

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK GENENG II GATAK SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata-I



Disusun Oleh:

AGARI RIGEN KUNCORO

A520100017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrohmannirrohim,

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Agari Rigen Kuncoro

NIM : A 520100017

Fakultas/Jurusan : FKIP/Pendidikan Anak Usia Dini

Jenis : Skripsi

Judul : UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK
GENENG II GATAK SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2013/2014

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan Karya Ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk fotocopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta izin kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penuli/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Surakarta, 18 Februari 2014

Yang Menyatakan



Agari Rigen Kuncoro
A 520100017



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura, Surakarta Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd.

Jabatan/Pangkat/Gol : Lektor/IIIc

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Agari Rigen Kuncoro

NIM : A520100017

Program Studi : PAUD

Judul Skripsi : **UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK GENENG II GATAK SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2013/2014.**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 13 Februari 2014

Pembimbing

(Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd)

NIK: 354

ABSTRAK

UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK GENENG II GATAK SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2013/2014

**Agari Rigen Kuncoro, A 520100017, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, 102 Halaman**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain balok pada anak kelompok B di TK Geneng II Gatak, Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media balok dengan subyak 30 anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi adalah mengamati kemampuan kreativitas anak mulai dari sebelum ada tindakan, pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan, hingga pada akhir proses pembelajaran. Catatan lapangan dilakukan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran bermain balok yang dilakukan guru dan respon anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B di TK Geneng II Gatak, Sukoharjo, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melihat keaktifan anak saat kegiatan bermain balok. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif yaitu perbandingan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan skor maksimum yang telah ditentukan melalui siklus-siklus. Berdasarkan hasil perhitungan tiap siklus tindakan pengembangan kreativitas melalui media balok diperoleh hasil pada sebelum dilakukan tindakan 35,23%, siklus I mencapai 48,44%, siklus II mencapai 67%, siklus III mencapai 81,32%. Dengan demikian upaya mengembangkan kreativitas anak pada anak kelompok B di TK Geneng II Gatak, Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014 dikatakan berhasil karena hasil pada siklus III mencapai 81,32% melebihi target keberhasilan yaitu 75%.

Kata Kunci: *Kreativitas, Bermain, Balok.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Wiyani dan Barnawi, 2011:32). satuan pendidikan telah menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang ada jenisnya.

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas dasar, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dan pendidikan non formal adalah suatu jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan (Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 : 10-14).

Di pendidikan formal seperti TK/RA atau yang setara terdapat 5 bidang pengembangan di dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang terdapat dalam: Pengembangan pembiasaan yang mencakup perkembangan nilai-nilai agama dan moral serta sosial, emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup perkembangan bahasa, fisik motorik dan kognitif.

Dengan program kegiatan belajar taman kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, keterampilan dan jasmani. Pengembangan cipta bertujuan untuk membuat anak mampu dalam bertukar kata, berfikir, serta berolah raga tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan orang lain, dan menemukan dirinya sendiri (Hartati, 2005:85). Sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan menghargai orang lain, tenggang rasa, tolong menolong, sesama teman dan lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut.

Kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru. Guru memerlukan kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif agar anak terangsang untuk lebih ingin mengetahui materi, senang menanyakan, dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar anak mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal. Selain diperlukan guru kreativitas juga sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan kreativitas anak usia dini bukanlah didapat dari sumbangan genetik orang tua atau keluarganya. Namun, pengasuhan anak serta lingkungan yang memelihara keterampilan kita bisa turunkan pada anak. Sayangnya, sering kali lingkungan menghalangi kreativitas

anak, dan berulang terus. Salah satu pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak adalah pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak, dalam hal ini guru dapat memberikan kegiatan mengembangkan kretaiivitas anak.

Supriadi (Rachmawati, 2010:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Untuk mengembangkan kreativitas anak, sebaiknya menggunakan suatu permainan yang bersifat konstruktif atau membangun, karena permainan ini lebih menantang untuk dikerjakan. Melalui permainan ini anak dapat berekspresi dan berkreasi dengan benda-benda yang beraneka ragam bentuknya sesuai dengan keinginannya, permainan seperti ini penting karena melatih kemampuan ingatan anak. Bentuk-bentuk yang bila dirakit akan membentuk mainan atau menjadi bentuk tertentu sangat disukai anak-anak, dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri. Hal ini akan menghasilkan kepuasan batin dan berbagai pengertian yang berbentuk melalui pengulangan-pengulangan. Apabila bermain dilakukan bersama,

anak yang aktif akan lebih cenderung menguasai alat permainan dari pada anak yang kurang lincah atau pendiam, karena lebih suka mengalah sehingga akan menghambat kreativitasnya, dengan alat seadanya, disamping itu alat permainannya sangat terbatas jumlahnya.

Seperti juga yang terjadi di TK Geneng II, Gatak, Sukoharjo, mayoritas anaknya masih sangat egois, maunya menang sendiri. Dalam bermain balok, seringkali anak yang maunya menang sendiri, lebih menguasai atau lebih lama dalam bermain dibandingkan dengan anak yang suka mengalah, disamping itu dalam menyusun balok tidak semua alat digunakan oleh anak, sehingga kreativitas anak kurang berkembang. Berdasarkan observasi sementara, ternyata disebabkan oleh kurang lengkapnya alat peraga balok dan belum terpakainya semua balok yang ada, sehingga bentuk bangunan tersebut kurang maksimal atau sederhana saja. Oleh karena itu untuk mengembangkan kreativitas anak, diterapkan metode bermain balok pada anak Kelompok B di TK Geneng II, Gatak, Sukoharjo.

Berdasarkan uraian di atas maka mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, maka peneliti mengambil judul: **“MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK, PADA ANAK KELOMPOK B DI TK GENENG II, GATAK, SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2013/2014”**.

B. METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di TK Geneng II Kelompok B, Gatak, Sukoharjo. TK Geneng II ini berada dipedesaan, dilihat dari pendirian Taman kanak-kanak ini berdiri sudah cukup lama, jumlah kelulusan juga sudah cukup banyak dan bekerja diluar wilayah kabupaten. Alamat lengkap TK Geneng II, Desa Geneng, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan, dilakukan tahapan persiklus yaitu tahapan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak sebelum tindakan. Tahapan prasiklus dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2014. Pada siklus I dilaksanakan 3X Pertemuan. Pertemuan pertama Selasa 7 Januari 2014, pertemuan ke dua Kamis 9 Januari 2014, dan pertemuan ke tiga Sabtu 11 Januari 2014. Pelaksanaan siklus ke II pertemuan pertama dimulai pada hari Senin 13 Januari 2014, pertemuan ke dua Rabu 15 Januari 2014, dan pertemuan ke tiga Sabtu 18 Januari 2014. Pelaksanaan siklus ke III dimulai pada hari Senin 20 Januari 2014 dan pertemuan ke dua Rabu 22 Januari 2014.

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang telah dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

4. Sampel Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti di TK Geneng II Gatak Sukoharjo pada anak kelompok B yang berjumlah 30 anak, yang masing-masing 20 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah berupa observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tehnik analisis data yang digunakan diantaranya adalah teknik analisis deskriptif interaktif dan statistik deskriptif komparatif.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebanyak tiga siklus yang masin-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan dengan kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan kreativitas anak melalui bermain balok. Siklus I dilakukan pada tanggal 7, 9 dan 11 Januari 2014. Adapun dalam kegiatan bermain balok yang dilakukan terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, pengamatan, refleksi. Sebelum melakukan kegiatan peneliti melaksanakan berbagai tahap perencanaan yang diantaranya membuat RBP, mempersiapkan media pembelajaran.

Pertemuan pertama pada siklus I dimulai pada hari Selasa 7 Januari 2014 kegiatan pembelajaran berlangsung selama $\pm$ 45 menit, yaitu dari

pukul 08.00-08.45 WIB. Kegiatan yang dilalui pada tahap ini adalah: guru mengkondisikan anak untuk duduk ditempat masing-masing, berdoa, apersepsi tentang kegiatan bermain balok. Setelah itu guru memberi penjelasan tentang cara bermain balok dan guru membagi anak menjadi berkelompok. Setelah memberikan penjelasan, guru mempersilahkan anak-anak bermain balok.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 9 Januari 2014. Pada pertemuan kedua ini kegiatan pembelajaran sama seperti pertemuan pertama yaitu bermain balok sesuai ide dan imajinasi anak. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 11 Januari 2014. Berdasarkan hasil tabulasi (Lampiran 2) diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 48,44%. Prosentase tersebut belum mencapai yang ditargetkan oleh peneliti pada siklus I yaitu $\geq 50\%$.

Pada siklus II yang direncananya dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama dimulai hari Senin 13 Januari 2014, pertemuan kedua pada hari Rabu 15 Januari 2014, pertemuan ketiga pada hari Sabtu 18 Januari 2014 dengan kegiatan bermain balok, yaitu menyusun balok menjadi bentuk bangunan kebun binatang. Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 67%. Prosentase tersebut sudah mencapai target dari sekor maksimum yaitu $\geq 60\%$.

Pada siklus III yang rencananya dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Senin 20 Januari

2014, dan pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Rabu 22 Januari 2014 dengan kegiatan bermain balok yaitu menyusun balok menjadi bentuk tempat parkir dikebun binatang. Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 81,32%. Prosentase tersebut telah mencapai hasil perkembangan kreativitas anak dari skor maksimum yang ditargetkan peneliti pada siklus III yaitu $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil tabulasi, jika dibandingkan dengan rata-rata prosentase pada siklus II mencapai peningkatan sebesar 11,34%.

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan pada halaman sebelumnya bahwa dalam pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan berbagai strategi diantaranya pengembangan melalui imajinasi, bahasa, menciptakan produk, eksplorasi, eksperimen, proyek dan musik. Hubungan antara judul dengan kajian tersebut bahwa salah satu adalah pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk melalui bermain, dengan bermain digunakan proses kegiatan pembelajaran agar dapat menarik perhatian anak dapat mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa mengembangkan kreativitas anak melalui bermain balok. Penelitian ini sesuai dengan pendapat beberapa peneliti sebelumnya yakni diantaranya Rosalina (2008) dalam penelitiannya mengenai “Efektifitas Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Lia Alfauzi (2012) “upaya meningkatkan kreativitas anak melalui bermain lukisan biji-bijian”, bahwa

dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain secara integrasi lebih efektif untuk mengembangkan kreativitas anak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran bermain sambil belajar melalui bermain balok, sebagai metode mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan bermain balok dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, mengembangkan keterampilan motorik halus, dan dapat mengembangkan imajinatif anak dalam membuat karya-karya kreatif serta memupuk apresiasi seni anak, memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak dan mendidik anak.

Bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini terbukti dengan adanya perkembangan pada kreativitas anak yang dapat dilihat pada pedoman observasi dari sebelum tindakan sampai siklus III, yakni sebelum tindakan 35,23%, pada siklus I mencapai 48,44%, siklus II mencapai target 67% dan siklus III mencapai 81,32%. Hasil ini melebihi target peneliti yang menargetkan 75% keberhasilan dari tindakan I (siklus I), tindakan II (siklus II) dan tindakan III (siklus III), dengan kegiatan yang berbeda-beda disetiap pertemuan per siklus menjadikan anak lebih kreatif dan mempunyai semangat untuk mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzi, Lia. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lukisan Biji-Biji Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Krakitan, Bayat, Klaten*. Surakarta: UMS (Tidak Diterbitkan).
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk Dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Bermain Balok*. Jawa Tengah: Depdiknas.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gp Press Group.
- Fajarwati, Elly. 2009. [Http://Www.Fajarwatielly.Files.Com/2009/12/1-Fajar-W.Pdf](http://www.fajarwatielly.files.com/2009/12/1-fajar-w.pdf) (Diunduh 22:33, Kamis 08 November 2013)
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayah, Noer Ratna. 2010. *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Tinta Transparan Diplay Group Aisyiyah 20 Pajang Surakarta*. Surakarta: UMS (Tidak Diterbitkan).
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kamtini, Dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Martini, Dan Wismiarti. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD Sentra Balok*. Jakarta: Pustaka Al Falah.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- , 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- , 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Murniati, Endyah. 2012. *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Kreatif*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar Paud*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Nursito. 2000. *Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: PT. Mitra Gama Widya.
- Rachmawati, Yeni. & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rosalina. 2008. *Evektifitas Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Surakarta: UMS (Tidak Diterbitkan)
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sudono, Anggaini. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wiyani, Ardy Novan. & Barnawi. 2011. *Format Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.