

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN
BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK TANGGAN I
KECAMATAN GESI KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1**

Pendidikan Anak Usia Dini



**ENY NURHASTUTI
A53H11035**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JL. A.Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Tlp.(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 : Dra. Surtikanti, SH. M. Pd

NIP/ NIK : 155

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

Nama : ENY NURHASTUTI

NIM : A53H111035

Program Studi : PG PAUD PSKGJ

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI
BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK
TANGGAN I KECAMATAN GESI KABUPATEN
SRAGEN TAHUN AJARAN 2014/2015.

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 27 November 2014

Pembimbing

Dra. Surtikanti, SH. M. Pd

NIP/NIK : 155

ABSTRAK
PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN
BALOK PADA ANAK KELOMPOK B TK TANGGAN 1
KECAMATAN GESI SRAGEN
TAHUN AJARAN 2013/2014

Eny Nurhastuti, A53H111035, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, 69 Halaman.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas melalui bermain balok pada kelompok B TK Tanggan I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Hasil penelitian ini adalah terjadi pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok. Pengembangan kreativitas anak pada pra siklus mencapai 35,6%, siklus I meningkat menjadi 64,3%, dan siklus II menjadi 81,0%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa dalam variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas melalui bermain balok. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain balok dapat mengembangkan kreativitas pada anak Kelompok B TK Tanggan I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2014/2015.

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).Masa 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 kreatifnya 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 kreativitas 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 orisinal 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 seseorang yang bermain dengan permainannya 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 aktivitas-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 dicontohkannya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya.

Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan 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 Tanggan I Sragen, disebabkan oleh 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 mengembangkan kreativitas melalui bermain balok pada anak kelompok B Tk Tanggan I Gesi Sragen Tahun Ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Tanggan I Gesi Kabupaten Sragen dan dilaksanakan pada bulan Agustus 2014, September 2014 dan Oktober 2014 dan Nopember 2014. Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Tanggan I, Gesi, Sragen tahun ajaran 2014/2015, yang berjumlah 15 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 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 dua 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 menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis kritis dan deskriptif komparatif. Dalam penelitian ini penulis hanya mengambil lima indikator yaitu menyusun menara minimal 12 kubus, Anak mampu menciptakan bentuk dari balok, anak mampu menciptakan berbagai macam bentuk dari balok, anak mampu membuat segitiga, lingkaran, dan bujur sangkar dari balok dengan rapi, meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran dari balok.

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 Senin, 6 Oktober 2014 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 lingkaran, segitiga, garis miring, dan lengkung.

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 bentuknya. 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 II. 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 Tanggan I Sragen ini dilaksanakan dalam II 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 Tanggan 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 kebutuhanku dan kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun balok dengan bentuk yang selalu berbeda pada setiap pertemuannya. Menyusun balok yang dilakukan yaitu pada pertemuan pertama menyusun rumah busana, pertemuan kedua menyusun halaman rumah. Berdasarkan siklus pertama tersebut diperoleh deskripsi hasil pembelajaran untuk mengembangkan 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 prosentase 60%. Hal ini belum dikatakan meningkat karena prosentase rata-rata kurang dari yang ditargetkan yaitu sebesar 64,3%. 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 75%, sedangkan prosentase I kelas mencapai 81%, hal ini sudah bisa dikatakan meningkat. Proses kegiatan berlangsung kualitas kegiatan pada tiap siklusnya mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkat aspek indikator anak pada siklus I dan II. Hasil yang dicapai mengalami peningkatan karena dirasa cukup hasil yang diperoleh dari siklus II yaitu 81% melebihi target 75% meningkatkan aspek indikator dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok.

Tabel Peningkatan Kreativitas Anak Per Siklus

| Aspek | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|------------------------------------|------------|----------|-----------|
| Rata-rata kreativitas anak I kelas | 35,6% | 64,3% | 81,0% |
| Indikator penelitian | - | 60% | 75% |

Secara keseluruhan penerapan kegiatan bermain balok ini berpengaruh positif baik terhadap proses pembelajaran dapat meningkat. Aspek indikator dalam mengembangkan kreativitas anak, karena selain dapat membantu anak untuk lebih mudah berkreativitas dengan melihat aspek indikator pada bermain balok juga dapat mengembangkan 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 kreativitas anak berbeda-beda, selain itu rata-rata prosentase dalam I kelas sudah meningkat sebesar 81,0%.

SIMPULAN

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

1. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan 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 mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan prosentasi hasil penilaian menyusun balok dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II. 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 II yakni sebelum tindakan 35,6%, siklus I mencapai 64,3%, siklus II mencapai 81,0%. Hasil ini melebihi target peneliti yang menargetkan 75% keberhasilan dari tindakan I (siklus I), tindakan II (siklus II), 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
- Hamdani, Alam & Hermana, Dody. 2008. *Classroom Axtion Research Teknik Penulisan DanContoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas*. Rahayasa Training and Consulthing.
- 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.