UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK GESI I KECAMATAN GESI KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini

GIOK BARU SAFITRI
A53H111103

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JL. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan,KartasuraTlp.(0271)717417Fax.:715448Surakarta 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 : Dra. Sri Gunarsi, SH. MH

NIP/ NIK : 202

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

Nama : GIOK BARU SAFITRI

NIM : A53H111103

Program Studi : PG PAUD PSKGJ

Judul Skripsi :UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BEERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK GESI I KECAMATAN GESI KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014.

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikaian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 10 Maret 2014

Pembimbing

Dra. Sri Gunarsi, SH. MH

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK GESI I KECAMATAN GESI SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014

Giok Baru Safitri, A53H111103, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 69 Halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak didik kelompok B TK Gesi I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.Jenis penelitiaan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.Penelitian ini bersifat kolaboratif Antara peneliti dengan guru kelas.Data tentang kreativitas ini dikumpulkan melalui observasi.Sedangkan data mengenai penerapan bermain balok dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi.Teknik analisis data yang digunakan adalah diskriptif kualitatif.Hasil dari penerapan ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok. Hal ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil kreativitas anak dalam I kelas sebelum tindakan 40,49%, siklus I 48,36%, siklus II 60,58%, siklus III 78,26%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Gesi I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata kunci: *kreativitas, bermain, balok*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak atau TK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Dalam pendidikan pastilah mempunyai tujuan, tujuan pendidikan TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Anak pada usia TK mempunyai masa peka, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya mengembangkan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Saputra dan Rudyanto, 2005: 2).Massa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, social, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh secara optimal.

Anak TK pada usia lima tahun pertama sering disebut dengan masa keemasan (the golden years) merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan daya cipta yang disebut kreativitas. Menurut Utami Munandar , anak berumur 3-5 tahun memerlukan pengasuhan dan bimbingan yang baik agar muatan kreativitasnya dapat diberdayakan secara optimal. Pada skala umur ini, anak mudah menyerap segala informasi yang ada disekitarnya.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreativnya karena tidak mendapatkan kesempatan atau pun tidak menemukan

lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kretivitas merupakan manifestasi individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri.Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya.Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah.Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Seorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreatifnya. Dengan demikian sesorang yang bermain dengan permainanya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan akitivitas-aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak.Contohnya, mainan produk jadi seperti mobil-mobilan, robot-robotan, dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu. Adalagi aktivitas-aktivitas guru yang hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang dicontohkanya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya.

Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas yang menyenagkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam setiap diri anak. Bermain sebenarnya anak sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan, dengan bermain anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya

Rendahnya kreativitas visual spasial di TK Gesi I Sragen, disebabkanoleh beberapa faktor, antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulasi anak, kurangnya alat bermain yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan memberikan tugas yang akan diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku-buku kegiatan yang diperoleh dari dinas pendidikan setempat.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas adalah alat permainan dari balok-balok.Yang termasuk dalam alat permainan edukatif. Realita disekolah dalam proses pembelajaran, potensi dan kemampuan anak belum optimal. Kurangnya pendampingan, motivasi dan peran aktif dari guru, sehingga selama kegiatan pembelajaran balok anak hanya main saja.Kepekaan seorang guru dalam mengarahkan pikiran anak dan memberikan informasi tentang hal-hal yang menarik masih kurang sehingga belum dapat meningkatkan kualitas bermain balok anak.Pembelajaran pada anak kurang memunculkan kreativitasnya melalui kegiatan menyusun bentuk-bentuk bangunan yang menggunakan media balok.Guru yang kurang memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran bermain balok sehingga guru kurang peka terhadap munculnya karya-karya anak yang tidak terduga.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas melalui bermain balok pada anak kelompok B Tk Gesi I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Gesi I Gesi Kabupaten Sragendan dilaksanakan pada bulan Oktober 2013, Nopember 2013 dan Desember 2013. Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Gesi I, Gesi, Sragen tahun ajaran 2013/2014, yang berjumlah 23 anak terdiri

dari 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas, dan peneliti.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan cara mengimplementasikan tiga siklus, masing-masing siklus didesain dengan 4 tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian yang dikumpulkan berupa data kualitatif yaitu informasi tentang kreativitas diperoleh melalui observasi, sedangkan penerapan bermain balok dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi.

Untuk validitas dan keabsahan data menggunakana teknik trianggulasi, baik trianggulasi sumber maupun trianggulasi teknik.Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis kritis dan deskriptif komparatif. Dalam penelitian ini penulis hanya mengambil dua indikator yaitu menyusun menara minimal 12 kubus dan mengelompokkan benda dengan berbagai carayang diketahui anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Survei kondisi awal pra-tindakan dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Survei ini dilakukan dengan cara observasi lapangan, wawancara dengan guru dan anak. Survei dilaksanakan pada hari Selasa 1 Oktober 2013 untuk melihat proses pembelajaran menggunakan alat permainan balok serta wawancara dengan guru kelas dan anak didik.

Peneliti menempatkan diri sebagai partisipan pasif dengan berada di tempat duduk paling belakang di pojok kelas sehingga peneliti dapat mengamati jalannya pembelajaran dengan leluasa tanpa mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pertama-tama guru melakukan tanya jawab tentang balok dan menjelaskan bahwa balok juga banyak manfaatnya. Selain tanya jawab guru juga mengenalkan bentuk-bentuk balok kubus, balok persegi panjang dan segitiga. Setelah sesi tanya jawab selesai guru mulai membicarakan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain

menggunakan alat permainan balok. Guru menjelaskan tentang alat yang digunakan, cara main dan aturan main. Kegiatan yang dilakukan saat pra tindakan ini adalah menyusun balok menjadi pagar.

Saat awal kegiatan pembelajaran anak sangat antusias tetapi setelah kegiatan dimulai ada anak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, ada yang suka mengobrol dengan temannya, ada yang lari kesana kemari berpindah-pindah kelompok padahal kelompok sudah ditentukan, yaitu setiap kelompok terdiri dari 4 anak.Setiap kelompok diberikan balok sejumlah 12 balok dan dikerjakan secara kelompok.Dalam melaksanakan kegiatan menyusun balok anak masih belum menyusun dengan bagus, mereka menyusun masih sesuka hati, susunannya dicampur-campur sehingga tidak jelas bentukya.Dalam kegiatan menyusun balok anak masih belum mau hanya beberapa anak saja yang mau menyusun balok. Setelah ada satu anak yang dapat menyusun balok anak-anak yang lain hanya meniru milik temannya. Mereka tidak memiliki ide sendiri untuk melakukan kegiatan. Rata-rata bentuk yang mereka buat sama karena hasil dari meniru teman. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti dan guru merasa perlu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran sebagai upaya pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak, baik proses maupun hasil nilai kreativitas anak melalui alat permainan balok dari siklus I sampai dengan siklus III. Secara garis besar penelitian ini telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti. Rumusan masalah tersebut adalah: “Apakah dengan menggunakan alat permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak”?

Jawaban untuk perumusan masalah di atas dapat penulis paparkan sebagai berikut :

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari balok di TK Gesi I Sragen ini dilaksanakan dalam III siklus. Setiap siklus dilaksanakan

dalam empat tahap, yakni (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi, dan (4) tahap analisis dan refleksi.

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kondisi yang ada di lapangan. Berdasarkan kegiatan survei awal ini peneliti menemukan bahwa kualitas proses dan hasil kreativitas di kelas B TK Gesi I, Sragen masih tergolong rendah. Oleh karena itu peneliti membuat kesepakatan untuk berkolaborasi dengan guru kelas, berupaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan penggunaan media alat permainan dari balok.

Peneliti bersama guru kelas menyusun rencana guna melaksanakan siklus I. Siklus I merupakan tindakan awal dan utama untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam pembelajaran. Pada siklus pertama guru telah menggunakan alat permainan balok sebagai media pembelajaran dengan mengambil tema lingkunganku dan kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun balok dengan bentuk yang selalu berbeda pada setiap pertemuannya. Menyusun balok yang dilakukan yaitu pada pertemuan pertama menyusun pagar, pertemuan kedua menyusun gapura dan ketiga menyusun rumah.Berdasarkan siklus pertama tersebut diperoleh deskripsi hasil pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan balok.Dari deskripsi tersebut ternyata masih terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan di dalam pelaksanaan tindakan.Kekurangan tersebut berasal dari guru dan anak didik. Kelemahan dari pihak guru yaitu, saat apersepsi guru masih kurang menggali pengalaman siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan, posisi guru saat menjelaskan kegiatan kepada anak selalu berada di depan kelas membuat perhatiannya terfokus pada anak yang duduk di dekatnya saja sedangkan anak yang duduk jauh dari guru kurang mendapat perhatian, dalam mereview kegiatan guru juga kurang detail karena anak tidak disuruh untuk mengungkapkan apa yang telah dilakukan saat kegiatan. Kelemahan yang berasal dari anak didik yaitu anak masih belum sepenuhnya aktif dalam kegiatan pembelajaran, anak juga masih bingung dengan kegiatan yang dilakukan, dan anak ada yang berebut media pembelajaran. Selama

proses pembelajaran, anak masih terlihat canggung dengan kehadiran peneliti meskipun peneliti sudah pernah mengikuti proses pembelajaran ketika melakukan survei awal.

Melalui bermain balok dalam kegiatan ini dapat dilihat bagaimana peningkatan prestasi anak mulai dari sebelum penelitian hingga penelitian berakhir, setelah dilakukan tindakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan bermain balok dalam proses kegiatan pembelajaran. Aspek indikator anak pada siklus I peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase50%. Hal ini belum dikatakan meningkat karena prosentase rata-rata kurang dari yang ditargerkan yaitu sebesar 40,49%. Dilakukan refleksi dan evaluasi hasil tersebut dirasa kurang maksimal, kemudian dirancang untuk melakukan tindakan II yang nantinya diharapkan dapat lebih meningkat pada aspek indikator anak dan untuk meyakinkan hasil yang diperoleh.

Tindakan siklus II selesai peneliti melakukan refleksi dan evaluasi. Siklus II ini peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase 60%, sedangkan prosentase I kelas mancapai 60,58%, hal ini sudah bisa dikatakan meningkat. Hal ini dilakukan sebagai acuan pada siklus III.Aspek indikator anak dapat meningkat, setelah dilakukan refleksi dan evaluasi maka diadakan tindakan III.Pada pelaksanaan siklus III sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan dan pada tindakan I dan II.

Proses kegiatan berlangsung kwalitas kegiatan pada tiap siklusnya mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkat aspek indikator anak pada siklus I dan II, hasil kurang maksimal.Hal ini dapat disebabkan anak masih kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti dan anak merasa jenuh.Pembelajaran tindakan kelas pada siklus ke III berjalan lebih baik, dibandingkan dengan tindakan siklus I dan II. Hasil yang dicapai mengalami peningkatan karena dirasa cukup hasil yang diperoleh dari siklus III yaitu 78,26% melebihi target 70% meningkatkan aspek indikator dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok.

Tabel Peningkatan Kreativitas Anak Per Siklus

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata kreativitas anak I kelas	40,49%	48,36%	60,58%	78,58%
Indikator penelitian	-	50%	60%	70%

Secara keseluruhan penerapan kegiatan bermain balok ini berpengaruh positif baik terhadap proses pembelajaran dapat meningkat. Aspek indikator dalam meningkatkan kreativitas anak, karena selain dapat membantu anak untuk lebih mudah berkreativitas dengan melihat aspek indikator pada bermain balok juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kreativitas setiap anak berbeda. Hal ini terbukti masih ada anak yang belum mampu mencapai target yang ditentukan peneliti, Hal ini tidak menjadi masalah mengingat kretivitas anak berbeda-beda, selain itu rata-rata prosentase dalam I kelas sudah meningkat sebesar 78,58%.

SIMPULAN

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

1. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan balok yaitu dengan pemberian tugas menyusun balok, pengelolaan kelas yang baik oleh guru, dan pemberian motivasi kepada anak dengan memberikan reward berupa pujian dan sticker.
2. Pembelajaran melalui alat permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan prosentasi hasil penilaian menyusun balok dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III. Oleh karena itu alat permainan balok merupakan media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Alat permainan balok dapat untuk menyalurkan ide anak dari pengalaman / pengetahuan yang diperoleh.

3. Bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kreativita anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada perkembangan kreativitas yang dilihat pada pedoman observasi dari sebelum tindaakan sampai siklus III yakni sebelum tindakan 40,49%, siklus I mencapi 48,36%, siklus II mencapai 60,58%, dan siklus III mencapai 78,26%. Hasil ini melebihi target peneliti yang menargetkan 70% keberhasilan dari tindakan I (siklus I), tindakan II (siklus II), dan tindakan III (siklus III), dengan kegiatan yang berbeda-beda disetiap pertemuan menjadikan anak lebih kreatif dan mempunyai semangat untuk mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini. 2000. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Asmawati, Luluk dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Universitas Terbuka

Alfauzi, Lia. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Biji -bijian Pada Anak Kelompok B Semester I Di TK Pertiwi Krakitan IV Bayat Klaten Tahun Ajaran 2011/2012.* Skripsi Surakarta (Tidak diterbitkan).

Hamdani, Alam & Hermana, Dody. 2008. *Classroom Axtion Research Teknik Penulisan DanContoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas.* Rahayasa Training and Consulthing.

Maftuhah Rahmawati, Dian. (2012). "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak TK MelaluiPermainan Kardus Bekas Pada Anak Kelompok B TK Gesi I Sragen Tahun 2011/2012" *Skripsi S-1.* Surakarta (Tidak diterbitkan).

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.

Nursito. 2000. Kiat Menggali Kreativitas. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

Rachmawati, Yeni. & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Sutama. 2010. Penelitian Tindakan. Semarang: Surya Offset

Widyasari, Choiriyah. 2011. Kreativitas dan Keberbakatan. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

www. Deviarimariani.Wordpress.com/2008.