Pembina Palu Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan analisa melalui kajian-kajian reflektif, partisipatif, dan kolaboratif. Pengembangan program didasarkan informasi siswa dan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di PAUD Negeri Pembina Palu Utara melalui 2 siklus. Siklus

pertama sebagian anak belum terbiasa dalam kegiatan pembelajaran bermain balok. Pada siklus pertama ketuntasan belajar anak memperoleh 40% (tidak tuntas) dari jumlah 20 anak dan pada siklus ke dua meningkat menjadi 80% (tuntas). Sedangkan hasil pengamatan kinerja guru memperoleh hasil pada siklus pertama 72% meningkat pada siklus 2 menjadi 94%. Begitu pada pengamatan aktivitas anak mengalami peningkatan 67% meningkatkan menjadi 91%. Peningkatan ini sangat signifikan dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B PAUD Negeri Pembina Palu Utara

4. Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. Diah Sari Widyastuti (2015) Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian pada anak kelompok B di TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015 dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak yang masih beragam. Hal ini disebabkan karena kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan. Sementara itu, penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal dan keterbatasan media, guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan didalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Pertiwi Mlese Tahun Ajaran 2014/2015. Metode penelitian ini adalah eksperimen jenis One

Group Pretest-Possttest Design. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Pertiwi Mlese Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji hipotesis T test. Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan uji T dalam program SPSS 18 yaitu Independent Sample T-test. Hasil analisis data diperoleh hasil thitung = -8.397 dan -ttabel = -2.160, karena thitung < -ttabel = -8.397 < -2.160 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Pertiwi Mlese Tahun Pelajaran 2014/2015

### 2.3. Kerangka Konseptual

Menurut Neiser dalam Khadijah (2016: 31) istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Menurut Pudjiati & Masykouri (2011: 6) kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Dasar ide Jerome Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya "discovery learning", yaitu

dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Prosedur ini berbeda dengan reception learning atau expository teaching, dimana guru menerangkan semua informasi dan murid harus mempelajari semua bahan/informasi .

Perkembangan kognitif anak dapat diungkap melalui indikator : 1). Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll, 2). Membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10, 3). Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5, 4). Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 5, 5). Mengenal konsep banyak - sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama, 6).Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis) ,7). Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit ,8). Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda) 9). Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5 ,10). Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat),11). Menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri.

Guilford (dalam Ali & Asrori, 2006: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berfikir, yaitu cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar.



Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu yang mencari berbagai alternatif jawaban terhadap persoalan. Dalam kaitannya dalam kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.

Guilford (dalam Sternberg, 1999) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berfikir kreatif, yaitu:

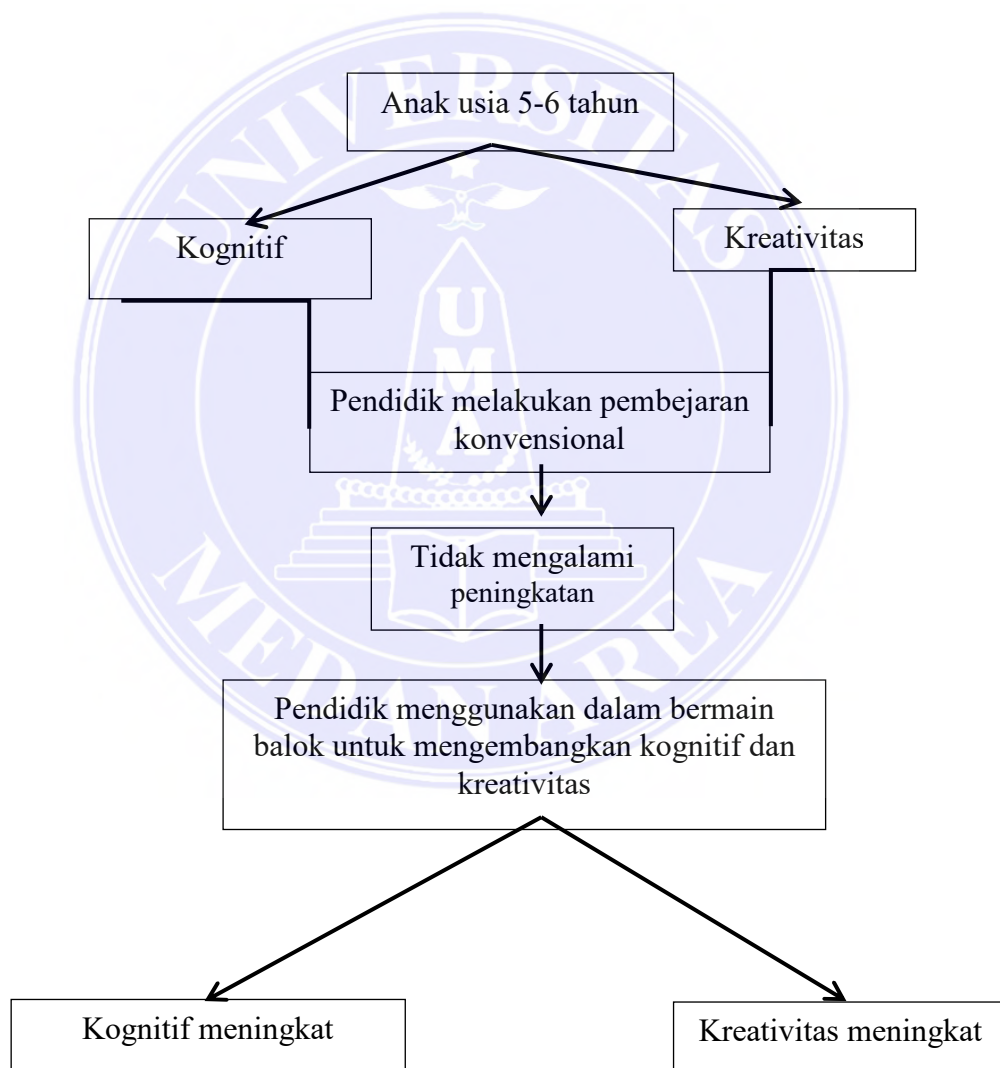
- a. Kelancaran berfikir
- b. Keluwesan berfikir
- c. Elaborasi berfikir
- d. Keaslian berfikir

Menurut Tedjasaputra (2001 : 29) bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir.

Penelitian Howard-Jones, dkk (2002) yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan permainan balok kemudian dibiarkan untuk bermain permainan balok selama 25 menit. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang bermain permainan balok memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi serta perkembangan kognitif karena anak semakin kreatif membentuk sesuai imajinasinya dan daya ingat mereka menjadi kuat terhadap warna dan bentuk yang mereka buat dari permainan balok jika dibandingkan anak yang tidak bermain

permainan balok. Hal ini juga sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Rochayah (2012) yang menemukan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan kognitif anak TK yang bermain permainan balok.

Skema kerangka berfikir balok untuk meningkatkan kognitif dan kreativitas anak di RA Al Huda Marelan sebagai berikut :

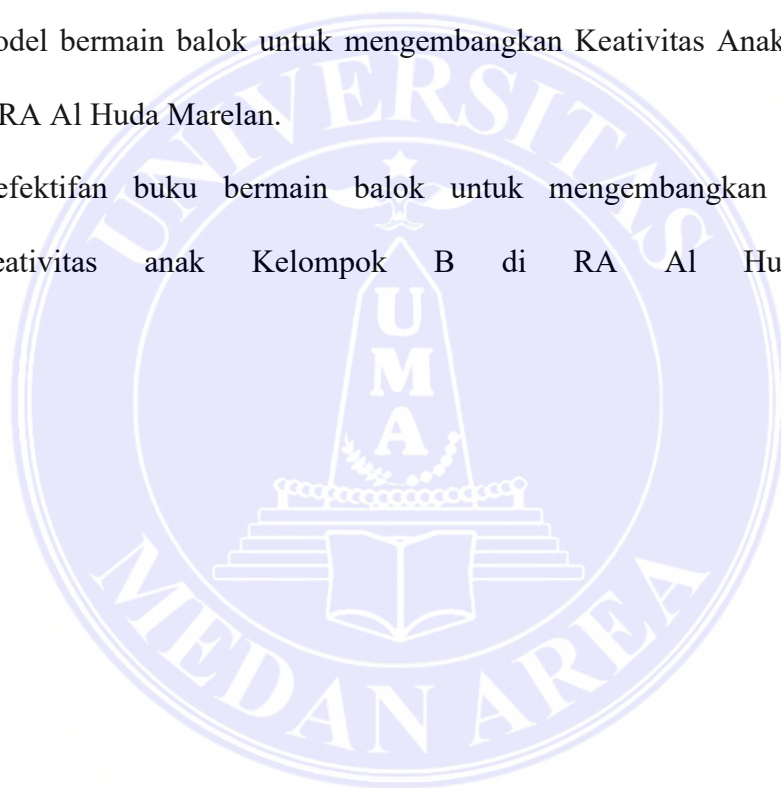


**Gambar 2.2. Kerangka berfikir**

## 2.4. Hipotesis

Pertanyaan penelitian dalam pengembangan buku panduan guru bermain balok untuk membantu mengembangkan Kognitif dan Kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1. Model bermain balok untuk mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Al Huda Marelan.
2. Model bermain balok untuk mengembangkan Keativitas Anak Kelompok B di RA Al Huda Marelan.
3. Keefektifan buku bermain balok untuk mengembangkan kognitif dan kreativitas anak Kelompok B di RA Al Huda Marelan



## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) . Menurut Sugiyono (2014: 407) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2010:164) “penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.”

Sugiyono (2014:412) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, dan lain-lain.

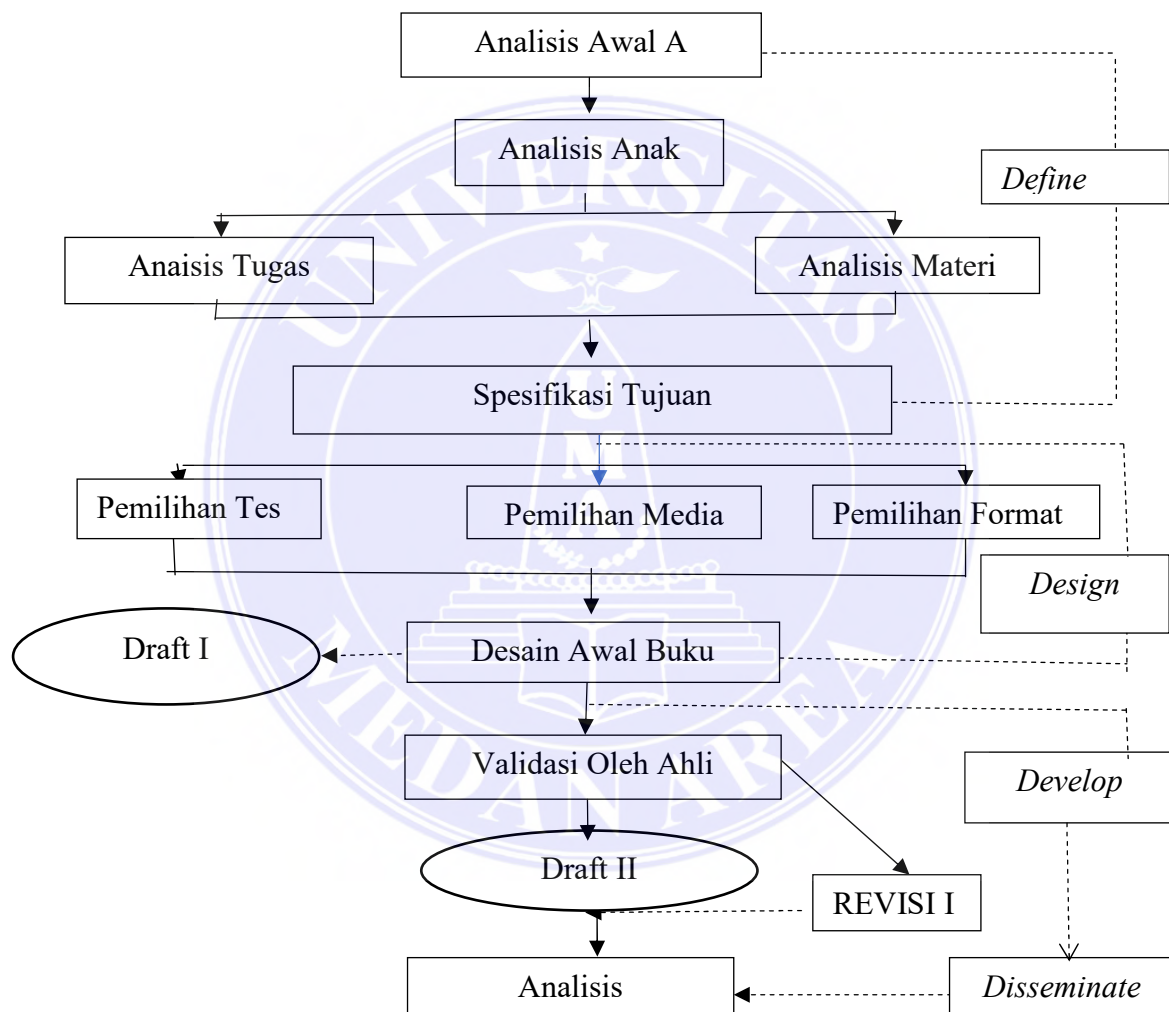
Peneliti akan mengembangkan permainan bermain balok . Permainan bermain balok yang dimaksud dalam penelitian ini dikembangkan khusus mengikut pada model permainan yang melatih kognitif dan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model Borg dan Gall sebagaimana dikemukakan dalam Raharjo (2010:4), yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat rancangan aturan model pembelajaran permainan bermain balok bola dalam pembelajaran bola tangan.
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga dan seorang ahli pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan lembar evaluasi, koesioner, dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis.
4. Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6. Merevisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan.
7. Hasil akhir model pembelajaran keseimbangan melalui pendekatan lingkungan persawahan yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Lebih jauh Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) menjelaskan “research and development is a powerfull strategy for improving practice. It as a process used to develop and validate educational products.” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok yaitu: (1) produk tidak hanya meliputi perangkat keras seperti buku teks, modul, video, film pembelajaran dan perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model, prosedur, dan proses pembelajaran; (2) produk yang dikembangkan dapat produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada; (3) produk yang dikembangkan merupakan produk yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. terutama bagi guru untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran; (4) produk dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.

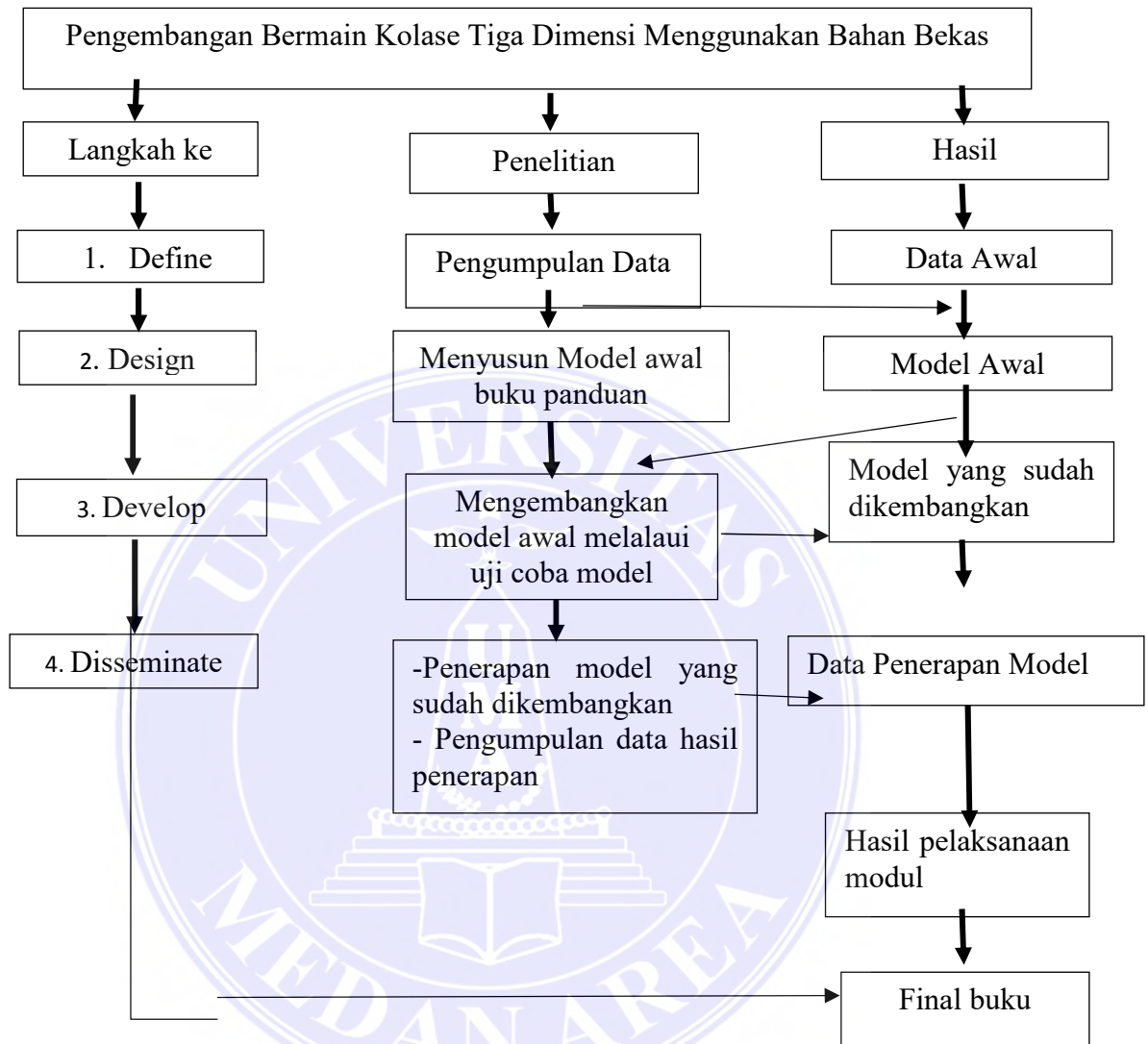
### 3.2. Langkah-Langkah Penelitian

Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model Pengembangan Thiagarajan. Model penelitian dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Model*). Pengembangan buku panduan guru disusun langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Disain 4-D

Secara sederhana bagan diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2. Desain Sederhana 4 D



### 3.3. Metode Penelitian Tahap I

Tahap awal penelitian dilakukan untuk mengembangkan model. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan *product*, *tool*, dan model (Richey and Klein dalam Sugiyono, 2017 : 395). Model yang dikembangkan adalah model *art* Bermain Kolase Tiga Dimensi menggunakan bahan bekas untuk mening dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak. Dalam hal ini dilakukan adalah pengumpulan data awal berupa analisis awal akhir yang berisi analisis anak didik, analisis materi, analisis tugas dan diakhiri dengan spesifikasi tujuan bermain. Langkah kedua mendesain dilakukan dengan cara pemilihan model, pemilihan format dan perancangan sehingga diperoleh model awal.

#### 1). Identifikasi Variabel

Variabel-variabel penelitian pada tahap I ini dilakukan sebagai berikut :

- a. Menurut Tedjasaputra (2001 : 29) bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu , menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Jadi berdasarkan pendapat di atas permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda. Dari aktivitas bermain balok diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat berkembang, karena saat anak membuat suatu bangunan anak terlebih dulu akan memilih jumlah balok yang dipakai, yang memiliki bentuk sama, warna sama kemudian membentuknya menjadi suatu bangunan. Dengan kata lain bermain Balok

merupakan permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda.

- b. Menurut Neiser dalam Khadijah (2016: 31) istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.
- c. Menurut Munandar (1999: 6) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ssuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

## 2). Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Marelان Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 orang anak. Sedangkan yang diambil secara porposif dalam penelitian ini adalah

tindakan untuk meningkatkan Kognitif dan Kreativitas anak usia dini melalui model Bermain Balok.

### 3). Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan pengamatan terhadap Kognitif dan Kreativitas anak usia dini melalui model Bermain Balok.

### 4). Instrumen Penelitian

Instrumen pada tahap ini adalah lembar pengamatan, studi dokumentasi, lembar penilaian kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

### 5). Analisis Data

Pada penelitian dan pengembangan jumlah kegiatan analisis data akan tergantung pada level penelitian, jenis dan jumlah rumusan masalah serta jumlah rumusan hipotesis. Penelitian pengembangan memiliki tahapan. Tahap 1; tahap pendefinisian (*define*), Tahap 2: tahap perencanaan (*design*). Tahap 3: tahap pengembangan (*develop*). Tahap 4: tahap penyebaran (*disseminate*). (Thiagarajan, Semmel dan Semmel, 2017: 245).

Pada level 1 adalah tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahap analisis, yaitu; analisi kurikulum, analisi kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Pada level 2 adalah penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal perangkat pembelajaran.

Pada level 3 adalah hasil dari tahap *define* dan *design* menghasilkan rancangan awal sebuah perangkat pembelajaran yang disebut dengan *Prototype I*. Setelah perangkat pembelajaran berupa buku panduan guru didesain dalam bentuk *Prototype I*, maka dilakukan uji validitas terhadap pakar/ahli (*expert review*) dan uji coba lapangan.

Peneliti hanya melakukan penelitian pada level 1, 2 dan d 3 saja, dikarenakan untuk melakukan analisa pada level 4, hanya melakukan penyebaran produk.

## 6). Perencanaan Desain Produk

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan, dkk (online) membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya dapat di uraikan sebagai berikut dibawah ini: :

### 1. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan

dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal.

## 2. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas.

## 3. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran.

## 4. Rancangan awal (*initial design*)

Menurut Thiagarajan, dkk (online), "*initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*" Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks,

wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi.

## 7). Validasi Ahli

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup isi, penyajian dan bahasa. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kesahihannya merupakan produk yang siap untuk diuji coba pada kelas yang menjadi subjek penelitian.

Setelah desain awal buku panduan guru selesai dirancang (*Draf I*), kemudian dilakukan tahap validasi. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi buku panduan guru dan diskusi sampai diperoleh buku panduan guru yang valid dan efektif untuk digunakan. Lembar validasi diisi oleh validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada skor skala 1-4. Penilaian terdiri dari

4 kategori yaitu : sangat buruk (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3) dan sangat baik (nilai 4).

Pada tahap ini validator juga harus menuliskan saran dan komentarnya pada lembar validasi. Berdasarkan masukan dari para validator, rancangan buku panduan guru kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas yang telah disusun dan direvisi agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi valid dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan.

Penilaian yang dilakukan validator terhadap produk pengembangan buku panduan guru meliputi kelayakan isi, bahasa, dan kegrafikan. Namun sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi buku panduan kepada ibu Doni Hardiani Siregar, M.Psi dan Ibu Elly Nurhayati Purba, M.Pd.

### **3.4 Metode Penelitian Tahap II**

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan. Untuk mengetahui hasil penerapan model bermain balok, meliputi pengukuran kognitif dan pengukuran kreativitas anak. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa bermain balok yang telah di revisi.

#### **1). Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Marelان Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 orang anak. Sedangkan yang diambil secara purposif dalam penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan Kognitif dan Kreativitas anak usia dini melalui model Bermain Balok.

## 2). Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan pengamatan terhadap Kognitif dan Kreativitas anak usia dini melalui model Bermain Balok.

## 4). Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu singkat. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Kuesioner disusun dengan menggunakan checklist (√)

## 5) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Tujuan validasi data dalam penelitian ini adalah menjawab kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan. Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Ali (2013:184):

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Dimana:

NP : Nilai dalam persen

n : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh data

100% : konstanta



Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data yang selanjutnya diklarifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Penilaian**

| <b>Presentase</b> | <b>Keterangan</b>               |
|-------------------|---------------------------------|
| 80%-100%          | Berkembang Sangat Baik (BSB)    |
| 60%-79%           | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 30%-59%           | Mulai Berkembang (MB)           |
| 10%-29%           | Belum Berkembang (BB)           |

(Sumber: Aqib, 2011:41)

### 3.5 Penyusunan Buku Bermain balok untuk mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak

Setiap penelitian pengembangan harus selalu menghasilkan produk. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan kebijakan, program, media pembelajaran, buku ajar, model manajemen, model pembelajaran, model uji kompetensi, maka produk dan panduan juga harus ditunjukkan dilampirkan (Sugiyono, 2017 : 518).

Berikut sistematika penyusunan produk hasil penelitian dan pengembangan :

PETA KONSEP  
PENDAHULUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU  
KEGIATAN 1 BERMAIN BALOK

- A. Pengantar
- B. Teori Bermain
- C. Bermain Balok
- D. Tujuan dan Manfaat Dalam Bermain Balok
- E. Rangkuman

KEGIATAN 2 PERKEMBANGAN KOGNITIF

- A. Pengantar

- B. Teori Perkembangan Kognitif
- C. Pengertian Kognitif
- D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kognitif
- E. Rangkuman

#### KEGIATAN 3 MODEL PEMBELAJARAN

- A. Pengantar
- B. Model Dalam Pembelajaran PAUD

#### KEGIATAN 4 KREATIVITAS

- A. Pengantar
- B. Pengertian Kreativitas
- C. Perkembangan Kreativitas
- D. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas Anak
- E. Rangkuman

#### KEGIATAN 5 SKENARIO BALOK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

- A. Pengantar
- B. Alat dan Bahan Bermain Balok
- C. Langkah-langkah Bermain Balok

#### LEMBAR EVALUASI SISWA BERMAIN BALOK

#### PENUTUP

#### DAFTAR PUSTAKA

## BAB V

### KESIMPULAN dan SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis simpulkan dalam penerapan bermain balok untuk mengembangkan Kognitif dan kreativitas anak usia dini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan beberapa anak-anak di RA Al-Huda Marelان, maka dapat disimpulkan bahwa modul perangkat bermain balok dapat digunakan di di RA Al-Huda Marelان
2. Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa perkembangan Kognitif anak dan kreativitas anak di RA Al-Huda berkembang dengan baik, sehingga perangkat bermain balok layak untuk mengembangkan Kognitif dan kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Huda Marelان
3. Kemampuan Kognitif dan kreatifitas anak yang diajarkan dengan buku paduan guru Permainan Balok lebih tinggi dibandingkan dengan Kognitif dan kreatifitas anak yang tidak di ajarkan dengan buku paduan Permaianan Balok.

#### 5.2. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penerapan Balok dalam mengembangkan Kognitif anak usia dini, sangat penting bagi anak. Mengingat, keseharian anak membutuhkan aspek Kognitif demi kelancaran

anak dalam beraktivitas dengan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus.

Maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik seharusnya mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan dalam penerapan bermain Balok , sehingga perkembangan Kognitif anak menjadi maksimal.
2. Tenaga pendidik juga harus berkomunikasi dengan orang tua murid, sehingga orang tua dapat membantu megembangkan Kognitif anak ketika anak tidak sedang di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan agar mendukung guru untuk menerapkan buku paduan guru ini dalam kegiatan belajar di sekolah sehingga aspek – aspek perkembangan yang harus dimiliki anak usia dini tidak terabaikan.
4. Bagi peneliti lain, agar menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk membuat buku paduan guru dengan bentuk bermain yang lain untuk membantu aspek perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aris Priyanto. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru*. No. 02/Tahun Xviii/November 2014
- Asrori, M. (2003). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Wineka Media.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Direktorat Tenaga Teknis. (2003). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0 – 6 Tahun*, Jakarta: PT Grasindo.
- Howard-Jones, P. A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity. *Early Child Development and Care*. 323- 328.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1991). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mansur. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Marmi, S., & Kukuh, R. (2012). *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maslihah, S. (2005). *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak*. Makalah dipresentasikan pada acara Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dalam Upaya Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini di Kecamatan Cisarua tanggal 18 Agustus 2005.
- Montolalu, B. E. F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nursisto. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

- Patmonodewo, Soemiarti. (2008). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pudjiati, S. R. R., & Masykouri, A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Rhodes. (1980). *An Analysis of Creativity*. Philadelphia: Delta Kappan.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 2 No. 03 Desember 2013*.
- Soetjiningsih. (2012). *Konsep Bermain Pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Solomon, C. M. (1990). *What An Idea: Creative Training*. Personnel Journal; May 1990; Banking Information Database
- Sujiono, N. Y. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, N. Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Idektif.
- Sumanto. (2004). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Wang, Y. (2009). On Cognitive Foundations of Creativity and the Cognitive Process of Creation. University of Calgary Canada. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence*.
- Well, Mina. (2013). Membuat Plastisin yang Menyenangkan Sejarah Clay. Tersedia di <http://www.scribd.com/dok/80089975/plastisin> diakses tanggal 23 Maret 2013.

Yusuf, L. N, & Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

Zaman, B., Hernawan, A. H., & Cucu Eliyawati, C. (2009). *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.



# LAMPIRAN

- 
- 1. FOTO KEGIATAN**
  - 2. FORMAT PENILAIAN MODEL**



# DOKUMENTASI SESI 1





# DOKUMENTASI SESI 2



## DOKUMENTASI SESI 3



## DOKUMENTASI SESI 4



## DOKUMENTASI SESI 5



# DOKUMENTASI SESI 6







**LAMPIRAN**

Validasi Modul Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kognitif dan  
Kreativitas Anak Usia Dini

Nama Penilai : Doni Hardiani Siregar S.Pd. M. Psi

Jabatan : Kepala Sekolah

Bidang Keahlian : Praktisi PAUD

A. Tujuan.

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda centang (√) pada satu kolom : 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

| ASPEK<br>PENILAIAN                          | BUTIR INDIKATOR<br>PENILAIAN                                       | PENILAIAN |   |   |   |
|---|--|-----------|---|---|---|
|   |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Keakuratan                                  | 1. Keakuratan struktur kalimat                                     |           |   |   |   |
| Komunikatif                                 | 2. Keefektifan kalimat   |           |   |   |   |
|   | 3. Pemahaman terhadap pesan  |           |   |   |   |
| Kesesuaian<br>kaidah bahasa                 | 4. Ketepatan tata bahasa   |           |   |   |   |
|   | 5. Ketepatan ejaan   |           |   |   |   |
| Kesesuaian<br>perkembangan<br>peserta didik | 6. Kesesuaian tingkat<br>perkembangan intelektual<br>peserta didik |           |   |   |   |
|   | 7. Kesesuaian tingkat<br>perkembangan social<br>emosional          |           |   |   |   |
| Jumlah                                      |  |           |   |   |   |
| Rata-rata                                   |  |           |   |   |   |
| Klasifikasi Validasi                        |  |           |   |   |   |

| Tingkat Pencapaian  | Klasifikasi Validasi      |
|---------------------|---------------------------|
| $3 \leq RTP \leq 4$ | Valid (Layak)             |
| $2 \leq RTP \leq 3$ | Cukup Valid (Cukup Layak) |
| $1 \leq RTP \leq 2$ | Tidak Valid (Tidak Layak) |

Catatan :



Medan, .....2020

Validator Ahli

(Doni Hardiani Siregar, S.Pd. M.Psi )

**Validasi Modul Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kognitif dan  
Kreativitas Anak Usia Dini**

Nama Penilai : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS, Kons,S.Psi

Jabatan : Ketua Prodi Pasca Sarjana Universitas Medan Area

Bidang Keahlian :

**A. Tujuan.**

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

**B. Petunjuk.**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda centang (√) pada satu kolom : 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

| ASPEK<br>PENILAIAN                   | BUTIR INDIKATOR<br>PENILAIAN                      | PENILAIAN |   |   |   |
|--------------------------------------|---|-----------|---|---|---|
|                                      |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Desain<br>Penyajian                  | 1. Kejelasan judul                                |           |   |   |   |
|                                      | 2. Kejelasan penyajian petunjuk permainan         |           |   |   |   |
|                                      | 3. Kesesuaian materi dengan tujuan permainan      |           |   |   |   |
|                                      | 4. Kemudahan dalam memahami materi                |           |   |   |   |
|                                      | 5. Kualitas pendahuluan                           |           |   |   |   |
| Penyajian<br>Buku<br>Panduan<br>Guru | 6. Ketepatan cakupan isi materi                   |           |   |   |   |
|                                      | 7. Penyampaian materi menarik dan logis           |           |   |   |   |
|                                      | 8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi |           |   |   |   |
|                                      | 9. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi      |           |   |   |   |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  | 10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa   |  |  |  |  |
|  | 11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa  |  |  |  |  |
|  | 12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses permainan                                      |  |  |  |  |
|  | 13. Kualitas penyajian materi  |  |  |  |  |
|  | 14. Ketertiban dan peran siswa dalam proses permainan  |  |  |  |  |
|  | 15. Konsistensi sistematika penyajian  |  |  |  |  |
|  | 16. Keruntutan sajian  |  |  |  |  |
|  | 17. Keseimbangan sajian materi   |  |  |  |  |
|  | 18. Pengantar sub  |  |  |  |  |
|  | 19. Pengantar bab  |  |  |  |  |
|  | 20. Rangkuman  |  |  |  |  |
|  | 21. Daftar Pustaka   |  |  |  |  |
|  | 22. Interaktif partisipatif  |  |  |  |  |
|  | 23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan permainan |  |  |  |  |
|  | 24. Mendorong berfikir kreatif   |  |  |  |  |
|  | 25. Ketertautan  |  |  |  |  |

|  |                                   |  |  |  |  |
|--|-----------------------------------|--|--|--|--|
|  | danketerpaduan makna<br>dalam bab |  |  |  |  |
|--|-----------------------------------|--|--|--|--|

| Tingkat Pencapaian  | Klasifikasi Validasi      |
|---------------------|---------------------------|
| $3 \leq RTP \leq 4$ | Valid (Layak)             |
| $2 \leq RTP \leq 3$ | Cukup Valid (Cukup Layak) |
| $1 \leq RTP \leq 2$ | Tidak Valid (Tidak Layak) |

Medan, .....2020

Validator Ahli

(Prof. Dr. Sri Milfayetty.,MS.,Kons.,S.Psi)

Validasi Modul Model Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kognitif dan  
Kreativitas Anak Usia Dini

Nama Penilai : Elly Nurhayati Purba, M.Pd

Jabatan : Dosen

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

A. Tujuan.

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda centang (√) pada satu kolom : 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

| ASPEK<br>PENILAIAN | BUTIR INDIKATOR PENILAIAN  | PENILAIAN |   |   |   |
|--------------------|--|-----------|---|---|---|
|                    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Ukuran<br>Buku     | 1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO   |           |   |   |   |
|                    | 2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku  |           |   |   |   |
|                    | 3. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)                                       |           |   |   |   |
|                    | 4. Tampilan tata letak unsur pada cover depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis                   |           |   |   |   |
|                    | 5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi   |           |   |   |   |
|                    | 6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi |           |   |   |   |

|        |     |  |  |  |  |  |
|--------|-----|--|--|--|--|--|
|        |     | buku   |  |  |  |  |
|        |     | 7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional                           |  |  |  |  |
|        |     | 8. Memiliki kekontrasan yang baik  |  |  |  |  |
|        |     | 9. Judul buku menjadi pusat pandang  |  |  |  |  |
|        |     | 10. Warna judul buku kontras dengan latar belakang                                   |  |  |  |  |
|        |     | 11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku                   |  |  |  |  |
|        |     | 12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf                                     |  |  |  |  |
|        |     | 13. Tidak menggunakan huruf hias / dekorasi  |  |  |  |  |
| Desain | Isi | 14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku                              |  |  |  |  |
| Buku   |     | 15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku                  |  |  |  |  |
|        |     | 16. Spasi antar paragraf jelas dan tidak ada widow atau orphan                       |  |  |  |  |
|        |     | 17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten |  |  |  |  |
|        |     | 18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku                          |  |  |  |  |
|        |     | 19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional                            |  |  |  |  |
|        |     | 20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional                              |  |  |  |  |
|        |     | 21. Judul buku   |  |  |  |  |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| 22. Sub judul bab   |  |  |  |  |
| 23. Angka halaman / folios  |  |  |  |  |
| 24. Penempatan ilustrasi  |  |  |  |  |
| 25. Keterangan gambar (caption) dan sumber  |  |  |  |  |
| 26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman          |  |  |  |  |
| 27. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku |  |  |  |  |
| 28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf  |  |  |  |  |
| 29. Tidak menggunakan jenis huruf / dekoratif   |  |  |  |  |
| 30. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> ) tidak berlebihan          |  |  |  |  |
| 31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat Pendidikan                                       |  |  |  |  |
| 32. Lebar susunan teks  |  |  |  |  |
| 33. Spasi antara baris susunan teks normal  |  |  |  |  |
| 34. Spasi antara huruf normal   |  |  |  |  |
| 35. Jenjang / hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional  |  |  |  |  |
| 36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks  |  |  |  |  |
| 37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)   |  |  |  |  |



|                      |                                   |  |  |  |  |
|----------------------|-----------------------------------|--|--|--|--|
|                      | 38. Garis, raster tegas dan jelas |  |  |  |  |
| JUMLAH               |                                   |  |  |  |  |
| RATA-RATA            |                                   |  |  |  |  |
| KLASIFIKASI VALIDASI |                                   |  |  |  |  |

| Tingkat Pencapaian  | Klasifikasi Validasi      |
|---------------------|---------------------------|
| $3 \leq RTP \leq 4$ | Valid (Layak)             |
| $2 \leq RTP \leq 3$ | Cukup Valid (Cukup Layak) |
| $1 \leq RTP \leq 2$ | Tidak Valid (Tidak Layak) |

Medan, .....2020

Validator Ahli

( Elly Nurhayati Purba ,M.Pd)

**BIODATA VALIDATOR**

NAMA : Doni Hardiani Siregar, S.Pd. M.Psi  
 TEMPAT DAN TANGGAL LAHIR: Medan, 16 Mei 1975  
 ALAMAT : Jl. Empat No. B73 Brayan Bengkel  
 KELURAHAN/DESA : Pulo Brayan Bengkel Baru  
 KECAMATAN : Medan Timur  
 KOTA/KABUPATEN : Medan  
 PROVINSI : Sumatera Utara  
 PEKERJAAN : Guru  
 ALAMAT PEKERJAAN : Jl. Utama  
 KELURAHAN/DESA : Medan Area Selatan  
 KECAMATAN : Medan Area  
 KOTA/KABUPATEN : Medan  
 PROVINSI : Sumatera Utara  
 JABATAN : Kepala Sekolah

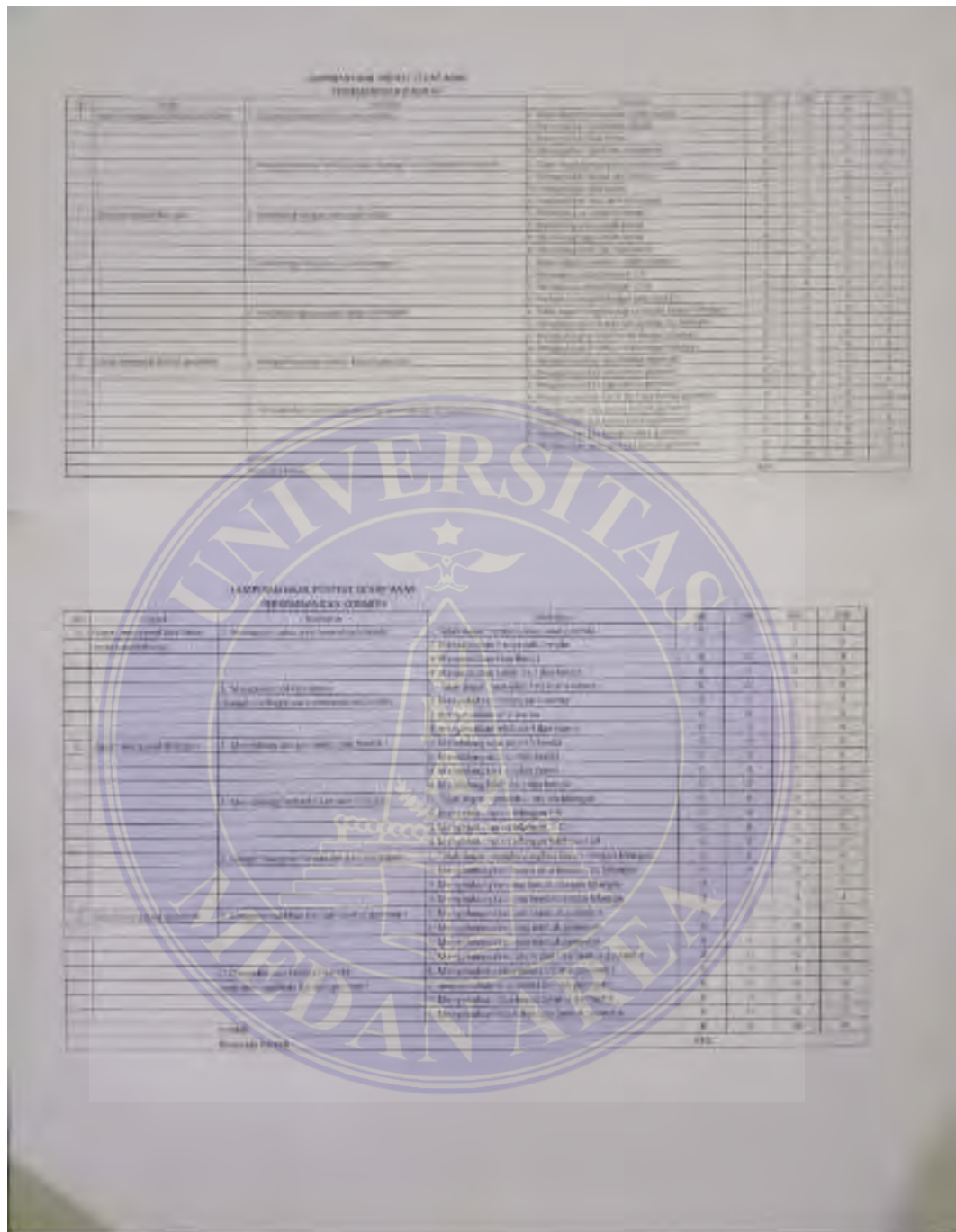
Medan, .....2020

Validator

(Doni Hardiani Siregar, S.Pd. M.Psi )

# LAMPIRAN

- 1. LEMBAR OBSERVASI**
- 2. HASIL PRETES DAN POSTES ANAK**
- 3. SKOR PRETES DAN POSTES**
- 4. LEMBAR PENGAMATAN SESI 1-6**



REPERTEKURSI MATERI DAN  
KOMPETENSI DASAR

| Kelas   | Materi         | Kompetensi Dasar                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Kelas 1 | Bilangan bulat | 1. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 2. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 3. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 4. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 5. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 6. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 7. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 8. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 9. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 10. Melakukan operasi hitung bilangan bulat |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| Kelas 2 | Bilangan bulat | 1. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 2. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 3. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 4. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 5. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 6. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 7. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 8. Melakukan operasi hitung bilangan bulat  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 9. Menjelaskan arti bilangan bulat          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|         |                | 10. Melakukan operasi hitung bilangan bulat |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**LAMPIRAN PERSENTASE  
HASIL PRETEST DAN  
POSTEST  
PERKEMBANGAN  
KOGNITIF**

| NO | NAMA SISWA       | PRETEST       | POSTEST       | PERUBAHAN     |
|----|------------------|---------------|---------------|---------------|
| 1  | ABIEB            | 43,00%        | 81%           | 38,00%        |
| 2  | ADEL             | 42%           | 82%           | 40,00%        |
| 3  | AIRA             | 42%           | 84%           | 42%           |
| 4  | AIRIN            | 46%           | 82%           | 36%           |
| 5  | ALYA             | 43%           | 81%           | 38%           |
| 6  | BINTANG          | 45%           | 82%           | 37%           |
| 7  | BAGAS            | 41%           | 80%           | 39%           |
| 8  | CAHAYA           | 46%           | 80%           | 34%           |
| 9  | KIRAN            | 42%           | 81%           | 39%           |
| 10 | NAYLA            | 47%           | 82%           | 35%           |
| 11 | NIKITA           | 48%           | 85%           | 37%           |
| 12 | NIRINA           | 49%           | 79%           | 30%           |
| 13 | RAIHAN           | 45%           | 81%           | 36%           |
| 14 | RIKA             | 46%           | 82%           | 36%           |
| 15 | RISMA            | 41%           | 83%           | 38%           |
| 16 | ROSITA           | 42%           | 82%           | 40%           |
| 17 | SINDI            | 46%           | 80%           | 34%           |
| 18 | SINTA            | 45%           | 82%           | 37%           |
| 19 | SISKA            | 48%           | 81%           | 33%           |
| 20 | SOFI             | 43%           | 82%           | 39%           |
| 21 | SYAWAL           | 41%           | 82%           | 41%           |
| 22 | TANIA            | 46%           | 81%           | 35%           |
| 23 | TIKA             | 43%           | 85%           | 42%           |
| 24 | UNI              | 41%           | 81%           | 40%           |
| 25 | UNA              | 44%           | 82%           | 38%           |
| 26 | VIA              | 46%           | 81%           | 35%           |
| 27 | WINDA            | 41%           | 81%           | 40%           |
| 28 | WIRA             | 45%           | 80%           | 35%           |
| 29 | ZAHRA            | 43%           | 80%           | 37%           |
| 30 | ZEFRY            | 46%           | 81%           | 35%           |
|    | <b>RATA-RATA</b> | <b>44,10%</b> | <b>81,53%</b> | <b>37,43%</b> |

**LAMPIRAN PERSENTASE  
HASIL PRETEST DAN  
POSTEST  
PERKEMBANGAN  
KREATIVITAS**

| NO | NAMA ANAK        | PRETEST       | POSTEST    | PERUBAHAN     |
|----|------------------|---------------|------------|---------------|
| 1  | ABIEB            | 32%           | 77%        | 45%           |
| 2  | ADEL             | 32%           | 75%        | 43%           |
| 3  | AIRA             | 28%           | 76%        | 48%           |
| 4  | AIRIN            | 28%           | 74%        | 46%           |
| 5  | ALYA             | 36%           | 75%        | 39%           |
| 6  | BINTANG          | 34%           | 70%        | 36%           |
| 7  | BAGAS            | 29%           | 76%        | 47%           |
| 8  | CAHAYA           | 32%           | 76%        | 44%           |
| 9  | KIRAN            | 28%           | 74%        | 46%           |
| 10 | NAYLA            | 35%           | 72%        | 37%           |
| 11 | NIKITA           | 26%           | 76%        | 50%           |
| 12 | NIRINA           | 27%           | 75%        | 48%           |
| 13 | RAIHAN           | 28%           | 76%        | 48%           |
| 14 | RIKA             | 25%           | 77%        | 52%           |
| 15 | RISMA            | 30%           | 76%        | 46%           |
| 16 | ROSITA           | 26%           | 73%        | 47%           |
| 17 | SINDI            | 30%           | 76%        | 46%           |
| 18 | SINTA            | 28%           | 77%        | 49%           |
| 19 | SISKA            | 25%           | 76%        | 51%           |
| 20 | SOFI             | 27%           | 74%        | 47%           |
| 21 | SYAWAL           | 25%           | 77%        | 55%           |
| 22 | TANIA            | 22%           | 70%        | 48%           |
| 23 | TIKA             | 30%           | 78%        | 48%           |
| 24 | UNI              | 25%           | 76%        | 51%           |
| 25 | UNA              | 23%           | 74%        | 51%           |
| 26 | VIA              | 24%           | 74%        | 50%           |
| 27 | WINDA            | 30%           | 75%        | 45%           |
| 28 | WIRA             | 26%           | 72%        | 46%           |
| 29 | ZAHRA            | 27%           | 75%        | 48%           |
| 30 | ZEFRY            | 32%           | 81%        | 49%           |
|    | <b>RATA-RATA</b> | <b>28,20%</b> | <b>75%</b> | <b>46,80%</b> |