

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BALOK PADA KELOMPOK B
TK DHARMA WANITA KESIMANTENGAH PACET MOJOKERTO.

Siti Maimunah
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
sitimaimunahpacet@gmail.com

Zainul Aminin, S.Pd, M.Pd
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
(zain278@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan observasi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet, Mojokerto. Diketahui dari 20 anak terdapat 5 anak yang memiliki kreativitas sesuai dengan tahapan perkembangan dalam menyusun balok saat kegiatan bermain balok, selebihnya anak masih kurang kreatif dalam menyusun balok. Hal ini disebabkan guru masih jarang memberikan contoh yang bervariasi pada anak. Kondisi ini disebabkan oleh kegiatan yang diberikan lebih fokus pada kemampuan baca, tulis dan berhitung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan media balok dalam meningkatkan kreativitas anak, mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas anak kelompok B, mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan siklus berulang, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto dengan jumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh hasil aktivitas guru 62,5 %, aktivitas anak 63,5% dan kreativitas anak 55%. Target kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah =75% aktivitas guru, aktivitas anak dan kreativitas anak. Berdasarkan siklus I kriteria tindakan belum tercapai sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada Siklus II diperoleh data aktivitas guru 87,5%, aktivitas anak 79% dan kreativitas anak 80%. Dari data siklus II maka target pencapaian tindakan sudah tercapai. Penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan media balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto.

Kata kunci : kreativitas anak, media balok, anak usia dini

ABSTRACT

This research is based on observations in kindergarten children in group B Dharma Wanita Kesimantengah Pacet , Mojokerto . Known from 20 children there were 5 children who have creativity in developmentally appropriate play activities while preparing beam beam , the rest is still less creative children in the Block . This is due to the teacher still rarely give an example which varies in children . This condition is caused by a given activity is more focused on the ability to read, write and count. The purpose of this study was to determine and describe the use of the media in improving children's creativity beams , know and describe the creativity of children in group B , describing the activities of teachers in enhancing the creativity of children in kindergarten Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto .

This study uses action research . This study used a repeated cycle , which consists of four stages , namely ; planning, action , observation , and reflection . The subjects of this study were group B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto the number of 20 children . Data collection techniques used observation and documentation . Analysis using descriptive statistics .

From the research results obtained in the first cycle of teacher activity 62.5 % , 63.5 % children's activity and creativity of children 55 % . Targeted action success criteria in this study were = 75 % activity of the teacher , the child's activity and creativity of children . Based on the criteria of the first cycle of action has not been achieved so researchers continue in the second cycle . In Cycle II activity data acquired 87.5 % of teachers , 79% of the child's activity and creativity of children 80 % . Data from the second cycle the action attainment targets have been achieved . This study concluded the use of the media beam can improve the creativity of kindergarten children in group B Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto .

Keywords : *creativity of children , media beam , early childhood*

PENDAHULUAN

Sehat, cerdas, ceria, berakhlak mulia, inilah sebaait ungkapan indah dan syarat makna yang menjadi semboyan pengasuhan, pendidikan, dan pengembangan anak usia dini di Indonesia. Dalam rangka turut serta mewujudkan insan Indonesia yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia tersebut maka pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini haruslah dipersiapkan secara terencana, terpadu dan menyeluruh serta melibatkan semua pihak yang dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak usia dini. Pengembangan sumber daya manusia merupakan faktor kunci kesuksesan pembangunan suatu bangsa, karena itu berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia haruslah merupakan suatu proses yang berkesinambungan sejak usia dini.

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi tumbuh dan berkembang dan moral anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal (Depdiknas; 2005:3).

TK merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalam terdapat "masa peka" yang hanya datang sekali, masa peka adalah suatu masa yang menuntut bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini, kenyataan dilapangan bahwa anak yang tinggal kelas, *drop out*, khususnya pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan TK (Depdiknas; 2007:1).

Anak usia dini (0-8 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini datang hanya sekali dan tidak dapat diulangi lagi dimana sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia selanjutnya. Hasil kesepakatan dunia, umur 0-8 tahun disebut dengan Anak Usia Dini (AUD) sedangkan di Indonesia usia dini disepakati antara 0-6 tahun. Anak-anak pada masa usia dini memerlukan berbagai bentuk layanan dan bantuan orang dewasa dari kebutuhan jasmani sampai rohani. Dimana bentuk layanan tersebut diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, sehingga anak dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai, norma, serta harapan masyarakat (Aisyah, dkk; 2008:21).

Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentangan usia lahir sampai dengan delapan tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya, itu artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisilogis, kognitif, sosial emosional dan spiritual.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Keberlangsungan pendidikan bagi setiap warga negara perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak terutama pemerintah (Sujiono; 2010:2).

Peran dan tanggung jawab pemerintah terhadap pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia telah diwujudkan dalam bentuk berbagai kebijaksanaan dan kesepakatan baik dalam lingkup nasional maupun internasional.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dimaknai bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia dini merupakan intervensi lingkungan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dan apabila bangsa Indonesia menginginkan warga negaranya menjadi cerdas maka hak atas pendidikan perlu diberikan seluas-luasnya pada semua golongan masyarakat, sejak usia dini sampai usia lanjut. Serta diperlukan adanya suatu terobosan untuk memperdayakan semua potensi yang telah ada di masyarakat dalam rangka tercapainya layanan terhadap tumbuh kembang anak secara utuh, menyeluruh dan terintegrasi.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Kemudian menempatkan posisi sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Proses pendidikan seperti ini dapat menyeimbangkan bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan.

Ketertgantungan anak pada pendidik diawal kehidupannya memang sesuatu yang wajar. Dengan berjalannya waktu ada saatnya anak harus lebih mandiri sehingga perlu adanya keseimbangan antara peran dan pola pengasuhan dari pendidik yang terlalu dominan menjadi lebih demokratis agar anak memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi dunia sekitar.

Pada kenyataannya pembelajaran yang berpusat pada anak untuk sementara ini masih jauh dari yang diinginkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan seperti yang diungkap oleh pengamat pendidikan Rahman dalam (Sujiono; 2010:9) bahwa proses belajar mengajar disekolah sampai saat ini masih berpusat pada guru dan belum pada anak. Hal ini dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran disekolah cenderung tidak mengembangkan cara berpikir kritis, kreatif dan novatif tetapi hanya memperkokoh kemampuan otak sebelah kiri. Fenomena yang tampak adalah banyak guru mendidik anaknya agar duduk manis, diam, dan menjadi pendengar saja. Sedangkan anak kreatif yang selalu bergerak dan banyak bertanya justru di pandang sebagai anak nakal dan memusingkan. Dan seiring dengan perkembangan bidang pendidikan, salah satu prioritas penting yang ingin diwujudkan adalah adanya perubahan pola pikir dan pola

tindak dikalangan peserta didik yang cenderung pasif dan statis agar menjadi menjadi lebih aktif, dinamis dan kreatif. Pola pikir dan pola tindak yang kreatif perlu dibiasakan sejak usia dini, karena pada rentang usia lahir sampai delapan tahun anak mengalami masa konsisten dimana anak-anak tersebut sangat peka terhadap pengaruh dan perubahan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Berhubungan dengan bakat kreatif yang dimiliki oleh setiap individu, Depdiknas (2008:3) mengatakan ada tiga perkembangan yang dialami oleh anak, yaitu: (1) perkembangan psikologis, (2) perkembangan kecerdasan dan (3) perkembangan otak (salah satunya yaitu perkembangan kreativitas). Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan peranannya sebagai dimensi yang memberi ciri keanggotaan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif dan inovatif (Depdiknas; 2008:9). Kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan individu yang dapat diamati melalui proses berfikir secara *divergen*, *konvergen*, menghayati, merasakan yang terungkap melalui bahasa simbol, gambar atau perilaku motorik.

Rothemberg dalam Depdiknas (2008:09) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas bukan warisan dari orang tua melainkan suatu proses interaksi yang kompleks antara berbagai unsur dalam diri manusia, kondisi fisik, bakat, kemampuan kognitif, pengalaman, minat, sikap, nilai, keterampilan dan lingkungannya.

Bakat kreatif pada anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Potensi kreatif dalam diri setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara alami, nyaman dan menyenangkan.

Pada kenyataannya masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak bermain merupakan pekerjaan dan alat yang digunakan untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain dan alat permainannya anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengarkan dan dirasakannya. Sejalan pernyataan tersebut, Irawati dalam Sujiono (2010:6) berpendapat "bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya". Akan tetapi masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum dapat menyediakan lingkungan bermain yang dapat merangsang kreativitas anak. Praktek pendidikan lebih memperhatikan struktur berpikir yang ada di belahan

otak kiri saja. Sejak dini anak-anak sudah dipaksa untuk mempelajari deretan panjang angka-angka dan menghafal huruf (Ratnawati dalam Sujiono; 2010:7). Belum lagi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar yang lebih bersifat men-*drill* yaitu kegiatan yang memaksa menguasai sesuatu dengan cara menghafal. Bahkan ada beberapa pengajar yang sengaja memindahkan begitu saja cara belajar membaca, menulis dan berhitung (Calistung) di Taman Kanak-kanak ataupun Raudhatul Athfal. Permasalahan yang terjadi adalah anak dibelajarkan tidak melalui bermain, padahal dunia mereka adalah dunia bermain. Pembelajaran yang demikian dapat membebani pola berfikir anak dan pada akhirnya dapat mematikan kreativitas anak.

Disamping itu pula beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa anak-anak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dan lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan anak usia dini diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Jika kita coba analisa dari tujuan program kegiatan belajar anak usia dini, maka kita dapat menemukan kata kunci yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas. Sekilas memang tak asing jika kita mendengar kata tersebut, tetapi ternyata dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kesulitan atau hambatan mungkin berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh guru atau medianya yang kurang menarik pada anak.

Diakui atau tidak memang pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi kreatif hanya saja dalam perjalanan ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang dari anak. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat bahwa anak TK Dharma Wanita Kesimantengah kreativitasnya masih kurang.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki maka di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto juga mulai berupaya mengembangkan potensi anak melalui bermain dan salah satunya dengan cara bermain balok.

Dengan adanya kegiatan bermain balok harapan kami anak dapat bermain dan bisa menemukan temuan baru sehingga anak bisa memecahkan masalah atau mengambil keputusan, memperoleh ide dan daya penalaran anak akan bekerja aktif serta dapat membangkitkan pengertian sampai tak terhingga. Balok kayu secara alami membuat anak kecil berkeinginan menyentuhnya karena permukaannya yang halus, keras dan simetris. Anak senang mengeksplorasi ciri-ciri fisik balok dengan menyentuhnya dan memukul-

mukulkannya untuk mengetahui bagaimana bunyinya (Asmawati; 2008:11.4).

Balok kayu adalah alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak. Tidak ada cara yang salah atau benar yang dilakukan anak ketika ia membuat bangunan dari balok, anak dapat berkreasi apapun yang dia inginkan. Kadang-kadang anak-anak mulai dengan sebuah ide yang ingin dia buat, kemudian bentuk tiga dimensi yang telah dibuat anak dengan balok berkembang disaat anak meletakkan balok lainnya baik secara acak maupun mengikuti bentuk tertentu (Asmawati; 2008:11.4).

Dalam pelaksanaan ternyata masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kesulitan atau hambatan tersebut mungkin berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh guru, karakteristik guru seperti apa yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, serta strategi apa yang dilakukan oleh guru agar dapat memfasilitasi berkembangnya kreativitas anak (Depdiknas; 2008:11).

TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto merupakan salah satu tempat belajar yang menerapkan prinsip belajar sambil bermain dengan didukung oleh lingkungan yang bersih, sejuk, segar karena sekolah kami berada di daerah pegunungan yang jauh dari polusi kendaraan, sehingga anak didik kami dapat bermain dengan tenang dan nyaman. TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto memiliki 1 ruang kelas dengan jumlah anak didik kelompok A sebanyak 27 anak dan kelompok B sebanyak 20 anak. Karena jumlah ruang kelasnya cuma 1 maka masuknya bergantian dengan masing-masing kelompok dipegang oleh 2 guru pendidik.

Mengingat perkembangan kreativitas di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto masih lemah yaitu dari 20 anak yang mencapai ketuntasan belajar hanya 5 anak atau 25%, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak Didik Melalui Penggunaan Media Balok Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto" sehingga dapat diketahui apakah bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak didik.

Tujuan penelitian ini adalah :1.Mengetahui dan mendiskripsikan penggunaan media balok dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto. 2. Mengetahui dan mendiskripsikan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto meningkat setelah menggunakan media balok. 3.Untuk mendiskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto.

Konsep tentang kreativitas termasuk konsep yang luas dan kompleks sehingga sulit merumuskan secara tepat apa yang dimaksud dengan kreativitas tersebut, berikut dikemukakan definisi kreativitas dari para ahli atau peneliti yang pernah membahas masalah tersebut.

Pendapat Rhodes yang dikutip oleh Munandar (1987:8) mengemukakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan dalam 4P yaitu *person, process, press*, dan

product. Kreativitas harus ditinjau dari segi pribadi (*person*) yang kreatif, proses yang kreatif, pendorong kreatif dan hasil kreatifitas.

S.C. Utami Munandar (dalam Alisyahbana; 1983:11) mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di bidang ilmu teknologi, seni maupun penemuan-penemuan di bidang lainnya.

Kreativitas juga dapat ditinjau dari 4 aspek, yaitu :

- a. Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. kreativitas sebagai kemampuan berfikir meliputi : 1) Kelancaran, adalah kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik; 2) Orisinalitas, adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa atau menggunakan hal-hal atau situasi yang luar biasa; 3) Elaborasi adalah kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide secara terperinci dan mewujudkan ide jadi kenyataan.
- b. Kreativitas sebagai pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (keluarga, sekolah, masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.
- c. Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang memenuhi mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.
- d. Kreativitas sebagai produk merupakan suatu ciptaan baru yang bermakna bagi individu dan atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Yang terpenting produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi. Kegiatan kreatif ini bertujuan membentangkan alam pikiran dan perasaan anak, menjangkau masa lalu dan masa depan, menantang menjajaki bidang-bidang baru, memikirkan hal-hal baru yang belum terpikir sebelumnya, mengantisipasi akibat-akibat dari hipotesis, menggunakan daya imajinasi dan firasatnya dalam memecahkan masalah.

Menurut Munandar (1987:10), ada empat alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, yaitu:

- a. Dengan berkresi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia;
- b. Dengan kemampuan berpikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah;
- c. Bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu;
- d. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan alasan di atas maka tujuan pengembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang disukainya;
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi;
- d. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan dalam dirinya terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai karya orang lain;
- e. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki:
 - 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan;
 - 2) Kelancaran mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah;
 - 3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran;
 - 4) Elaborasi dalam gagasan;
 - 5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu. (Setiani, 2004:34-35)

Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam penyampaian informasi menurut AECT (dalam Ibrahim, dkk; 2005:3).

Bermain balok sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak karena dengan bermain balok anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dengan bermain balok anak juga dapat

melatih kerjasama dan menumbuhkan rasa sosial dengan teman.

Menurut Asmawati, dkk, (2008:11.5) keuntungan dari bermain balok adalah :

- a. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya
Sudut atau sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman ide seorang anak tentang bagaimana membangun "kebun binatang" mungkin berbeda dengan ide dari anak lainnya, tapi anak belajar menghargai sudut pandang yang berbeda dan mereka saling belajar satu sama lain pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat yang sama.
- b. Kemampuan berkomunikasi
Komunikasi diperlukan oleh anak manakala dia ingin menyatakan pendapat atau keinginannya tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya kepada teman bermainnya atau kepada pendidik. Kegiatan ini mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya bahasa lisan.
- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
Balok adalah alat bermain yang berguna untuk pengembangan fisik anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Pada saat mereka secara hati-hati menempatkan balok untuk membentuk sebuah jembatan atau bentuk tertentu, mereka menggunakan otot kecil yang sangat penting untuk perkembangan menulis.
- d. Konsep matematika dan geometri
Oleh karena balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berfikir logis, mereka belajar ukuran, bentuk, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.
- e. Mengembangkan pemikiran simbolik
Membangun balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Sejak anak-anak mempunyai pengalaman dengan dunia sekelilingnya mereka merekam gambaran dalam pikirannya tentang apa yang mereka lihat. Bermain dengan balok memberi mereka kesempatan untuk menciptakan kembali bentuk yang mereka ingat dalam bentuk kongkret.
- f. Pengetahuan pemetaan
Pada waktu anak membuat bangunan rumah maka ia harus menetapkan dimana letak ruang tamu, kamar tidur, dapur atau pada saat ia membangun suatu apartemen yang besar ia harus menentukan dimana letak lobi atau bagaimana bentuk setiap lantai. Ini semua memberikan pengetahuan pemetaan pada anak.
- g. Keterampilan membedakan penglihatan
Bentuk dan ukuran balok yang bermacam-macam membuat anak harus memilih

mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang akan atau sedang dibuatnya. Untuk itu anak harus memperhatikan baik-baik bentuk dan ukuran balok. Keadaan ini akan melatih keterampilan anak dalam membedakan penglihatannya.

Keterkaitan antara kreativitas dengan media balok sangat berhubungan erat sekali karena kreativitas merupakan sebuah proses melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan langkah-langkah baru dan proses tersebut diterapkan dengan media balok tersebut.

Pada dasarnya setiap individu mempunyai potensi kreatif. Hal ini yang menyebabkan kreativitas sangat perlu untuk dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang perlu ditumbuh kembangkan sejak kanak-kanak.

Pengalaman anak melalui aktivitas bermain dapat memberikan dasar yang kuat bagi pencapaian bermacam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan masalah dalam kehidupan dikemudian hari. Anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain cenderung lebih kreatif pada tugas-tugas selanjutnya. Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal dari tumbuhnya kreativitas, karena dalam kegiatan ini anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas sehingga dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak dapat menjalani proses pendidikan yang dapat mengembangkan dasar-dasar pembentukan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta.

Pada saat menghasilkan suatu karya ketika bermain balok, anak belajar untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, hal ini menandakan adanya suatu produktivitas yang merupakan bagian dari kelancaran (*fluency*). Besar kemungkinan karya yang dihasilkan merupakan karya yang baru dan memiliki aspek keaslian (*originilaty*). Melalui produktivitasnya tersebut anak akan menggunakan daya kreativitasnya untuk mengembangkan ide-idenya secara terperinci (*elaboration*) sehingga menghasilkan suatu karya dalam berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya (*flexibility*).

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk menjawab suatu permasalahan secara sistematis dengan mengikuti langkah-langkah dan menggunakan metode-metode tertentu dalam mengumpulkan data secara akurat dan menarik kesimpulan atas jawaban tersebut berdasarkan data yang telah terkumpul.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian merupakan penyelidikan suatu masalah secara sistematis, kritis,

ilmiah, dan lebih formal. Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan logika proses berpikir eksplisit (artinya, setiap langkahnya dilakukan secara terbuka sehingga dapat dikaji kembali, baik oleh yang bersangkutan maupun oleh orang lain) dan informasinya dikumpulkan secara sistematis dan obyektif. Menurut Arikunto (2006:91) penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu obyek, dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat. Penelitian juga menuntut obyektivitas, baik dalam proses maupun dalam penyimpulan hasilnya.

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto pada kelompok B yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreatifitas anak dengan menggunakan media balok.

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengelolaan belajar, observasi aktivitas anak dan guru, dan penilaian kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, baik observasi sistematis maupun observasi partisipatif.

Pendapat Arikunto (2006:156) tentang observasi yaitu di dalam pengertian psikologis, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra atau dapat dikatakan dengan pengamatan langsung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi jenis sistematis, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Selain itu Arikunto (2006:229) menyatakan bahwa dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapi dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Jadi metode observasi yaitu suatu cara untuk melakukan pengamatan secara sistematis terhadap gejala yang diteliti. Hasil observasi digunakan untuk memperbaiki kegiatan disiklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

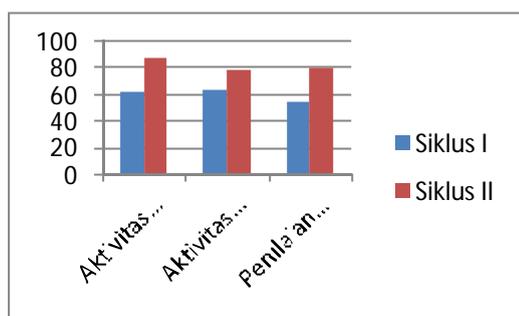
Dari hasil penelitian diperoleh hasil berupa data pengamatan pengelolaan pembelajaran menggunakan media balok untuk meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan melakukan berbagai kegiatan, salah satunya ya itu anak-anak dapat bermain balok atau menggunakan balok untuk bermain.

Diketahui bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran Siklus I dengan prosentase 58,33% pada pertemuan pertama dan 66,67% pada pertemuan kedua. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran Siklus II dengan prosentase 83,33% pada pertemuan pertama dan 91,67% pada pertemuan kedua.

Persentase tingkat keberhasilan pada siklus I adalah 55%. Anak yang belum mampu meningkatkan kreativitasnya menggunakan media balok sebanyak 9 anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih kurang memahami penjelasan dan contoh yang diberikan oleh guru. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal anak belum tuntas belajar, karena anak yang kreativitasnya baik hanya sebesar 55% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 76%. kegiatan pembelajaran Siklus II dengan prosentase 75% pada pertemuan pertama dan 83% pada pertemuan kedua. Melihat dari data di atas, maka kegiatan pembelajaran siklus II tingkat keberhasilannya termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian maka hasil siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu baik.



PENUTUP

Kesimpulan dan saran

Berdasarkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media balok dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto.

Aktifitas anak dalam pembelajaran melalui penggunaan media balok yang dilakukan dalam penelitian ini sangat membantu perkembangan kreativitas anak sehingga kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto meningkat dan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif serta dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak.

Demikian juga dengan aktifitas guru melalui penggunaan media balok ini. Aktifitas guru dari kegiatan siklus I sampai siklus II menjadi lebih kreatif sehingga meningkatkan kreativitasnya. Hasil yang penulis dapatkan dalam penelitian ini merupakan fakta sebenarnya yang terjadi di TK Dharma Wanita Kesimantengah Pacet Mojokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asmawati, Luluk, dkk. 2008. *Pengolahan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak – Kanak*.

Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Membelajaran di Taman Kanak-Kanak*

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*.

<http://Setiani.blogspot.com/2004/02/tujuan-kreatifitas.html> 6:12:2013/23:38

<http://Soemarjan-Selo.blogspot.com/1983/02/Pengembangan-kreatifitas-anak.html> 6:12:2013/ 20:38

Ibrahim, dkk. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Montolalu, dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Munandar. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pamadhi, dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Patmonodewo. 1995. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*

Sudikin, dkk. 2002. *Manajemen Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhardjono, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sujana, A. 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*.

Sujiono, Bambang. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardhani, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.