

PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD BINA INSAN

Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, Dian Miranda

Pendidikan Guru Anak Usia Dini FKIP UNTAN Pontianak

Email : meifitria84@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya tingkat kreativitas anak di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Peneliti sebagai guru berusaha untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, komunikasi dan dokumentasi sedangkan alat pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui bermain balok dalam menciptakan bentuk balok dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 60%. Menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%.

Kata Kunci: Kreativitas, Bermain Balok

Abstract: This research is motivated lack of creativity of children in early childhood level Bina Insan Southeast Pontianak. Researchers as teachers strive to improve children's creativity through playing blocks. This research uses descriptive method to the form class tindakan research (PTK). This class tindakan study was conducted in two cycles, in each cycle was conducted in three sessions. Techniques of data collection through observation, communication and documentation while using the data collection tools guide the interview and observation. Based on the results of research conducted through play in creating a beam with a beam shape is very well developed category by 66.7%. Provide variations on the form he created with very well developed category by 60%. Telling shape made with very well developed category by 66.7%.

Keywords: Creativity, Block Play

Kreativitas sangat diperlukan bagi kehidupan, oleh karena itu kreativitas harus ditanamkan pada anak sejak usia dini. Karena dalam anak usia dini masih dalam pembentukannya baik dalam kemampuan otaknya maupun fisiknya. Menurut Munandar (2012:25) kreativitas merupakan kemampuan untuk

menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dapat dilakukan pada anak sejak usia dini. Gordon dan Browne dalam Warsidi (2006:36) mengemukakan kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimilikinya.

Dunia anak adalah dunia bermain, aktivitas bermain dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan. Dengan bermain anak dapat bereksprosi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Kreativitas pada anak akan terlihat saat anak sedang bermain. Bermain bagi seorang anak sesuatu yang sangat penting, dengan bermain anak akan mendapatkan suatu informasi yang baru. Bermain dari jenisnya, yaitu bermain eksploratif, konstruktif, destruktif dan kreatif. Salah satu jenis main yang digunakan adalah bermain konstruktif dengan balok-balok, di mana anak melakukan proses atau cara pembangunan. Balok merupakan mainan yang tidak asing lagi bagi anak-anak dan sudah sejak lama sering dimainkan di PAUD.

Menurut Winn & Porcher (1992:71) balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif. Manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan: 1) keterampilan hubungan dengan teman sebaya 2) komunikasi 3) kakuatan koordinasi motorik halus dan kasar 4) konsep matematika dan geometri 5) pemikiran simbolik 6) pengetahuan pemetaan dan 7) keterampilan membedakan penglihatan. Bermain balok bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerjasama dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun.

Hasil dari pengamatan peneliti di PAUD Bina Insan di kelompok B1 usia 5-6 tahun yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak tersebut masih kurang dan belum optimal. Hal ini tampak terlihat pada sepuluh dari lima belas anak di kelas B1 belum dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan, kurang percaya diri dan lebih sering meniru cara guru atau teman lain dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Peneliti sebagai guru kelompok B1 usia 5-6 tahun merasa mengalami kendala dalam meningkatkan kreativitas anak tersebut. Pada dasarnya anak-anak menyukai bermain, dengan bermain anak dapat berimajinasi dan menuangkannya dalam bentuk yang nyata. Oleh karena itu, bermain balok sangat sesuai untuk

meningkatkan kreativitas anak. Bermain menggunakan balok anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi sebuah ide yang kreatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah umum adalah “bagaimana meningkatkan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5- 6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara?”. Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran untuk peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara? 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara? 3) Apakah dengan bermain balok anak dapat menciptakan bentuk dari balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara? 4) Apakah dengan bermain balok anak dapat memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya? 5) Apakah dengan bermain balok anak dapat menceritakan bentuk apa yang telah dibuatnya?

Berdasarkan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan umum dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mendeskripsikan tentang peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Tujuan Khusus: 1) Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran untuk peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. 2) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. 3) Untuk mendeskripsikan dengan bermain balok anak dapat menciptakan bentuk dari balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. 4) Untuk mendeskripsikan dengan bermain balok anak dapat memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya. 5) Untuk mendeskripsikan dengan bermain balok anak dapat menceritakan bentuk yang telah dibuatnya.

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sehingga membantu para pendidik PAUD dalam menerapkan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Manfaat Praktis: 1) Bagi Anak, dapat menumbuhkan motivasi belajar, dapat menambah pengalaman belajar, dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa merasa takut salah, dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara maksimal. 2) Bagi Guru, menjadi bahan pertimbangan guru dalam meningkatkan kreativitas anak, memaksimalkan peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran, agar guru lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran sehingga dapat menyenangkan bagi anak. 3) Bagi Lembaga/Sekolah, meningkatkan kualitas pendidikan, menunjang upaya perbaikan proses pembelajaran untuk mengembangkan mutu sekolah.

Kerangka Konsep, pada dasarnya setiap anak dari sejak lahir memiliki kreativitas, hanya saja tingkat kemampuan yang dimiliki berbeda-beda. Hal ini tergantung bagaimana cara mengembangkannya agar kreativitas itu dapat berkembang dengan baik. Pemberian stimulus yang tepat dapat meningkatkan kreativitas pada anak, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bermain. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dengan bermain anak memperoleh pengalaman dan pemahaman

yang baru. Bermain dapat dijadikan suatu kegiatan pembelajaran, karena untuk memberikan pemahaman langsung kepada anak sangat sulit. Salah satunya dengan bermain balok anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, warna dan menyusunnya menjadi suatu bentuk/bangunan. Dalam kegiatan bermain balok anak mengkoordinasikan mata, tangan, melatih dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi sehingga tercipta ide-ide kreatif. Saat menghasilkan suatu karya dalam bermain balok, anak belajar untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

METODE

Mengacu pada fakta yang tampak dilapangan, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Gay dalam Jauhari (2009:34) metode deskriptif adalah kegiatan yang meliputi pengumpulan data dalam rangka menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang menyangkut keadaan pada waktu yang sedang berjalan dari pokok suatu penelitian.

Bentuk penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, menurut Suyadi (2013:22) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat didalamnya (guru, peserta didik dan kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak-anak kelompok B1 tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 10 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan secara collaborative, yaitu adanya kolaborasi peneliti dengan satu orang guru sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, pada setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan kegiatan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Di dalam perencanaan yang dilakukan adalah membuat skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan dari rencana yang telah disusun. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran, dengan tahapan-tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir/penutup.

Observasi, pelaksanaan kegiatan dipantau dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selama proses pembelajaran yang dilakukan dengan bermain balok dapat di amati oleh guru mitra yang bertindak sebagai observer. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak.

Refleksi, tahap ini merupakan tahap yang berisikan tentang upaya evaluasi dan kritik sehingga dimungkinkan terdapat perubahan-perubahan kearah yang lebih baik lagi. Hasil dari refleksi akan dianalisis dan selanjutnya diadakan revisi sebagai tindak lanjut terhadap kegiatan yang dilakukan. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti bersama patner observer yang telah membantu dalam proses penelitian. Kegiatan ini dilakukan sesuai proses pembelajaran.

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah: Menurut Suyadi (2013:84) teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti dalam merekam data (informasi) yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data: observasi langsung, komunikasi langsung dokumentasi.

Observasi langsung adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki. Teknik observasi langsung digunakan untuk memperkuat data, terutama kendala yang dialami guru dalam peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara.

Komunikasi langsung adalah cara pengumpulan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data. Penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dalam bentuk wawancara dari pihak-pihak terkait atau guru dalam rangka memperoleh penjelasan atau informasi.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan lain-lain yang berhubungan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan di atas, maka diperlukan alat pengumpul data yang sesuai dengan teknik dan jenis data yang hendak diperoleh. Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah: pedoman wawancara dan pedoman observasi.

Pedoman wawancara, menurut Jauhari (2009:40) wawancara adalah tanya jawab peneliti dan responden. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban-jawaban sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jawaban tersebut dapat dijadikan data untuk dianalisis dalam kerangka menjawab pertanyaan. Wawancara bukanlah wawancara yang asal terjadi interaksi dan komunikasi, melainkan harus sesuai dengan pedoman wawancara yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pedoman Observasi, menurut Arikunto dalam Jauhari (2009:48) observasi adalah pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan semua kemampuan panca indra. dengan demikian observasi dapat dilakukan dengan cara melihat, mendengar, meraba, mencium dan merasakan. Pedoman observasi ini digunakan untuk melihat keterlaksanaan kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Untuk menjawab masalah perencanaan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bercerita dapat dianalisis secara deskriptif dengan penyajian data secara narative, analisis presentase tentang nilai hasil belajar peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok yang dikemukakan oleh Yoni dkk (2012:177) dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah siswaxskor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Kategori setiap indikator sebagai berikut:

1. Menciptakan bentuk dari balok
 - BB: Anak belum bisa menciptakan bentuk dari balok
 - MB: Anak mulai bisa menciptakan bentuk dari balok dengan bantuan guru
 - BSB: Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok tapi belum rapi
 - BSH: Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok dengan rapi
2. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
 - BB: Anak belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
 - MB: Anak mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
 - BSH: Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi
 - BSB: Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah
3. Menceritakan bentuk yang dibuatnya
 - BB: Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya
 - MB: Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru
 - BSB: Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar
 - BSH: Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas

Hasil dari penelitian adalah sebagai berikut: Siklus I, perencanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) pada siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tema Rekreasi dan sub tema kendaraan. Sub tema kendaraan ini di bagi menjadi kendaraan di darat (mobil), kendaraan di udara (pesawat) dan kendaraan di air (kapal) dengan tujuan sama yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan bermain balok. Pada pertemuan 1 sub tema kendaraan di darat (mobil) perencanaan kegiatan pembelajaran telah disusun dalam RKH dan menyiapkan balok-balok sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan pelaksanaannya juga berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Hanya saja dalam pengamatan yang dilakukan, bermain balok pada siklus I pertemuan 1 ini belum menunjukkan hasil seperti yang diharapkan. Pada pertemuan 1 dalam menciptakan bentuk balok hanya 2 orang (13,3%) berkembang sesuai harapan dan 1 orang (6,7%) berkembang sangat baik. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan hanya 2 orang (13,3%) berkembang sesuai harapan dan 1 orang (6,7%) berkembang sangat baik sedangkan dalam menceritakan bentuk yang dibuatnya 4 orang (26,7%) berkembang sesuai harapan dan 1 orang (6,7%) berkembang sangat baik. Pada pertemuan 2 dalam menciptakan bentuk balok 3 orang (20%) berkembang sesuai harapan dan 2 orang (13,3%) berkembang sangat baik. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan 2 orang (13,3%) masing-masing sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Menceritakan bentuk yang dibuatnya 3 orang (20%) sudah berkembang sesuai harapan dan 2 orang (13,3%) berkembang sangat baik. Dan pada pertemuan 3

menciptakan bentuk balok 5 orang (33,3%) berkembang sesuai harapan dan 3 orang (20%) berkembang sangat baik. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan 3 orang (20%) berkembang sesuai harapan dan 4 orang (26,7%) berkembang sangat baik sedangkan menceritakan bentuk yang dibuatnya 5 orang (33,3%) sudah berkembang sesuai harapan dan 4 orang (26,7%) berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1-3 belum mengalami peningkatan yang berarti. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dan penelitian ini di lanjutkan pada siklus II.

Sedangkan hasil dari penelitian siklus II, Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan tema Pekerjaan dan sub tema tempat-tempat bekerja. Sub tema tempat-tempat bekerja ini di bagi menjadi tempat guru bekerja (sekolah), tempat dokter bekerja (rumah sakit) dan tempat polisi bekerja (kantor polisi). Dari pertemuan 1-3 perencanaan yang telah dilakukan telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya dengan hasil yang baik. Begitu juga dengan pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran pertemuan 1-3 juga berjalan dengan baik. Setelah proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, maka terjadi peningkatan yang sangat berarti dari hasil observasi pada siklus II. Pertemuan 1 menciptakan bentuk balok 4 orang (26,7%) berkembang sesuai harapan dan 8 orang (53,3%) berkembang sangat baik, memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan sebanyak 5 orang (33,3%) berkembang sesuai harapan dan 6 orang (40%) berkembang sangat baik sedangkan menceritakan bentuk yang dibuatnya 4 orang (26,7%) berkembang sesuai harapan dan 6 orang (40%) berkembang sangat baik. Pada pertemuan 2 terjadi sedikit peningkatan dari pada pertemuan 1 yaitu menciptakan bentuk balok sebanyak 5 orang (33,3%) sudah berkembang sesuai harapan dan 9 orang (60%) berkembang sangat baik, memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya sebanyak 5 orang (33,3%) sudah berkembang sesuai harapan dan 8 orang (53,3%) sudah berkembang sangat baik sedangkan dalam menceritakan bentuk yang dibuatnya sebanyak 5 orang (33,3%) sudah berkembang sesuai harapan dan 7 orang (46,7%) sudah berkembang sangat baik. Begitu juga pada pertemuan 3 menunjukkan peningkatan yang sangat berarti yaitu menciptakan bentuk balok sebanyak 5 orang (33,3%) berkembang sesuai harapan dan 10 orang (66,7%) sudah berkembang sangat baik, memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya sebanyak 6 orang (40%) berkembang sesuai harapan dan 9 orang (60%) sudah berkembang sangat baik, menceritakan bentuk yang dibuatnya sebanyak 5 orang (33,3%) berkembang sesuai harapan dan 10 orang (66,7%) sudah berkembang sangat baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan kreativitas melalui bermain balok yang telah dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Perencanaan kegiatan pembelajaran mengacu dan sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan pada peraturan Pemerintah no. 58 tahun 2009 yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), indikator yang dicapai dalam kegiatan bermain balok yaitu: menciptakan bentuk balok, memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dan dapat menceritakan bentuk yang dibuatnya. Dalam perencanaan kegiatan bermain

balok dimulai dengan penyettingan kelas menjadi sentra balok, persiapan balok-balok yang akan digunakan sebagai alat untuk bermain dan menyiapkan lembar observasi serta dokumentasi untuk mendukung penelitian.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain balok untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Yus (2011:89) mengemukakan bahwa “ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu tempat dan ruang belajar, waktu belajar serta bentuk dan metode kegiatan”. Tempat dan ruang untuk kegiatan pembelajaran melalui bermain balok disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu disetting kelas menjadi sentra balok. Waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibuka kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pembelajaran bermain balok, dalam pelaksanaannya menggunakan metode bermain. Dalam penelitian ini, pelaksanaan bermain balok telah sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dengan bermain balok anak-anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya sehingga kreativitas anak menjadi meningkat.

Menciptakan bentuk dari balok, Peraturan Pemerintah no. 58 tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Diantaranya adalah anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Salah satu indikatornya yaitu menciptakan bentuk dari balok. Dengan bermain balok anak dapat meningkatkan kreativitasnya yaitu dengan menciptakan bentuk dari balok. Anak dapat menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah karya dalam bentuk nyata. Dalam penelitian ini, anak sudah bisa menciptakan bentuk mobil, pesawat, kapal, sekolah, rumah sakit dan kantor polisi. Hasil dari penelitian ini kreativitas anak-anak dalam menciptakan bentuk dari balok sudah mengalami peningkatan.

Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya, Haefele dalam Munandar (2012:20) mengemukakan “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Dengan bermain balok anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan. Dalam penelitian ini, anak-anak menciptakan bentuk dari balok kemudian memberikan variasinya sehingga hasilnya menjadi lebih menarik. Hasil dari penelitian, pada siklus I anak-anak masih belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan. Hal ini dikarenakan masih kurang percaya diri dan kurang bimbingan dari guru sehingga pada siklus I belum terjadi peningkatan. Sedangkan pada siklus II anak-anak sudah mendapatkan bimbingan dari guru sehingga memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan berkembang sangat baik dan mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan.

Menceritakan bentuk yang dibuatnya, Aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam PERMEN 58 tahun 2009. Diantaranya adalah tingkat pencapaian perkembangan anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung dengan indikator bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri. Selain dapat menciptakan bentuk, dengan bermain balok anak juga dapat menceritakan bentuk yang telah dibuatnya sesuai dengan

imajinasinya. Dalam penelitian ini anak sudah bisa menceritakan apa yang telah dibuatnya dengan lancar dan sesuai dengan bentuk yang dibuatnya. Hasil penelitian ini, pada siklus I anak-anak masih belum malu dalam menceritakan bentuk apa yang dibuatnya sehingga penelitian pada siklus I belum berhasil dan dilanjutkan siklus II. Kemudian pada siklus II anak-anak sudah lebih percaya diri dalam menceritakan bentuk yang dibuatnya, hal ini tampak terlihat dari kelancaran anak dalam menceritakannya tanpa perlu bantuan dari guru. Sehingga pada siklus II terjadi peningkatan dan kemajuan yang sangat berarti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Secara umum penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara sudah baik dan dapat ditingkatkan dengan menciptakan bentuk dari balok, variasi yang digunakan dan menceritakan bentuk yang dibuatnya. Secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut: Perencanaan kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada permen 58 seperti pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang didalamnya terkait persiapan materi yang akan dilaksanakan melalui bermain balok. Perencanaan kreativitas melalui bermain balok telah dilakukan dengan kategori baik sekali.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain balok dimulai dengan penyettingan kelas menjadi sentra balok, persiapan balok-balok yang akan digunakan sebagai alat untuk bermain, dibuka kegiatan awal dengan mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi, apersepsi dan pengondisian tempat duduk anak-anak. Kemudian dilanjutkan kegiatan inti, guru memberikan contoh kegiatan bermain balok yang akan dilaksanakan dan anak-anak mulai bermain balok. Selanjutnya kegiatan akhir/penutup mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan esok hari. Kemudian refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam pelaksanaan peningkatan kreativitas sudah dilaksanakan dengan kategori baik sekali.

Bermain balok dapat meningkatkan menciptakan bentuk dari balok pada usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara dengan kategori berkembang sangat baik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 6,7% sedangkan pada siklus II pertemuan 3 sebesar 66,7%. Terjadi peningkatan dalam menciptakan bentuk melalui bermain balok sebesar 60%.

Bermain balok dapat meningkatkan dalam memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara dengan kategori berkembang sangat baik pada siklus I sebesar pertemuan 1 sebesar 6,7% sedangkan pada siklus II pertemuan 3 sebesar 60%. Ini terjadi peningkatan sebesar 53,3%. 5) Bermain balok dapat meningkatkan dalam menceritakan bentuk yang dibuatnya pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara dengan kategori berkembang sangat baik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 6,7% saja sedangkan pada siklus II pertemuan 3 sebesar 66,7%. Maka, terjadi peningkatan sebesar 60%.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas melalui bermain balok hendaknya: 1) Sebaiknya jumlah balok yang digunakan lebih banyak, sehingga anak lebih kreatif lagi dalam mengembangkan ide dan imajinasinya. 2) Sebaiknya balok yang digunakan lebih bervariasi sehingga anak-anak akan lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. 3) Guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam menggunakan balok sebagai kegiatan pembelajaran. 4) Guru hendaknya membimbing dan memotivasi anak serta lebih menggali pemikiran-pemikiran anak dalam mengembangkan ide dan imajinasi sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jauhari, Heri. (2010). *Panduan Penulisan Skripsi Teori dan Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Warsidi, Edi. (2006). *Memacu Kreativitas Dengan Permainan*. Bandung: CV. Karsa Mandiri
- Winn, Marie & Mary Ann Porcher. (1992). *Playgroup: Kelompok Bermain Yang Tepat Guna dan Tepat Sasaran*. Semarang: Dahara Prize
- Yus, Anita. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Grup Relasi Inti Media
- Yoni, Acep, S.S dkk. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia