

PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN BALOK PADA ANAK DI TK PELITA SANGUBANYU KABUPATEN PURWOREJO

INCREASED CREATIVITY THROUGH THE BLOCK IN CHILDREN TK PELITA SANGUBANYU

Oleh: Dian Apriliyani, pendidikan anak usia dini /universitas negeri yogyakarta
dian.apriliyani2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pelita Sangubanyu melalui permainan balok. Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan anak dalam hal kreativitas masih rendah. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas dengan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart dengan sistem spiral. Subjek penelitian ini adalah 14 anak di TK Pelita Sangubanyu yang berusia 5-6 tahun terdiri dari 12 anak laki-laki, dan 2 anak perempuan. Kriteria keberhasilan dari tindakan ini adalah 83%. Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pratindakan pada kriteria Belum Berkembang terdapat 4 anak dengan persentase sebesar 36%, sementara pada kriteria Mulai Berkembang terdapat 9 anak atau sebesar 64%. Kemudian dari Siklus 1 ada 10 anak (71,43%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan meningkat pada Siklus II menjadi 11 anak (85,71%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 2 anak (7,14%) pada kriteria berkembang sangat baik

Kata kunci : kreativitas, anak, permainan balok

Abstract

This research aims to improve the creativity skills of children aged 5-6 years in TK Pelita Sangubanyu through a block game. This research is backed by the child's ability in terms of creativity is still low. This type of research is class action with the Chemmis and Mc Taggart research models with a spiral system. The subject of this study was 14 children in TK Pelita Sangubanyu aged 5-6, consisting of 12 boys, and 2 girls. The success criteria of this action is 83%. The Data on this study was obtained through observation, qualitative and quantitative descriptive techniques. The results of this study showed an increase in children's creativity. This can be seen from the results of the pre-developed criteria there are 4 children with a percentage of 36%, while on the start of growth criteria there are 9 children or at 64%. Then from Cycle 1 there are 10 children (71.43%) On growing criteria as expected and increased in cycle II to 11 children (85.71%) On the criteria develops as expected and 2 children (7.14%) On very good developing criteria.

Keywords: creativity, kids, game beams.

PENDAHULUAN

Kreatif secara etimologi, berasal dari bahasa Inggris "create" yang berarti menciptakan, *creation* artinya ciptaan. Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Hurlock, 1978). Menurut Munandar (1999: 43) kreatif sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, dengan berkreasi anak dapat menunjukkan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu

kreativitas sangat penting dikembangkan pada anak usia dini untuk mempersiapkan kehidupan di masa dewasanya karena akan banyak masalah dan tantangan hidup yang akan dihadapi dalam beradaptasi di kehidupan sosialnya.

Dalam buku Muharam (1992: 28) Munandar juga menyatakan bahwa kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu: (1) kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada (daya cipta). (2) kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia. (3) kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinal) dalam

mengembangkan dan memperkaya gagasan. Secara khusus, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan, membuat, melahirkan ide, merancang dan menggabungkan atau menkombinasikan gagasan yang telah ada menjadi gagasan atau produk baru yang dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Dirjen Dikti, 2005: 11).

Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Kreativitas didefinisikan sebagai suatu gagasan yang baru dan belum ada sebelumnya, atau menggabungkan beberapa yang ada sebelumnya menjadi suatu produk baru yang bermanfaat. Jadi kreativitas tidak hanya membuat produk baru, namun juga memperbarui yang sudah ada. Dengan tujuan menambah daya guna agar suatu kegiatan atau pekerjaan selesai lebih cepat dan tepat.

Aspek kreativitas lainnya dijelaskan oleh Jamaris (2006: 67) yaitu:

- a. Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dipikiran anak dengan lancar.
- b. Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang ada di pikirannya.
- c. Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai gagasan atau ide yang asli dari hasil pikirannya sendiri yang unik dan lain daripada yang lain.
- d. Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas ide yang ada dalam pikiran anak serta aspek-aspek yang tidak terpikirkan oleh orang lain.

Berdasarkan ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas menonjolkan pada kemampuan anak untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara tepat.

Stimulasi sikap kreatif dapat dilakukan oleh guru dan orangtua, selain dengan pembelajaran di kelas, kegiatan bermain juga

secara tidak langsung menstimulasi sikap kreatif anak. Anak bermain dengan bebas serta bersosialisasi dengan temannya, menemukan masalah dan memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri tanpa dorongan guru. Untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya diperlukan suatu upaya yang kreatif agar anak tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan.

Salah satu permainan yang biasa ditemukan di TK-TK adalah permainan balok, yaitu salah satu mainan konstruksi yang dapat mengenalkan pada anak mengenai konsep ruang. Menurut KBBI online balok merupakan batang kayu yang telah diribas tetapi belum dijadikan papan dan sebagainya. Sedangkan menurut Maimunah dan Aminin (2014: 6) balok adalah alat permainan kayu yang dapat mengasah dan mengembangkan kreativitas anak, dimana dalam proses bermainnya anak akan menunjukkan keasliannya. Menurut Montolalu dalam Khilmiyah (2011: 25) Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik. Dengan menciptakan suatu bentuk baru dari susunan balok-balok tersebut anak akan mendapat suatu ilmu dan pengalaman baru. Hal ini diperkuat dengan teori konstruktivis yang mengemukakan bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya dari pengalaman dan lingkungan (Piaget dalam Jahja, 2015: 113).

Dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani. Manfaat bermain menurut Vygotsky ada 3 manfaat yaitu yang pertama, bermain dapat mempengaruhi perkembangan *ZPD* (*zone of proximal develomental*) anak. peranan bermain dalam peningkatan *ZPD* yaitu dalam bermain anak akan mendapatkan peran, mematuhi aturan dan dukungan motivasional yang mungkin dihadirkan oleh situasi imajiner anak sehingga dapat mengembangkan *ZPD* anak. Aneka ragam bermain membuat anak merasa asyik sehingga merangsang perkembangannya. Jenis bermain

dan alat permainan yang digunakan hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan memberikan lingkungan yang merangsang perkembangan anak dapat membantu meningkatkan potensinya.

Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta kordinasi fisik. Dengan menciptakan suatu bentuk baru dari susunan balok-balok tersebut anak akan mendapat suatu ilmu dan pengalaman baru. Hal ini diperkuat dengan teori konstruktivis yang mengemukakan bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya dari pengalaman dan lingkungan (Piaget dalam Yudik Jahja, 2015: 113).

a. Jenis balok

Permainan Balok pada umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Pada perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu. Beragam bahan dipergunakan, seperti misalnya karton, busa, karet, dan sebagainya.

Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak/lego, dan balok lainnya.

- a) Balok unit merupakan balok yang memiliki bentuk dan ukuran standar.
- b) Balok besar merupakan balok berukuran besar macro play, dimana anak akan membangun rumah dengan skala sesuai dengan tinggi mereka. Tidak ada ukuran standar untuk balok besar ini, namun disyaratkan dibuat dari bahan yang ringan, misalnya karton. Balok besar dapat juga dibuat dengan memanfaatkan karton bekas bungkus, seperti misalnya bekas bungkus susu. Masukkan kertas koran kedalam bekas bungkus agar lebih kuat dan awet dipakai bermain. Karton-karton bekas tadi dapat dibungkus kertas berwarna agar menarik.
- c) Balok berongga pada prinsipnya kegunaannya sama dengan balok besar, yaitu untuk bermain macro play. Bedanya hanya pada bahannya, dimana balok berongga dibuat dari kayu/papan.

- d) Balok pasak/lego. Balok pasak merupakan balok yang setiap baloknya memiliki pasak pada bagian atas dan lobang pada bagian bawah. Bahan balok ini umumnya kayu atau plastik. Contoh terkenal dari balok pasak ini adalah lego. Balok pasak ini lebih disukai anak-anak karena memberikan lebih banyak pilihan bentuk, yang tidak bisa dilakukan bila menggunakan jenis balok lainnya.
- e) Balok lainnya. Jenis balok lainnya cukup banyak, seperti balok alfabet, dan sebagainya. Balok banyak divariasikan dengan menambah warna atau gambar yang menarik perhatian dan minat anak.

b. Tahapan Bermain Balok

Kegiatan bermain balok oleh anak memiliki beberpatahapan yang wajarnya akan dilewati oleh anak. Tahapan-tahapan ini dikemukakan oleh beberapa ahli, jumlah tahapan tak samamasing-masing ahli. Menurut Johnson tahapan anak bermain balok ada 7 tahapan yaitu:

- a) Balok dibawa anak kemana-mana tapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu.
- b) Anak mulai membangun, balok diletakkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang.
- c) Anak membangun jembatan.
- d) Anak membuat pagar untuk memagari suatu ruang.
- e) Sudah mulai memberi nama pada bangunan.
- f) Membangun bentuk-bentuk dekoratif (bangunan belum diberi nama tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak).
- g) Bangunan yang dibuat anak sering menirukan atau melambangkan bangunan-bangunan yang sebenarnya yang anak ketahui

Dari tahap-tahap diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam bermain balok anak membutuhkan waktu untuk membentuk suatu bentuk yang diinginkan atau bentuk yang diimajinasikan oleh anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang menunjuk pada suatu kegiatan menarik yang sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu (Komaidi & Wijayati, 2011: 2). Seiring dengan pendapat tersebut, Sanjaya (2016: 6) juga mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Peneliti dan guru kelas melakukan penelitian secara kolaboratif atau bekerjasama dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan. Peneliti mengamati secara langsung proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dan siswa, sedangkan guru kelas sebagai kolaborator dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas dalam memberikan tindakan terhadap permasalahan yang ada di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut dapat menggunakan hal yang baru bagi anak untuk menambah ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media permainan balok pada anak usia 5-6 tahun.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian diawali dengan observasi awal untuk mengetahui masalah yang dihadapi. Observasi dilakukan pada tanggal 13- 15 Januari 2020, setelah observasi ditemukan masalah berupa masih rendahnya kreativitas anak. penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok dimulai dengan penelitian pratindakan kelas untuk mengukur kreativitas anak. Kemudian penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan pada semester II bulan Maret-April 2020. Penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelita Sangubanyu Jalan Kutoarjo- Ketawang Km 6,5

Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. *Setting* tempat penelitian yang digunakan adalah ruang kelas.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa TK Pelita Sangubanyu yang berjumlah 14 siswa, yang terdiri dari 2 anak perempuan dan 12 anak laki-laki berusia 5-6 tahun. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah kreativitas anak melalui media permainan balok.

Prosedur

Prosedur penelitian ini merujuk pada pelaksanaan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sujati, 2000: 23), yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan penelitian menggunakan Siklus sistem spiral. Masing-masing Siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, perlakuan/tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah Siklus atau kegiatan berkelanjutan dan berulang.

1. Perencanaan

Tahapan ini menjelaskan mengenai apa, bagaimana, kapan, mengapa dimana, dan oleh siapa penelitian ini dilaksanakan. Rencana ini bersifatfleksibel, artinya rencana yang telah disusun dapat berubah sesuai situasi dan kondisi kelas tempat penelitian tindakan kelas nantinya. Demi kelancaran penelitian ini, peneliti dan guru kelas telah melakukan komunikasi terlebih dahulu, selain itu peneliti telah melakukan perencanaan agar penelitian lebih tertata, berikut perencanaan yang tersusun :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan pelaksanaan kegiatan dikelas yang telah disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu bermain balok.
- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu unit balok sebagai sumber belajar dan sarana pendukung lainnya.
- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi penelitian yang berguna untuk mencatat hasil kemampuan mengenal lambang bilangan.

d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan ketika penelitian berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Dalam melaksanakan tindakan tersebut bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan. Pelaksanaan kegiatan berupa peningkatan kreativitas anak melalui media balok, dan seluruh anak di kelas mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Peneliti mengamati perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

3. Observasi

Observasi dilakukan seiring dengan pemberian tindakan ketika proses kegiatan berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak dengan cermat, serta mencatat semua peristiwa atau hal-hal yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati secara langsung bagaimana anak membentuk dan bermain dengan balok. Selama observasi, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mempermudah penelitian dan membantu peneliti fokus dengan aspek-aspek yang perlu diperhatikan.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses kegiatan pembelajaran. Evaluasi tersebut dijadikan sebagai acuan untuk mencari jalan keluar dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Dari hasil refleksi tersebut, dapat disusun rencana tindakan pada siklus selanjutnya apabila diperlukan. Siklus selanjutnya dilakukan apabila peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok belum optimal.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penggunaan teknik pengumpulan data ini, peneliti memerlukan sebuah instrumen yang merupakan alat bantu agar pengumpulan data menjadi lebih mudah (Arikunto, S., 2010: 6). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan suatu pengumpulan data dimana mengungkapkan gambaran sistematis mengenai suatu peristiwa, tingkah laku yang dihasilkan. Untuk melaksanakan suatu metode observasi sebaiknya perlu suatu latihan dan pengalaman yang cukup. Apabila hasil presentase yang diharapkan menunjukkan bahwa ada 83% anak mampu menunjukkan aspek-aspek kreativitas dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pelita Sangubanyu.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya, sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Sanjaya, 2016: 91). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data angka dari peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. Perhitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung hasil akhir perkembangan kreativitas anak setiap Siklus berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Hasil akhir dari lembar observasi tersebut dapat digunakan untuk mengetahui persentase kemampuan anak. Hasil perhitungan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dengan melakukan penelitian Pratindakan untuk mengetahui kemampuan kreativitas awal anak usia 5-6 tahun di TK pelita sangubanyu. Penelitain pratindakan dilakakn selama sehari pada hari senin, tanggal 9 maret 2020. Instrumen observasi yang digunakan pada setiap penelitian sama. Pelaksanaan penelitian berpedoman pada model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang menggunakan Siklus sistem spiral. Masing- masing Siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, da refleksi. Hal ini dilakukan selama beberapa kali sesuai dengan Siklus yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak di TK Pelita Sangubanyu dapat mengingkat melalui permainan unit balok. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam indikator kelancaran, orisinal dan kerincian. Hasil dari penelitian pratindakan kemampuan kreativitas anak yang berada pada kriteria Mulai Berkembang lebih tinggi dari pada kriteria Belum Berkembang dengan selisih 8%. Pada kriteria Belum Berkembang terdapat 4 anak dengan persentase sebesar 36%, sementara pada kriteria Mulai Berkembang terdapat 9 anak atau sebesar 64%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase kemampuan anak pada Siklus 1 ada 10 anak (71,43%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan meningkat pada Siklus II menjadi 11 anak (85,71%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 2 anak (7,14%) pada kriteria berkembang sangat baik.

Berikut merupakan tabel hasil Pratindakan.

Tabel 1. Hasil Pratindakan

No	Kriteria	Indikator		
		Kelancaran (%)	Orisinal (%)	Kerincian (%)
1	BB	64,29	71,43	85,71
2	MB	35,71	28,57	14,29
3	BSH	0,00	0,00	0,00
4	BSB	0,00	0,00	0,00

Keterangan:

- 76%- 100% : Berkembang Sangat Baik
- 51%- 75% :Berkembang Sesuai Harapan
- 26%- 50% : Mulai Berkembang
- 0%- 25% : Belum Berkembang

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa kemampuan anak dalam indikator kelancaran yang berada pada kriteria Belum Berkembang sebanyak 9 anak (64,29%), pada kriteria Mulai

Berkembang sebanyak 5 anak (35,71%). Pada aspek orisinal, sebanyak 10 anak (71,43%) berada di kriteria Belum Berkembang, pada kriteria Mulai Berkembang terdapat 4 anak (28,57%). Pada aspek kerincian, sebanyak 12 anak (86,71%) berada pada kriteria Belum Berkembang, pada kriteria Mulai Berkembang sebanyak 2 anak (14,29%).

Hasil akhir dari tindakan yang telah dilakukan selama Siklus I telah mengalami peningkatan. Kemampuan anak pada pratindakan terdapat 5 anak yang Belum Berkembang (35,71%), dan pada kriteria Mulai Berkembang sebanyak 9 anak (64,29%). Pada Siklus I jumlah anak dengan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 4 anak (28,57%), dan mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak dengan persentase sebesar 71.43%. dari hasil pada Siklus I tersebut, maka terlihat adanya peningkatan kemampuan anak. dimana kemampuan anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan mendapatkan persentase sebesar 71,43%, namun persentase di atas belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu 83%. Secara rinci dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

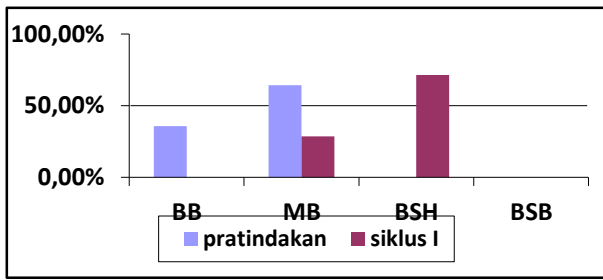
Tabel 2. Perbandingan hasil kemampuan kreativitas anak pada Pratindakan dan Siklus I

No	Kriteria	Pratindakan		Siklus I	
		Jml anak	%	Jml anak	%
1	BB	5	35,7	-	-
2	MB	9	64,2	4	28,5
3	BSH	-	-	10	71,4
4	BSB	-	-	-	-

Keterangan:

- 76%- 100% : Berkembang Sangat Baik
- 51%- 75% :Berkembang Sesuai Harapan
- 26%- 50% : Mulai Berkembang
- 0%- 25% : Belum Berkembang

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa pda pratindakan terdapat 5 anak dalam kriteria Belum Berkembang dan 9 anak berada dikriteria Mulai Berkembang. Sedangkan pada Siklus 1 terdapat 4 anak yang berada di kriteria Mulai Berkembang dan 10 anak yang berada di kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Apabila disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram batang rekapitulasi kemampuan anak Pratindakan dan Siklus I

Keterangan:

- 76%- 100% : Berkembang Sangat Baik
- 51%- 75% :Berkembang Sesuai Harapan
- 26%- 50% : Mulai Berkembang
- 0%- 25% : Belum Berkembang

Hasil akhir dari tindakan yang telah dilakukan selama Siklus 2 telah mengalami peningkatan. Gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase sebesar 67,26%. Telah meningkat dari Siklus 1 dimana rata-rata Pada Siklus 1 sebesar 54, 17%, sehingga selisih dari hasil Siklus 1 dan Siklus 2 sebesar 13, 09%. Secara lebih lanjut dapat melihat dalam tabel yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan hasil penelitian Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Pratindakan (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1	BB	35,7	0,00	0,00
2	MB	64,29	28,57	7,14
3	BSH	0,00	71,43	85,71
4	BSB	0,00	0,00	7,14

Keterangan:

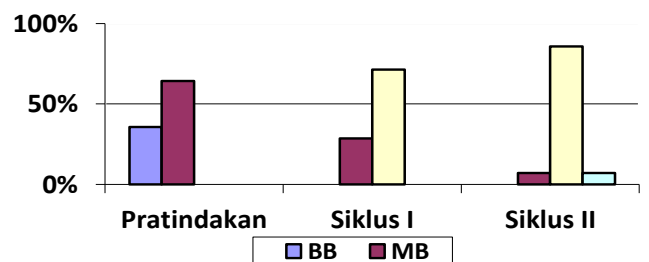
- 76%- 100% : Berkembang Sangat Baik
- 51%- 75% :Berkembang Sesuai Harapan
- 26%- 50% : Mulai Berkembang
- 0%- 25% : Belum Berkembang

Berdasarkan Tabel 3 maka dapat teramati bahwa saatnya tinggalkan anak yang berada dalam kriteria Belum Berkembang sebanyak 5 anak atau 35,71% sedangkan pada kriteria Mulai Berkembang sebanyak 9 anak atau dengan persentase sebesar 64,29%.

Pada Siklus 1 kemampuan anak telah meningkat dengan jumlah anak dalam kriteria Belum Berkembang sebanyak 0 anak sedangkan kriteria Mulai Berkembang

sebanyak 4 anak atau dengan persentase sebesar 28,57% dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 10 anak dengan persentase sebesar 71,43%. Pada Siklus 2 anak dengan kriteria Belum Berkembang biogas sebanyak 0 anak dan Mulai Berkembang 1 anak atau 7,14% dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan 11 anak atau 78,57% pada kriteria Berkembang Sangat Baik terdapat 2 anak yaitu dengan persentase sebesar 14,28%.

Berikut ini tabel perbandingan hasil observasi kemampuan kreativitas anak pada tindakan Siklus 1 dan Siklus 2:



Gambar 2. Diagram batang hasil observasi Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

- 76%- 100% : Berkembang Sangat Baik
- 51%- 75% :Berkembang Sesuai Harapan
- 26%- 50% : Mulai Berkembang
- 0%- 25% : Belum Berkembang

Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan ini telah berhasil sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 83% dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan.

Hasil observasi awal pada pratindakan yang dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam hal kreativitas di TK Pelita Sangubanyu belum optimal. Hal ini ditunjukkan ketika pembelajaran, anak dimina untuk membentuk sesuatu dari lilin mainan anak masih kebingungan dan cenderung meniru teman, hanya 3 anak yang membuat bentuk selain cacing dan ular, anak belum mampu mengeluarkan gagasannya sendiri, serta anak belum mampu secara mandiri mengeluarkan inisiatif saat ada teman yang menangis atau ada barang anak yang hilang si anak hanya menangis, serta membereskan mainan yang telah selesai anak mainkan secara mandiri, anak masih harus diingatkan untuk membereskan oleh guru.

Menurut Craft, A. (2000: 11), kreativitas anak adalah berkaitan dengan imajinasi atau

manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Pada Siklus 1 anak mulai mempresentasikan imajinasinya sendiri dengan membangun balok sesuai keinginannya sendiri, pada Siklus 1 terbukti dengan terdapat 10 anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak di kriteria mulai berkembang. Jumlah ini meningkat pada Siklus 2, yaitu 1 anak di kriteria mulai berkembang, 11 anak di kriteria berkembang sesuai harapan, dan 2 anak di kriteria berkembang sangat baik. Secara keseluruhan kemampuan anak telah meningkat dari Pratindakan, Siklus 1, dan Siklus 2.

Kemampuan anak pada pratindakan dikatakan masih kurang sehingga diperlukan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, kegiatan yang dirancang oleh peneliti yaitu permainan balok. Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005: 125) anak dapat belajar mengkonstruksi pengetahuan ketika berinteraksi dengan obyek di sekitarnya melalui panca indera yang dimilikinya, yang kemudian akan menjadi dasar berpikir abstrak. Oleh sebab itu peneliti memilih permainan balok sebagai media peningkatan kreativitas anak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Pelit Sangubanyu melalui permainan unit balok dengan melaksanakan 2 Siklus. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi pratindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak. Kemudian tindakan Siklus 1 yang terdiri dari 3 pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 9 Maret, Rabu tanggal 11 Maret, lalu Kamis 12 Maret 2020. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas.

Selama melaksanakan tindakan guru menggunakan balok sebagai media pembelajaran. Sebelum melakukan tindakan guru menjelaskan aturan main yang disepakati bersama dengan anak. Dengan menggunakan permainan unit balok ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak. Sebagaimana dalam Vygotsky (dalam Susanto, 2017: 98) mengungkapkan bahwa bermain mempunyai peran langsung dalam perkembangan anak.

Pada Siklus 1, tindakan penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, guru memberikan balok kepada anak dan meminta anak untuk membentuk secara bebas, pada pertemuan pertama anak masih kebingungan mengenai bentuk apa yang harus dibentuk, awalnya anak hanya menyusun balok secara horisontal dan menamakannya sebagai pagar. Anak masih melihat-lihat bangunan teman untuk

menemukan ide-ide untuk mereka sendiri. Kemampuan anak meningkat setiap pertemuan, hingga pertemuan ketiga. Pada akhir Siklus 1 anak sudah tidak terlalu lama berpikir tentang bentuk apa yang harus mereka bangun. Pada pertemuan ketiga anak diminta untuk membentuk sebuah bangunan bersama temannya, sehingga mereka harus menyatukan ide dan bekerjasama.

Pelaksanaan Siklus 1 memberikan dampak positif pada anak khususnya pada kreativitas anak. Pada pelaksanaan pratindakan beberapa anak berada pada kriteria belum berkembang, sementara pada Siklus 1 anak sudah mencapai kriteria mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Meskipun terjadi peningkatan, namun hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Sehingga perlu meningkatkan kembali pada Siklus 2 dengan melihat refleksi Siklus 1. Refleksi tersebut yaitu pengkondisian anak, demonstrasi kegiatan secara berulang, dan memberikan *reward*.

Menurut Thorndike (dalam Amsari dan Mudjiran, 2018: 2.2) dalam melakukan proses pembelajaran diperlukan hubungan stimulus respon yang dapat diperkuat dengan adanya kesiapan dalam menerima perubahan tingkah laku tersebut, diberikan pengulangan dan penghargaan. Sehingga guru dan peneliti memutuskan untuk memberikan penghargaan atau *reward* berupa stiker bintang untuk anak yang melakukan tugas dengan baik.

Pada tindakan Siklus 2 ini mengacu dari refleksi Siklus 1 dan teori yang diungkapkan Thorndike. Guru mengulang pendemonstrasian kegiatan, guru mengkondisikan anak dengan lagu-lagu atau tepuk-tepuk agar lebih menyenangkan dan memberikan *reward* kepada anak. Pelaksanaan Siklus 2 pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2020 dan hari Senin 16 Maret 2020.

Pada Siklus 2 pertemuan pertama anak sudah mulai terbiasa menyusun balok-balok dengan baik. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membentuk sesuai keinginan mereka. Anak tampak lebih semangat dengan adanya *reward* yang diberikan oleh guru. Sedangkan pada pertemuan kedua anak sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Pada kriteria belum berkembang sudah tidak ada lagi, sementara mulai berkembang sebanyak 1 anak, dan 11 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan, dan 2 anak berkembang sangat baik.

Dengan peningkatan yang terjadi, persentase berkembang sesuai harapan telah

mencapai kriteria yang telah di tentukan yaitu 83%, dimana persentase pada akhir Siklus 2 sebesar 85,71%. Keberhasilan dari penelitian ini meunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak, sejalan dengan penelitian Andi (2018) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak di TK Pelita Sangubanyu dapat mengingkat melalui permainan unit balok. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam indikator kelancaran, orisinal dan kerincian. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase kemampuan anak pada Siklus 1 ada 10 anak (71,43%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan meningkat pada Siklus II menjadi 11 anak (85,71%) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 2 anak (7,14%) pada kriteria berkembang sangat baik.

Peningkatan kemampuan kreativitas anak terjadi karena adanya kegiatan permainan unit balok. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru adalah guru mengenalkan balok-balok yang ada di keranjang, kemudian guru memberikan balok agar anak dapat mengindra balok tersebut dengan panca inderanya. Guru juga memberitahukan mengenai bentuk-bentuk yang ada dalam balok-balok dikeranjang. Setelah anak mengenal bentuk dan tekstur balok anak diperbolehkan membangun bentuk-bentuk menurut imajinasi anak masing-masing. Selain membentuk bebas guru juga menentukan bentuk-bentuk yang harus dibangun oleh anak untuk melihat kemampuan anak dalam membentuk. Sebagai motivasi anak guru memberikan reward berupa stiker untuk anak yang dapat membangun bangunan dari balok dengan lancar, orisinal dan rinci seperti indikator yang telah ditentukan.

Implikasi

Penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan unit balok. Selama bermain balok anak-anak sangat antusias dan senang, sehingga anak dapat fokus selama bermain. Balok dengan bentuk yang beragam membuat anak tertarik mencoba membangun bentuk-bentuk lain. Oleh sebab itu guru dapat meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan bermain unit

balok. Selama bermain anak juga diberikan dorongan-dorongan motivasi dan stimulasi untuk perkembangan kemampuan kreativitas. Guru memberikan beberapa aksesoris tambahan agar bisa melengkapi bangunan yang dibangun anak. Guru mengembangkan kemampuan kreativitas dengan perlahan-lahan dan berulang agar anak tidak merasa tertekan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Saran bagi pendidik yaitu dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media unit balok secara berulang dan berkelanjutan.

2. Bagi TK

Saran bagi TK, hendaknya menyediakan unit balok dengan warna agar anak lebih tertarik bermain balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, D. dan Mudjiran. (2018). Implikasi teori belajar E.Thorndike (Behavioristik) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*. 2(2) 52-60.
- Aslindah, Andi. (2018). Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media balok di TK alifea samarinda. *Skripsi*. Samarinda: Universitas Widya Gema Mahakam Samarinda.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak (jilid 2 edisi ke enam)*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2012). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujati. (2000). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Komaidi, D. & Wijayanti, W. (2011). *Panduan lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2019). *Arti kreatif*. Diakses pada 15 Februari 2020 melalui <https://kbbi.web.id/kreatif>.