

ABSTRAK

David Wahyudi, (2019) 15070099 Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas pada anak usia 4 – 5 tahun melalui media pembelajaran Permainan Balok, penelitian ini bertujuan untuk menelaah. Media Pembelajaran Permainan Balok dapat membantu siswa dalam pembelajaran, pencapaian kemampuan kreatifitas anak yang pembelajarannya menggunakan media Permainan Balok lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa, gambaran implementasi pembelajaran kemampuan kreatifitas dengan media pembelajaran permainan balok. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan analisis uji statistik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh sebelum treatment di bawah setelah treatment berarti selisih. Data yang di dapat dari penelitian adalah bahwa proses pembelajaran melalui media permainan balok merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Kartika XI-1 Seskoad.

Kata kunci: Permainan Balok, Kecerdasan Berfikir Simboloik.