

**MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI
TAMAN KANAK-KANAK FAJAR ROKAN HILIR**

Sustikasari
Institut Agama Islam Dar Aswaja Rokan Hilir, Riau
Sustikasari89@gmail.com

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan permainan Balok untuk meningkatkan kreatifitas anak. Disadari bahwa banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreatifitas anak salah satunya dengan permainan Balok. Permainan balok merupakan salah satu bentuk alat permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus dikembangkan sejak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terbukti permainan balok dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

Kata kunci: *Kreatifitas, permainan, balok*

**INCREASE CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH BLOCK GAME IN
KINDERGARTEN FAJAR ROKAN HILIR**

Sustikasari
Dar Aswaja Islamic Institute, Rokan Hilir, Riau
Sustikasari89@gmail.com

Abstract

This journal aims to provide an overview of the implementation of the Beam game to enhance children's creativity. It is realized that there are many ways that can be done by teachers in improving children's creativity, one of them is with the game Beam. The block game is one form of educational play equipment (APE) as established by the National Welfare Board since 1972. Educational play equipment is anything that can be used as a means or equipment for playing that contains educational value and can develop all aspects of ability child. with pernianian blocks in learning in kindergarten, it can develop the aspects of child development, one of which is children's creativity that must be developed from an early age. Based on the results of research that is proven block play can increase children's creativity.

Keywords: *Creativity, Game, Block*

Pendahuluan

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak pada dasarnya membawa potensi masing-masing semenjak dia lahir dan potensi itu berbeda-beda disetiap individu. Ini dapat dilihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Ini penting bahwa potensi kreatifitas yang dimiliki anak itu terus diasah dan dikembangkan apa bila tidak dikembangkan maka potensi kreatif anak akan terpendam dan bahkan mati, maka pentingnya dunia pendidikan menumbuhkembangkan kreatifitas anak dengan berbagai macam cara agar potensi itu dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.

Dalam al-qur'an dijelaskan mengenai potensi anak dalam surah As-syam ayat 7-10

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا ﴿٧﴾ فَأَهْمَهَا فُجُورَهَا

وَتَقْوَاهَا ﴿٨﴾ قَدْ أَفْلَحَ مَن زَكَّاهَا ﴿٩﴾

وَقَدْ خَابَ مَن دَسَّاهَا ﴿١٠﴾

Artinya: dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya), Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya. Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan Sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya.

Pada ayat tersebut menerangkan bahwa seorang sudah diberikan potensi untuk membedakan mana yang baik dan yang buruk sejak lahir meski kita lihat mereka dalam keadaan lemah, tak berdaya dan belum mempunyai kemampuan apa-apa.

Dalam konteks ini, James J. Gallagher mendefinisikan "kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya melekat pada dirinya". Sementara itu Supriadi menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan (Yeni Rachmawati, 2010)

Menurut Munandar (2012) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative

berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami kreatifitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mewujudkan sesuatu yang baru sesuai dengan pemikirannya.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya (Imam musbikin, 2010)

Permainan balok ”merupakan, permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Cermin balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka (Anggani Sudono, 2010)

Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya merupakan kegiatan yang utama, bersifat

pura-pura mengutamakan cara dari pada tujuan (Depdikbud, 1994)

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, diketahui bahwa jumlah anak didik di Taman Kanak-Kanak Fajar adalah sebanyak 10 orang. Dari jumlah anak didik tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas anak mempunyai kreativitas masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak ketika melakukan kegiatan bermain menyusun balok dan menara. Dari hasil wawancara dengan guru kelas TK Fajar pada umumnya tingkat kreativitas anak dalam menyusun balok anak-anak masih memiliki kreativitas yang masih kurang. Berikut disajikan tabel perolehannya:

Tabel 1. Perkembangan Kreativitas Anak TK Fajar

No	Indikator pencapaian					Ket
	1	2	3	4	5	
1	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
2	MB	BB	MB	MB	MB	MB
3	BB	BB	MB	MB	BB	BB
4	MB	MB	MB	MB	BB	MB
5	BB	BB	MB	MB	BB	BB
6	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
7	BB	MB	MB	BSH	BSH	MB
8	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB
9	MB	BB	BB	BB	MB	BB
10	MB	MB	BB	MB	MB	MB

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif penulis berinisiatif untuk mengangkat judul Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Balok. Adapun rumusan masalahnya Bagaimanakah permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak dan adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Jhon W. Creswell sebagai dikutip Hamid Pattilima (2005) penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan holistik yang di bentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah. Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian deskriptif, di mana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek maupun subyek yang di teliti.

Hasil Penelitian

Keterangan Indikator Pencapaian :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
4. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Tabel 2. Hasil Observasi

No	Indikator tingkat pencapaian				Ket
	1	2	3	4	
1	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
2	BSB	BSH	BSH	BB	BSB
3	BSB	MB	MB	MB	BB
4	BSB	MB	BSH	BSH	BSH
5	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
6	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
7	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
8	BSB	MB	MB	MB	MB
9	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
10	BSB	BSH	MB	BSH	BSB

Keterangan Dalam Pernilaian Anak :

1. BSB: Berkembang Sangat Baik
2. BSH: Berkembang Sesuai Harapan
3. MB: Mulai Berkembang
4. BB: Belum Berkembang

Berdasarkan dari data tabel di atas dapat diketahui perbandingan sebelum dan sesudah guru melakukan pembelajaran guru dengan menggunakan Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Di TK Fajar Rokan Hilir yakni, dari keseluruhan 10 peserta didik, yang belum berkembang 1 peserta didik, sedangkan yang mulai berkembang ada 1 peserta didik,

berkembang sangat baik 4 peserta didik dan berkembang sesuai harapan ada 4 peserta didik. Dengan demikian media balok dapat mengembangkan kreatifitas anak di TK Fajar Rokan Hilir.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreatifitas anak dapat melalui permainan balok

Pembahasan

A. Permainan Balok

1. Permainan Balok

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang

berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan,tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

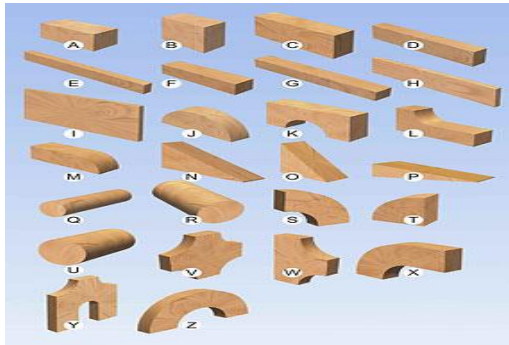
Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah di sediakan.Hal ini senada dengan pendapat Chandra (2008) menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Berdasarkan beberapa teori-teori diatas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan sejak usia dini.

2. Jenis-jenis balok

Menurut Soemetri, adapun bentuk-bentuk balok yang dapat di gunakan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Balok



3. Tahapan Bermain Balok

Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan menggunakan media balok-balok melalui tahapan sebagai :

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tangannya.
- b. Balok di letakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- c. Anak akan mulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.

- e. Anak-anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan raya.
- f. Anak-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok-balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil-mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya (Cambell, 1997)

Dari tahapan di atas, dapat kita ketahui bahwa agar pembelajaran menggunakan permainan balok, karena permainan balok dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas anak, maka sudah seharusnya seorang guru atau pendidik bisa melaksanakan tahapan-tahapan permainan balok tersebut dengan baik dan benar. Agar ketika anak didik kita bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan hal-hal yang baru dengan kreatif

- ### 4. Langkah-langkah Permainan Balok
- Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang (2010), langkah-langkah

permainan balok adalah sebagai berikut

- a. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
- b. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
- c. Guru menerangkan cara bermain baloksambil menerangkannama-nama bentuk balok yang diambil dan di susun menjadi bangunan
- d. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut
- e. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi
- f. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain

yangdigunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan

- g. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.

B. Kreatifitas Anak

1. Pengertian Kreatifitas

Sementara itu supardi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru,baik berupa gahasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada,dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuanberfikir yang di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan (Takdiroutoen Musfiroh, 2008).

Sementara itu dalam referensi lain lebih lanjut Munandar

menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang menjemuk meliputi faktor sikap ,motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif (Utami Munandar, 2009). Berdasarkan uraian diatasdapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang dimilikinya ditandai dengan senang meniru,karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara meniru. Oleh sebab itu guru di tuntutan untukbisa memberikan contoh atau ideyang nyata akan hal-hal yang baik.

2. Ciri-ciri Kreatifitas

Supriadi dalam Utami Munandar (2009) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian berkreativitas. Kedua cirri-ciri ini sama pentingnya,kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.

Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya yang kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Menurut Utami Munandar (2009) menyebutkan bahwa cirri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki Inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain
- f. Berani menyatakan pendapat
- g. Selalu ingin tahu
- h. Peka atau perasa
- i. Energi dan ulet
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk

- k. Percaya kepada diri sendiri
 - l. Mempunyai rasa humor
 - m. Memiliki rasa keindahan
 - n. Berwawasan masa depan dan penuh Imajinasi.
- Konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.

3. Tahapan Kreatifitas Anak

Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

- a. Persiapan (preparation) Pada tahap ini, Individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang di hadapi
- b. Inkubasi (incubation) Pada tahap ini, proses memecahkan masalah “dierami” dalam pra sadar ; individu seakan-akan melupakannya.
- c. Iluminasi (illumination) Tahap ini sering di sebut sebagai tahap timbulnya “insigh”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses Psikologis yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan-gagaan baru itu
- d. Verivikasi (Verification) Pada tahap ini, gagasan –gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan

Dengan memahami tahapan – tahapan tersebut di atas, maka seorang guru atau pendidik akan lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya. Karena guru tersebut memahami bagaimana seharusnya mengembangkan kreatif yang sesuai dengan usia atau umur anak didiknya

4. Faktor yang mempengaruhi kreatifitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu factor yang mendukung dan factor yang menghambat. Adapun factor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu

- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- f. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)g. Perhatian dari orang tua terhadap minatnya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.
- b. Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotif peran seks /jenis kelamin. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- e. Otoritarianisme. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut diatas, maka seorang guru harus pandai dalam memilih dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuk, dan merangsang pertumbuhannya.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum di ketahui

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah di uraikan penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini di TK Fajar Rokan

Hilir tahun ajaran 2018-2019 dikarenakan, guru merencanakan kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas, anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono (2010). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Grasindo
- Bambang & Yuliani Nuraini. (2010) *Bermain Aktif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta:PT Indeks
- Cambell, D. (1997). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Depdikbud. (1994). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas
- Hamid Pattilima. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Imam musbikin. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana
- Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo
- S.C.Utami Munandar. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rinika Cipta
- Utami Chandra. (2008). *Sentra Balok. Materi Work Shop Guru PAUD*. Jakarta: Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia
- Yeni Rachmawati. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada Anak usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: kencana