

Artikel Publikasi

**PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MENYUSUN
BALOK DAPAT MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK ISLAM
TERPADU SABILILLAH DOMPILAN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



Artikel Publikasi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Diajukan oleh:

**EMY TRISNAWATI
A520100122**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

**PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MENYUSUN
BALOK DAPAT MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK ISLAM
TERPADU SABILILLAH DOMPILAN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Diajukan oleh:

**EMY TRISNAWATI
A520100122**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan
di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 19 Januari 2016



Dr. Darsinah, M.Si.

NIK. 355

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Emy Trisnawati

NIM : A520100122

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN MENYUSUN BALOK DAPAT
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK ISLAM
TERPADU SABILILLAH DOMPILAN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang tertulis, diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila kemudian hari artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 19 Januari 2016

Yang membuat pernyataan,

A 6000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'PETERAI TEMPEL', '6000', and 'RIBURUPIAH'. The serial number 'K655ADF867190229' is visible.

EMY TRISNAWATI
A520100122

**PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MENYUSUN
BALOK DAPAT MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK ISLAM
TERPADU SABILILLAH DOMPILAN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

EMY TRISNAWATI
A520100122

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Surakarta 57102
Emytrisna.et@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas melalui permainan menyusun balok pada anak kelompok B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo dengan jumlah 20 anak. Data yang dikumpulkan adalah data tentang kreativitas anak maupun data pelaksanaan pembelajaran melalui metode permainan menyusun balok. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis komparatif dan teknik analisis interaktif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan menyusun balok dapat meningkatkan kreativitas anak TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase mengembangkan kreativitas anak sebelum tindakan 35,00% yang artinya anak tidak kreatif, siklus I mencapai 62,19% yang artinya anak kreatif, dan pada siklus II mencapai 89,38% yang artinya anak sangat kreatif.

Kata kunci : *Kreativitas, Permainan Menyusun Balok*

ABSTRACT

A CREATIVITY DEVELOPMENT THROUGH THE GAME OF ARRANGING BARS IN CHILDREN OF GROUP B OF TK ISLAM TERPADU SABILILLAH DOMPILAN SUKOHARJO IN THE ACADEMIC YEAR OF 2014/2015

Emy Trisnawati. A. 520100122. Department of Early Age Children Education. Teacher Training and Education Faculty. Muhammadiyah University of Surakarta. 2015. xiv + 87 pages + attachments.

The objective of this research was to develop creativity through the game of arranging bars in the children of Group B of TK Islam Terpadu (the Islamic Integrated Kindergarten) Sabilillah Dompilan Sukoharjo in the Academic Year of 2014/2015. Kind of this research was a kind of Class Action Research. Subjects of this research were the children of Group B of TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo with the amount of 20 children. The data collected were data on the children's creativity and the data on the learning implementation through the method of game of arranging bars. The technique of data collection used observation. The technique of data analysis used the technique of comparative analysis and the technique of interactive analysis. Based on the results of the research, it could be concluded that the learning using the game of arranging bars could increase the creativity of the children in TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo in the Academic Year of 2014/2015. It was showed by the existence of an increase in the average percentage of the development of the children's creativity before the action that was 35.00% that meant that the children were not creative, the cycle I reached 62.19% that meant that the children were creative, and in the cycle II reached 89.38% that meant that the children were very creative.

Keywords: *Creativity, Game of Arranging Bars*

Pendahuluan

Taman kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak, membawa implikasi terhadap model pendekatan pembelajaran dan teknik penilaian. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertujuan untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut, untuk dapat memotret perkembangan anak usia dini dibutuhkan suasana yang alami yang dilakukan sambil bermain, dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan orang lain, dan menemukan dirinya sendiri, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tersebut, anak dapat menghargai orang lain. Bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan bermain anak dapat bereksperimen.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kreativitas. Wahyudi (2007:15) mengemukakan kreativitas adalah segala proses permainan yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Choiriyah (2010:3) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk karya baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Dari definisi di atas dapat disimpulkan kreatifitas itu proses dalam melakukan sesuatu dan mempelajari bagaimana cara memecahkan masalah dengan metod-metode yang baru dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi diri sendiri maupun untuk orang lain. Menurut Choiriyah (2010:94), untuk mempertahankan daya kreatif para pendidik harus memperhatikan sikap natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas.

Beberapa nilai penting kreativitas dalam kehidupan secara nyata yaitu adanya kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru yang berupa pikiran maupun karya nyata dalam mengerjakan persoalan hidup bagi orang kreatif. Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia taman kanak-kanak. Dengan kreativitas anak-anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan.

Masa usia dini paling efektif dalam pengembangan kreativitas. Potensi anak seusia mereka yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui suatu permainan yang bersifat konstruktif atau membangun. Salah satunya yaitu melalui permainan menyusun balok. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:1) balok adalah potongan-potongan kayu polos (tanpa dicat) sama tebalnya panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok.

Menurut Yusep (2012:60), manfaat dari permainan balok terhadap anak, yaitu merangsang kreativitas dan imajinasi. dari bermain balok anak akan mengeluarkan ide-idenya dan dari ide-idenya itu anak akan menghasilkan karya baru yang kreatif. dan dengan berimajinasi pula anak akan banyak berhayal dari kekhayalan itulah segala sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak, melalui kekhayalan pula kadang anak berfikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya.

Mainan balok merupakan mainan wajib bagi anak TK, karena balok adalah jenis permainan yang kaya manfaat, terutama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak hanya itu, mainan balok ternyata juga memperkuat genggaman jari dan tangan anak, serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Anak dapat berekspresi dan berkreasi dengan benda-benda yang beraneka ragam bentuknya sesuai dengan keinginannya, permainan seperti ini penting karena melatih ingatan anak. Bentuk-bentuk yang bila di rakit akan membentuk mainan atau menjadi bentuk tertentu sangat disukai anak-anak, hal ini dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas melalui permainan menyusun balok pada anak kelompok B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto (2006: 58), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun 2014/2015. Penelitian dilakukan pada

semester I, yaitu pada tahun 2014/2015 kelompok B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015.

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo dengan jumlah 20 anak sebagai penerima tindakan, dan guru kelas B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo sebagai pemberi tindakan. Data yang dikumpulkan yaitu data tentang kreativitas anak maupun pelaksanaan pembelajaran melalui permainan menyusun balok. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi atau pengamatan. Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Kusumah, 2010 : 66).

Menurut Gay sebagaimana dikutip oleh Iskandar (2012:74), analisis data dilakukan dengan menguji kesesuaian antara data yang satu dengan data yang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis komparatif dan teknik analisis interaktif. Penelitian ini dikatakan berhasil bila sesuai dengan indikator kinerja sebagai tolak ukur pada penelitian ini. Keberhasilan pada penelitian ini ditandai dengan prosentase pada tiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 85%.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B di TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian dapat di lihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Prosentase Setiap Siklus

Tahapan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Prosentase rata-rata	35,00%	62,19%	89,38%
Indikator Pencapaian	-	60%	85%
Keterangan	TK	K	SK

Keterangan

- 1) TK : Tidak Kreatif
- 2) KK: Kurang Kreatif
- 3) K : Kreatif
- 4) SK : Sangat Kreatif

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pada Pra Siklus prosentase kreativitas anak mencapai 35% yang artinya anak tidak kreatif. Pada siklus I sebesar 62,19% mengalami kenaikan prosentase 24,19% yang artinya anak kreatif, dan pada siklus II prosentase mencapai sebesar 89,38% yang artinya anak sangat kreatif. Pada Siklus II ini mengalami kenaikan prosentase sebesar 27,19%. Adapun hasil masing-masing anak dari pra siklus sampai siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Prosentase Kreativitas Setiap Anak Setiap Siklus

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	FA	25.00	62.50	75.00
2.	JAS	37.50	68.75	100.00
3.	SR	43.75	62.50	100.00
4.	SAA	37.50	68.75	93.75
5.	AML	37.50	68.75	100.00
6.	AZ	37.50	68.75	81.25
7.	BRA	37.50	68.75	81.25
8.	DAK	37.50	50.00	81.25
9.	DA	37.50	56.25	93.75
10.	FR	31.25	68.75	93.75
11.	HM	37.50	68.75	87.50
12.	HN	37.50	56.25	87.50
13.	KK	31.25	62.50	93.75
14.	LNP	31.25	56.25	93.75
15.	LBF	31.25	62.50	93.75
16.	MMA	37.50	56.25	87.50
17.	RK	37.50	62.50	93.75
18.	SC	31.25	50.00	87.50
19.	TP	31.25	62.50	81.25
20.	MD	31.25	62.50	81.25
	Rata-rata prosentase	35.00	62.19	89.38

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kreativitas anak sebelum tindakan mencapai 35%, siklus I mencapai 62,19% mengalami kenaikan prosentase 24,19, siklus II mencapai 89,38% mengalami kenaikan prosentase sebesar 27,19%. Pada siklus I terdapat 6 dari 20 anak yang belum mencapai hasil prosentase yang telah ditetapkan yaitu DAK, DA, HN, LNP, MMA, dan SC. Hal ini di sebabkan guru belum mampu mengkondisikan kelas sehingga anak-anak ramai sendiri dan pijakan awal kurang maksimal. Pada

siklus II masih terdapat 4 anak dari 20 anak yang belum mencapai hasil prosentase yaitu AZ, BRA, TP, dan MD. Hal ini dikarenakan anak yang masih ramai sendiri dan tidak fokus pada pembelajaran.

Berdasarkan data-data dari pra siklus sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan dengan menggunakan permainan menyusun balok mainan sudah mengalami peningkatan sesuai pencapaian nilai yang diinginkan oleh peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan menyusun balok mainan dapat mengembangkan kreativitas anak kelas B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015 dapat diterima kebenarannya.

B. Pembahasan

Pembahasan dilakukan guna melihat penelitian pada siklus I dan siklus II. Adapun proses dan penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 3. Hasil dan Proses Secara Keseluruhan

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Observasi		<ul style="list-style-type: none"> - Pengkondisian kelas kurang baik. - Pijakan pada awal pembelajaran kurang maksimal 	Pembelajaran sudah berjalan lebih baik dari pada Siklus I.
Refleksi		<ul style="list-style-type: none"> - Pengkondisian kelas kurang baik sehingga anak-anak masih banyak yang ramai dan tidak fokus pada pembelajaran. - Pemberian pijakan yang kurang maksimal kepada anak 	Pada siklus II sudah tidak mengalami kendala.
Rata-rata kreativitas anak	-	60%	85%
Hasil penelitian	35%	62,19%	89,38%

Berdasarkan tabel 3 di atas, kreativitas anak kelas B TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015 mengalami perkembangan dari pra siklus sampai siklus II. Hal ini dapat dilihat pada refleksi siklus I yaitu pengkondisian kelas kurang baik sehingga anak-anak masih banyak yang ramai dan tidak fokus pada pembelajaran dan pemberian pijakan yang kurang maksimal kepada anak. Pada siklus II refleksi sudah menunjukkan adanya peningkatan yaitu tidak lagi ditemukan kendala, semua kekurangan sudah diperbaiki, yaitu guru mampu mengkondisikan kelas dan pijakan yang diberikan guru sudah mencakup seluruh anak, sehingga semua anak aktif dalam pembelajaran.

Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam penyampaian materi yang sebelumnya pembelajaran hanya menggunakan ceramah dan lembar kerja untuk menyampaikan pembelajaran. Melalui penggunaan permainan menyusun balok dapat mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan balok-balok mainan memberi kesempatan pada anak untuk belajar mandiri dengan media nyata. Melalui penggunaan balok-balok mainan, anak dapat belajar membuat bangunan-bangunan sesuai dengan imajinasi dan ide-ide mereka. Hasilnya mereka dapat berkreasi membuat bentuk apa saja menggunakan balok-balok tersebut.

Keberhasilan meningkatkan kreativitas anak dengan penerapan metode permainan menyusun balok mainan yang telah dilakukan tidak hanya pada metode yang digunakan melainkan juga melalui cara bermainnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Munandar (1995) dalam Isjoni (2010: 65) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang senantiasa bernuasa permainan di TK dapat membantu anak untuk memiliki dasar-dasar dan meningkatkan kecerdasan logika matematika selain itu juga meningkatkan kemampuan kreatif, demokratis, kooperatif, percaya diri, memahami orang lain dan disiplin.

Tabel 4. Skor Kreativitas Anak per Butir Amatan

SIKLUS	BUTIR AMATAN			
	1	2	3	4
Pra Siklus	38	36	24	24
I	60	57	49	33
II	79	71	72	64

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan jika dilihat pada setiap butir amatan yaitu pada butir amatan 4 yaitu anak mampu menyusun sendiri tanpa bantuan orang lain mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 31. Hal ini disebabkan anak mulai memahami cara bermain dengan menyusun balok-balok tersebut dan anak mulai tertarik dan menikmati pembelajaran. Anak-anak mulai dapat mengekspresikan kemampuan mereka melalui bangunan-bangunan yang dibuatnya. Pada indikator 2 tidak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu hanya 14 disebabkan pada butir amatan tersebut anak pada awalnya memang sudah berani mencoba-coba memegang dan membuat bangunan sesuai kehendak mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus pra siklus hampir semua siswa masih memiliki kreativitas rendah. Rendahnya kemampuan siswa dapat dilihat pada hampir pada setiap butir amatan indikator. Kondisi demikian disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini bersifat monoton dan membosankan, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Pada siklus I, mulai menunjukkan peningkatan. Meskipun hanya terdapat 1 anak yang telah mencapai target, akan tetapi secara keseluruhan semua siswa telah mengalami peningkatan. Pada siklus II, hampir semua anak telah mencapai target, yaitu rata-rata kelas sudah memenuhi target yaitu 89,38% yang artinya anak sangat kreatif.

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan pada kreativitas anak disebabkan oleh beberapa faktor dari dalam anak sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Motivasi dalam diri anak sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas dengan menggunakan permainan menyusun balok pada indikator kreativitas, meliputi fleksibel dalam berpikir dan merespon, mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh orang lain, berani mengambil resiko dan percaya diri dan mandiri.

Simpulan

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan menyusun balok dapat meningkatkan kreativitas anak TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase pengembangan kreativitas anak sebelum tindakan sebesar 35,00%, pada siklus I mencapai 62,19% mengalami kenaikan prosentase sebesar 27,19%, dan pada siklus II mencapai 89,38% mengalami kenaikan prosentase sebesar 27,19%. Sesuai dengan indikator keberhasilan 85,00% maka penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil mengembangkan kreativitas anak. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan menyusun balok dapat berhasil maksimal karena didukung dengan alat-alat pembelajaran yang menarik sehingga anak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Meskipun pada siklus II masih terdapat 4 anak yang masih belum maksimal, akan tetapi secara keseluruhan hasil yang diperoleh anak sudah mencapai skor nilai yang ditentukan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan kreativitas anak TK Islam Terpadu Sabilillah Dompilan Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015 melalui permainan menyusun balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT. Bumi Aksara
- Choiriyah. 2010. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan. Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wahyudi, Wulan. 2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insan.