

# UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK ASESORIS PADA KELOMPOK B USIA 3-4 TAHUN

Sri Rahayu  
Nurhenti Dorlina Simatupang

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya  
Jalan Teratai No. 4 Surabaya Email:(rahayumashadi@gmail.com)( nurhentisimatupang@yahoo.co.id)

**Abstract:** *This study used classroom action research. The aim of this study is to determine an increased ability of the children's creativity by playing accessories blocks. The research subjects were children in group B Age 3-4 Years Old of PPT Rosemary Surabaya, in total 32 children consisting of 15 girls and 17 boys. The results showed an increased ability of the students' creativity at 80,5% based on the evaluation of the results on the first cycle and second cycle.*

**Keywords:** *The Children's creativity, Playing accessories blocks*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain balok asesoris. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 3-4 tahun di PPT Rosemary Surabaya yang berjumlah 32 anak terdiri dari 15 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak sebesar 80,5% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

**Kata kunci:** Kreativitas anak, Bermain balok asesoris

Anak berhak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Perkembangan merupakan proses pertumbuhan fisik, psikologis dan sosial yang bersifat relatif sama dan progresif sebagai hasil kematangan dan hasil belajar. Perkembangan awal usia 2-5 tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*). Perkembangan anak menunjukkan kesamaan dalam pola perkembangan secara umum.

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan-keterbatasan antara lain: subjek dalam penelitian ini terbatas pada kelompok B yaitu usia 3-4 tahun di Pos Paud Terpadu Rosemary Kecamatan Tambaksari Surabaya, dan memiliki kompetensi dasar standar atau rata-rata anak usia *playgroup* tidak termasuk anak berkebutuhan khusus.

Materi dalam penelitian terbatas pada pengembangan kemampuan kreativitas anak. Jenis media dalam penelitian terbatas pada

balok satuan dan balok asesoris. Waktu yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Tolak ukur keberhasilan PTK ini adalah adanya peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak dengan tingkat keberhasilan 75% dari keadaan saat ini. Untuk mengukur peningkatan hasil kegiatan dengan cara membandingkan selisih pencapaian hasil kegiatan pada setiap pertemuan.

Setiap individu pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif meskipun kadar kreativitas masing-masing individu berbeda serta bidangnya juga berbeda. Dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya. Pengaktualisasian ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow dalam Munandar, 2004: 31). Sejak usia dini kemampuan tersebut perlu dikembangkan dan

ditingkatkan. Ada empat aspek kreativitas yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*) (Munandar, 2004: 20).

Memperhatikan empat aspek kreativitas tersebut, pendidik hendaknya menghargai keunikan pribadi masing-masing anak. Mendorong dan merangsang berkembangnya kreativitas anak dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, serta menciptakan suasana lingkungan belajar yang menunjang. Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif tetapi tetap dalam pengawasan agar tidak membahayakan teman-temannya dan dirinya sendiri.

Di Pos Paud Terpadu Rosemary, usaha yang dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yaitu mengoptimalkan pengembangan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya adalah berupa kelas sentra dengan pendekatan BCCT. Dengan *setting* pembelajaran yang diupayakan merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Sentra yang disiapkan antara lain adalah sentra balok. Membangun balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Bermain balok memberi kesempatan kepada anak menciptakan kembali bentuk-bentuk yang mereka ingat sesuai pengalaman yang diperolehnya selama ini dalam bentuk konkret. Kemampuan fisik, kognitif dan bahasa anak sangat mendukung terciptanya kreativitas anak.

Sayang sekali pada waktu ini ketersediaan balok yang demikian banyak belum mampu merangsang kreativitas anak-anak dalam membuat bentuk-bentuk atau bangunan. Sehingga kemampuan kreativitas anak kelompok B di PPT Rosemary Kecamatan Tambaksari Surabaya sangat kurang. Apabila

diprosentase, jumlah anak yang mau membuat bentuk bangunan dan bisa menceritakan bentuk bangunan yang dibuat hanya sebesar 20% dari 32 anak. Melihat kondisi tersebut peneliti ingin membantu memudahkan anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain balok asesoris. Balok asesoris terdiri atas bermacam-macam bentuk balok yang akan mendorong anak mengembangkan permainan baloknya menjadi lebih dramatis.

Dengan demikian peneliti memanfaatkan bermain balok asesoris ini sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Dalam konteks inilah penelitian ini kami susun dengan harapan orang tua dan guru memiliki sedikit panduan dan acuan untuk menggali inspirasi akan pentingnya metode bermain balok asesoris dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Asesoris Pada Kelompok B Usia 3-4 Tahun di Pos Paud Terpadu Rosemary Kecamatan Tambaksari Surabaya". Dengan harapan adanya peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak sebesar 75% dari keadaan saat ini, dengan cara membandingkan selisih pencapaian hasil kegiatan pada setiap pertemuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain balok asesoris pada anak kelompok B di Pos Paud Terpadu Rosemary Kecamatan Tambaksari Surabaya. Menurut pendapat Munandar (1999: 25) kreativitas pada umumnya dirumuskan dalam 4P yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Anak yang memiliki pribadi yang

kreatif didukung oleh lingkungan yang kondusif akan mendorongnya melakukan kegiatan kreatif. Kreativitas anak tidak terwujud serta merta, tetapi melalui sebuah proses. Kesempatan harus diberikan kepada anak untuk menjalani proses tersebut.

Menurut Haefele, kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi Haefel menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk harus baru, tetapi juga diakui kebermaknaannya (Munandar 1999: 28). Definisi Simpson merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai, inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa (dalam Munandar, 1999: 28).

Munandar (2004: 31) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu: pertama, dengan berkreasi anak dapat mengaktualisasikan diri. Kedua, kreativitas atau cara berpikir kreatif, menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif memberikan kepuasan pada individu. Keempat, kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

Mengembangkan kreativitas sejak dini dapat dipupuk dengan bermain balok asesoris. Pendapat Moeslichatoen (2004: 32) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif (Asmawati, 2007: 11.4). *Unit block* ( balok satuan) adalah balok-balok kecil dengan

berbagai bentuk, dapat memberikan kegiatan belajar yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika antara lain geometri, seni, kreativitas, sosial emosional dan lainnya (Asmawati, 2007: 11.4). Balok asesoris adalah balok yang mempunyai bermacam-macam bentuk misalnya orang, tumbuhan, binatang, alat transportasi dan bentuk-bentuk lainnya yang mampu merangsang kreativitas anak dalam membuat bentuk bangunan yang lebih dramatis.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) PTK yang dilakukan langsung oleh peneliti sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Suyadi, 2012: 4). Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B PPT Rosemary Surabaya yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 15 anak perempuan dengan lokasi penelitian di Pos Paud Terpadu Rosemary Jl. Karang Empat XII No. 2A.

Tujuan dari PTK ini menurut Suyadi (2012: 6) adalah untuk memperbaiki pola pembelajaran secara terus menerus. Penelitian ini merupakan kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan - tindakan tersebut (Ebbut, 1985 dalam Hopkins, 1993). Penelitian ini sebagai suatu metode dan proses yang dapat menjembatani antara teori dan praktek (Suyanto,1997:3).

Menurut Arikunto, dkk (2008:49) penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus penelitian ini dilakukan secara

berulang dan terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau di atasi dengan baik.

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari: anak, untuk mendapatkan data tentang aktivitas anak dalam proses kegiatan, dari pendidik untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi penggunaan metode bermain balok asesoris dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam proses kegiatan tersebut, serta dari teman sejawat untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif dari sisi anak dan pendidik.

Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah observasi. Dengan instrument penelitian yang terdiri dari: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi kemampuan kreativitas anak. Pada PTK ini digunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui metode bermain peran makro, juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Rumus prosentase yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2010:21)

Keterangan

P = Nilai

f = Jumlah anak yang berhasil

N = Jumlah seluruh anak

## HASIL

Peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada siklus kedua sudah tercapai peningkatan kemampuan sosial

emosional sebesar 80,5% dari jumlah anak. Berdasarkan analisis data kemampuan kreativitas anak pada siklus 1 dan 2 diperoleh nilai prosentase dari 51% mengalami peningkatan menjadi 80,5%.

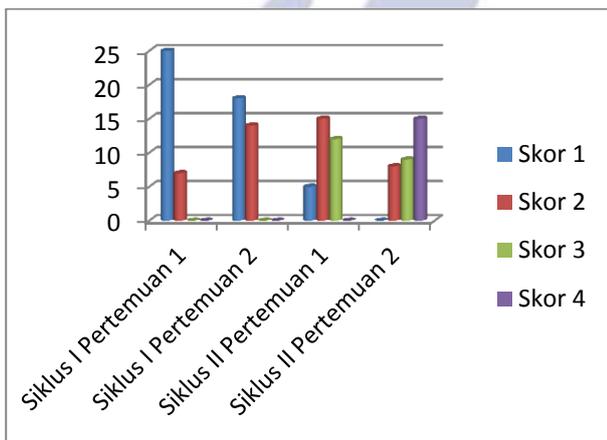
Pada siklus I, pertemuan 1 diperoleh data jumlah anak yang memperoleh skor 1 sebesar 78% dan yang memperoleh skor 2 sebesar 22% dari 32 anak. Dari hasil kegiatan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai prosentase peningkatan kemampuan kreativitas anak sebesar 11%.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 apabila dibandingkan dengan pertemuan 1 mengalami penurunan jumlah anak yang memperoleh skor 1 dari 25 anak menjadi 18 anak, dan mengalami peningkatan jumlah anak yang memperoleh skor 2 dari 7 anak menjadi 14 anak. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai prosentase peningkatan kemampuan kreativitas anak pada siklus I pertemuan 2 sebesar 22%.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1, jumlah anak yang memperoleh skor 1 menurun dari 18 anak menjadi 5 anak, jumlah anak yang memperoleh skor 2 naik dari 14 anak menjadi 15 anak, dan jumlah anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 12 anak dari yang sebelumnya belum ada. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai prosentase peningkatan kemampuan kreativitas anak pada siklus II pertemuan 1 sebesar 51%.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 2 mengalami penurunan jumlah anak yang memperoleh skor 1 dari 5 anak menjadi tidak ada, mengalami penurunan jumlah anak yang memperoleh skor 2 dari 15 anak menjadi 8 anak, mengalami penurunan jumlah anak yang memperoleh skor 3 dari 12 anak menjadi 9 anak, dan mengalami peningkatan dengan adanya anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 15 anak dari

sebelumnya yang tidak ada. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil kegiatan siklus II pertemuan 2 dapat diperoleh nilai prosentase peningkatan kemampuan kreativitas anak sebesar 80,5%. Upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain balok asesoris pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



(Grafik 1: Hasil Penelitian Pada Siklus I dan Siklus II)

## PEMBAHASAN

Dengan metode bermain balok asesoris mempermudah peningkatan kemampuan kreativitas anak karena kegiatan bermain ini merangsang anak mengembangkan idenya membentuk bangunan-bangunan yang lebih menarik karena balok asesoris melengkapi balok satuan membentuk bangunan yang lebih dramatis.

Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (1999: 25) menyimpulkan tentang kreativitas bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam 4P yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Pada kegiatan bermain balok asesoris seorang anak (yang disebut pribadi), yang memiliki pengalaman yang berasal dari apa yang dialaminya sendiri atau hasil menyimak materi yang disampaikan guru akan termotivasi setelah memilih balok asesoris

(sebagai pendorong kreativitas) untuk mendukung balok satuan dalam membuat bangunan yang bervariasi dan lebih dramatis (produk). Kegiatan yang berulang-ulang setiap siklusnya memberikan pengalaman kepada anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitasnya (sebagai proses).

Demikian juga dengan pendapat Moeslichatoen (2004: 32) yang menyatakan bahwa dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa metode bermain balok asesoris dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok B di PPT Rosemary Kecamatan Tambaksari Surabaya, dengan prosentase yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yaitu sebesar 11% yang mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 2 yaitu sebesar 22%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 diperoleh nilai prosentase sebesar 451% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80,5%.

### Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain balok asesoris dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan baik, oleh karena itu disarankan kepada guru agar dapat menciptakan permainan yang menarik sesuai dengan tema dan diharapkan merangsang kemampuan kreativitas anak. Agar proses kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan maka perlu dilakukan pengulangan-pengulangan sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna.

Penjelasan penggunaan balok asesoris diberikan dengan jelas agar anak dapat memahaminya.

Saran untuk peneliti selanjutnya memperhatikan variasi densitas sebanyak 4 densitas dalam setiap sentra, dan memperhatikan pengaturan permainan dan penataan densitas pada saat bermain balok asesoris di sentra balok dan menyiasati keadaan pada anak yang memiliki keinginan untuk bermain, tetapi sulit beradaptasi dengan teman sebaya sehingga saat bermain masih harus ditemani orang tua.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.



Rahayu, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Asesoris  
Pada Kelompok B Usia 3-4 Tahun

