

## **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK CIPTA MULIA KECAMATAN CIPATAT KABUPATEN BANDUNG BARAT**

**Ika Kemalawati**

[kha\\_kemalawati@yahoo.co.id](mailto:kha_kemalawati@yahoo.co.id)

Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat

### **ABSTRAK**

Masalah pokok dalam makalah ini berfokus pada *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Adapun tujuan penelitian ini adalah 1. Agar dapat mengetahui langkah-langkah penerapan penerapan balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. 2. Agar dapat mengetahui hasil dari penerapan permainan Balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. 3. Agar dapat mengetahui apa saja Faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan Balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Landasan teoritis yang mendasari penelitian ini adalah Konsep Kreativitas, Konsep Anak Usia Dini, dan Konsep Permainan Balok. Penelitian ini di rancang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kegiatan bermain balok dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dimulai dari tahapan perencanaan kegiatan, serta evaluasi dan hasil kegiatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur, catatan lapangan, dan catatan hasil kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain Balok dapat Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Adapun faktor penghambat kegiatan bermain balok ada faktor internal dan faktor eksternal dari Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Sedangkan faktor pendukung kegiatan Bermain Balok yaitu adanya kreativitas dan inovasi dari tenaga pendidik maupun orangtua murid itu sendiri.

**Kata Kunci :** *Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Balok.*

### **A. PENDAHULUAN**

Apabila dilihat dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut serta kemampuan adaptasi serta kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreatifitas berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada,

serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam pemecahan masalah.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (*NAEYC/ Nasional Association for the Education of Young Children*). Pada masa ini proses dan pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (dalam Nurani Sujiono : 2013. 6 mengutip dari Berk : 1992. 18). Setiap proses perkembangan dan pertumbuhan yang diajarkan harus melihat karakteristik dari segala aspek disetiap tahap perkembangan pada anak.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang duakali 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 (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

## **B. KAJIAN TEORI**

Pendidikan Luar Sekolah adalah pendidikan luar sekolah nonformal yang terorganisir dan sistematis berjangka pendek dan berkelanjutan untuk memberikan fasilitas yang memadai terhadap peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar yang berkesinambungan dengan tujuan pendidikan nasional.

Landasan Pendidikan Luar Sekolah adalah pancasila, UUD 1945, UU RI no.2 tahun 1989, falsafah pendidikan/hakekat kehidupan, peraturan pemerintah no.73 tahun 1991, uu no.2 tahun 1989 pasal 10 ayat (3) dan seameo 1971. Setiap upaya pendidikan dalam arti luas yang di dalamnya terdapat komunikasi yang teratur dan terarah, diselenggarakan di luar sekolah, sehingga seseorang atau kelompok memperoleh informasi mengenai pengetahuan, latihan dan bimbingan sesuai dengan tingkatan usia dan kebutuhan hidupnya. Fungsi Pendidikan Luar Sekolah dihubungkan dalam Pendidikan Prasekolah adalah sebagai suplemen, sebagai tambahan, dan sebagai pelengkap.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004 : 4 ).

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas daya cipta yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan selanjutnya. Dan fungsi Pendidikan Anak Usia Dini mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Catron dan Allen (1999 : 23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini. Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono dan Sujiono , 2007 : 2006).

Bennet, *at.al* (1999: 91-100), menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kretaitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: (1) tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentangan usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (DAP= Developmentally Appropriate Practice); (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Bredenkamp, 1998:30-31).

#### 1) Fungsi Program Pembelajaran

Program pembelajaran memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah : (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) mengembangkan sosialisasi anak, (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Tujuan dari program pembelajaran itu sendiri, berdasarkan paparan diatas yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

### **Keterkaitan antara Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Luar Sekolah**

Keterkaitan Pendidikan Nonformal (PLS) dengan PAUD tentunya merupakan hal yang sangat berdampak positif bagi dunia pendidikan di Indonesia, kenapa dikatakan demikian, hal ini dikarenakan bahwa menurut UU Sisdiknas 2008 : 17 Pasal 26 Ayat 1 : “Bahwa Pendidikan Nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat”.

Berdasarkan UU Sisdiknas dia atas jelas bahwa Pendidikan Nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat, sepanjang hayat tentunya dimulai dengan pendidikan anak usia dini.

Menurut Anna craft (2000 : 11) Kreativitas anak adalah berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Kreativitas anak disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Menurut Nursisto (1999 : 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

#### **1. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas**

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus :

Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.

- a. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional.
- b. Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk.
- c. Membuat bentuk dari media balok, dll.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

## **3. Ciri-ciri Kreativitas**

Sumanto (2005 : 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan befikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

## **4. Metode Pengembangan Kreativitas**

Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Utami Munandar (2004 : 45) menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (person); pendorong (press); produk (product); dan proses (process). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4P yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pribadi (Person)
- 2) Pendorong (Press)
- 3) Proses (Process)
- 4) Produk (Product)

## **5. Fungsi Pengembangan Kreativitas untuk Anak Usia Dini**

**Pertama**, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

**Kedua**, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam Nursisto (1999 : 21) bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala

sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

**Ketiga**, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan brekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik dan sebagainya.

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam Sri Nurhayati Menurut Mayke Sugianto, T. (1995), mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dari pengertian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Contohnya Permainan Balok yang berbagai macam bentuk seperti kubus, kotak, puzzle dsb.

### **1. Fungsi dan Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Alat-alat permainan yang dapat dikembangkan memiliki berbagai fungsi dan tujuan dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak.

Adapun fungsi dan tujuan tersebut, yaitu :

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan permainan yang menurut mereka dianggap sulit dan seru. Dalam diri anak ada permainan yang dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itulah yang dapat mengembangkan rasa percaya diri karena mereka bisa

membuktikan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- 3) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan disekitar misalnya dengan teman-temannya.

## **2. Syarat Alat Permainan Edukatif**

Sebelum membuat Alat Permainan Edukatif Guru harus memperhatikan terlebih dahulu beberapa persyaratan pembuatannya :

### **1) Syarat Edukasi**

Pembuatan Alat Permainan Edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian-pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Adapun maksud dari Syarat Edukasi :

- a. APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku).
- b. APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktivitas dan kreativitas anak serta sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

### **2) Syarat Teknis**

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, dan kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu.

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
- b. APE hendaknya multiguna walaupun ditujukan untuk maksud tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.



### 3) Syarat Estetika

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut :

- a. Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak);
- b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil);
- c. Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

### **3. Prosedur Pembuatan Alat Permainan Edukatif**

Prosedur pembuatan APE itu sendiri dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di lembaga PAUD. Jika guru akan membuat APE, guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE yang dilakukan guru.
- 2) Guru akan menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD.
- 3) Guru memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut. Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum PAUD atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai berbagai aspek perkembangan anak.

### **Permainan Balok**

Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka. Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak yaitu :

- a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek.
- c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder.

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Arifin (2009 : 82) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dll. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang akan seperti apa.

### **Hubungan antara Kreativitas dengan Permainan Balok**

Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan bagi anak untuk meningkatkan kualitas hidup anak selanjutnya. Dengan mengasah kreativitas anak melalui media balok dapat mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak juga perkembangan sosial anak.

Jelas disini terlihat bahwa antara Kreativitas dan Permainan anak saling berkaitan karena sama-sama untuk mengembangkan keampuan yang ada dalam diri anak.

### **Pendidikan Moral Agama**

Ontologis, anak sebagai makhluk individu yang mempunyai aspek biologis (adanya perkembangan fisik yang berubah dari waktu ke waktu yang membutuhkan makanan, gizi, dan lain-lain), psikologi (adanya perasaan-perasaan tertentu yang terbentuk karena situasi, seperti : senang, sedih, marah, kecewa, dihargai, dan sebagainya) sosiologis

(anak membutuhkan teman untuk bermain), antropologis (anak hisup dalam suatu budaya dari mana dia berasal).

Epistemologis, pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain (learning by playing), belajar sambil berbuat (learning by doing), dan belajar melalui stimulasi (learning by stimulating).

Aksiologis, isi kurikulum haruslah benar dan dapat dipertanggungjawabkan dalam rangka optimalisasi seluruh potensi anak (etis) dan berhubungan dengan nilai seni, keindahan dan keselarasan yang mengarah pada kebahagiaan dalam kehidupan anak sesuai dengan akar budaya di mana mereka hidup (estetika) serta nilai-nilai agama yang dianutnya.

## **Konsep Hasil Belajar**

### **Pedoman Penilaian**

Menurut Depdiknas (2010 : 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (\*\*\*\*) artinya berkembang sangat baik / optimal, bintang (\*\*\*) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan bintang (\*\*) artinya mulai berkembang, dan bintang (\*) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator / kriteria yang telah ditetapkan guru.

### **1. Kriteria / Indikator Hasil Belajar**

Munandar (1999 : 71) menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

**Tabel 2.2 Indikator Kreativitas**

No	Indikator
1	Keterampilan membuat bentuk
2	Kerapihan membuat bentuk
3	Kemampuan untuk menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas (2010 : 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik / optimal guru akan memberi nilai \*\*\*\*, apabila anak berkembang sesuai harapan guru maka nilainya bintang \*\*\*, apabila anak baru mulai berkembang maka nilainya bintang \*\* dan apabila anak belum berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru maka diberi nilai bintang \*.

### **C. PEMBAHASAN**

Menurut Anna Craft (2000 : 11) Kreativitas anak adalah berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencairan yang bernilai. Kreativitas anak disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesannya, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Kreativitas menurut Zainal Abidin (2010 : 2) didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Menurut Nursisto (1999 : 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini dilihat untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Menurut Nursisto (1999 : 109) berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan an fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus :

- a. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.
- b. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional.
- c. Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk.
- d. Membuat bentuk dari media balok, dll.

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

Menurut B.E.F . Montolalu, dkk (2009 : 3.8) ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas, yang dapat dilihat pada tabel 3.1 faktor lingkungan yang menunjang dan menghambat kreativitas, sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Lingkungan yang mempengaruhi Kreativitas**

<b>Jenis Lingkungan Yang Terlibat</b>	<b>Lingkungan Yang Menunjang</b>	<b>Lingkungan Yang Menghambat</b>
Sarana dan Prasarana	Suasana kelas (pengaturan fisik dikelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas kaku
Orang Dewasa (Guru, Kepala Sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang.....)	Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak	Kegiatan yang disajikan sulit, membuat anak frustrasi
Orang dewasa	Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspiratory	Berperan sebagai instruksi
Orang dewasa	Mendorong anak untuk belajar mandiri	Cenderung membantu dan melayani
Program	Anak ikut ambil bagian pada	Tidak melibatkan

<b>Jenis Lingkungan Yang Terlibat</b>	<b>Lingkungan Yang Menunjang</b>	<b>Lingkungan Yang Menghambat</b>
pembelajaran	pembelajaran	anak secara aktif
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk/hasil belajar
Orang dewasa	Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satu-satunya

Sumanto (2005 : 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan befikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriadi (2001 : 16), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

Menurut B.E.F. Montolalu (2009 : 3-5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan bebrapa aspek perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004 : 4 ).

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (Jamris : 2006. 19). Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia menurut Hainstock dalam Nuraini Sujiono (2013 : 10) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Masa keemasan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potonganpotongan 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 (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikan pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka.

Daya penalaran anak-anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dll.

Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak yaitu :

- a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek.
- c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder.
- d. Dengan mainan balok maka akan belajar mengenai pengklasifikasian bentuk sesuai dengan tempatnya. Anak tentunya akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok.
- e. Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya.
- f. Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreativitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang tersedia. (Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas : 2003).

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Arifin (2009 : 82) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas



yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pikakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dan lain-lain. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/ pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang akan seperti apa.

#### **D. KESIMPULAN**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dituangkannya, dapat berbeda dari yang lain, bahkan bisa menjadi inovasi baru. Anak Usia Dini merupakan anak dimana dalam usia keemasannya membutuhkan bimbingan dari lingkungan sekitarnya terutama orang tua yang memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak dimasa keemasannya tersebut. Permainan Balok merupakan Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karna saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali kama 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 (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Asfandiyar, A. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung : Media Utama Mizan.
- Nurhayati, S. 2015. *Dasar-Dasar Pembuatan Dan Pengembangan APE*. Cimahi : HSB Publising House Cet.Ke-2
- Sriningsih, N. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas, Cet.Ke-2, 2009.

- Sujiono, N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Yazid, B. 2012. *Panduan Lengkap PAUD*. Bandung : Citra Publising.