

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK  
ASESORIS PADA KELOMPOK BERMAIN AL-MUKMIN  
ROKAN HILIR**

Ahmad Denico  
Institut Agama Islam Dar Aswaja Rokan Hilir  
Ahmad.denico@gmail.com

**Abstrak**

Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui kreatifitas anak melalui permainan balok asesoris, adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dimana penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus mempunyai empat kegiatan yaitu perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak KB Al-mukmin. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas anak sebesar 90% dengan menggunakan balok asesoris.

**Kata kunci:** *Kreatifitas, balok asesoris*

**IMPROVING CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH BLOCK GAME  
ACCESSORIES IN PLAY GROUP AL-MUKMIN IN ROKAN HILIR REGENCY**

Ahmad Denico  
Instut Agama Islam Dar Aswaja Rokan Hilir  
Ahmad.denico@gmail.com

**Abstract**

*This journal aims to determine the creativity of children through the block game accessories, while the type of this research is classroom action research, where this study consists of two cycles, each cycle having four activities, namely planning implementation, observation and reflection. The subjects in this study were children of KB Al-believers. The results of this study indicate an increase in children's creativity by 90% using the beam accessories.*

**Keywords:** *Creativity, block game accessories*

## Pendahuluan

Anak merupakan amanah yang Allah berikan kepada kita untuk diberikan pendidikan yang terbaik demi masa depan mereka nantinya. 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. Anak berhak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Perkembangan merupakan proses pertumbuhan fisik, psikologis dan sosial yang bersifat relatif sama sebagai hasil kematangan dari hasil belajar. Perkembangan awal usia 2-5 tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*). Perkembangan anak menunjukkan kesamaan dalam pola perkembangan secara umum.

(Munandar dan Utami, 2004) Setiap individu pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif meskipun kadar kreativitas masing-masing individu berbeda serta bidangnya juga berbeda. Dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya. Pengaktualisasian ini merupakan kebutuhan

pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Sejak usia dini kemampuan tersebut perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Ada empat aspek kreativitas yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*).

Memperhatikan empat aspek kreativitas tersebut, guru hendaknya menghargai keunikan pribadi masing-masing anak. Mendorong dan merangsang berkembangnya kreativitas anak dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, serta menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan. Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dan terarah.

Di KB al Mukmin Rokan Hilir dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama mengenai perkembangan kreatifitas anak salah satunya dengan diadakannya kelas sentra dengan pendekatan BCCT. Dengan pengaturan pembelajaran yang diupayakan merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan berfikir untuk menggali pengalamannya sendiri. Salah satu sentra yang disiapkan adalah sentra balok. Sentra balok merupakan sebuah permainan dengan menggunakan APE Balok untuk bermain melatih perkembangan kognitif anak. Bermain balok memberi kesempatan kepada anak

menciptakan kembali bentuk-bentuk yang mereka ingat sesuai pengalaman yang diperolehnya selama ini dalam bentuk konkret. Kemampuan fisik, kognitif dan bahasa anak sangat mendukung terciptanya kreativitas anak.

Fakta dilapangan dengan ketersediaan APE balok yang memamndai belum sepenuhnya mampu merangsang kreatifitas anak dalam memanfaatkan balok-balok tersebut untuk digunakan sebagai edukasi seperti membuat bentuk bangunan dan menceritakan bentuk bangunan yang telah dibuat. Berdasarkan studi pendahuluan dari 15 anak hanya 5 orang anak yang mampu membuat bentuk bangunan dengan dan mampu menceritakan hasil dari kerjanya. Melihat hal tersebut peneliti ingin membantu memudahkan anak-anak dalam meningkatkan kreatifitas anak melalui permainan balok asesoris.

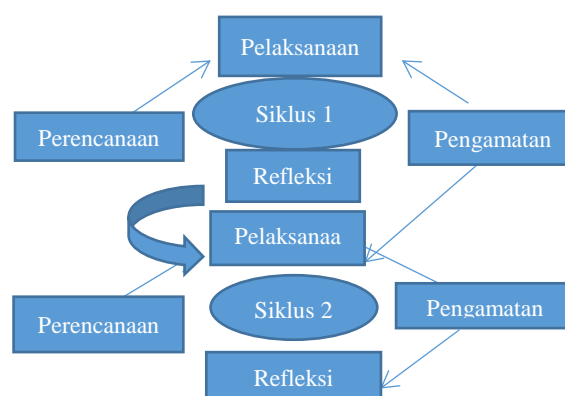
Balok asesoris terdiri atas bermacam-macam bentuk balok yang akan mendorong anak mengembangkan permainan baloknya menjadi lebih fariasi. Dengan demikian peneliti memanfaatkan bermain balok asesoris ini sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

### Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan terjemahan dari Classroom

Action Research yaitu suatu action research (penelitian tindakan) yang dilakukan dikelas (Wardhani, 2007). Dalam setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok yang dirangkai menjadi satu kesatuan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dipilih dan berkolaborasi dengan rekan sejawat. Siklus penelitian ini dapat dilihat dalam diagram berikut.

Gambar 1. Diagram Penelitian Tindakan kelas



Adapun teknik pelaksanaan dilapangan pengajaran dilakukan oleh guru KB yang bersangkutan namun melalui arahan-arahan dari peneliti dalam menggunakan permainan balok asesoris.

### Hasil Penelitian

Dalam penlitian ini dilakukan dengan dua siklus, karena pada siklus ke dua sudah tercapai peningkatan kreatifitas anak.

Pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh data jumlah anak yang skor 1 sebesar 7 dengan prosentase 70% dan memperoleh skor 2 sebesar 3 dengan prosentase 30% dari 10 anak. Dari hasil kegiatan pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh prosentasi peningkatan kemampuan kreatifitas anak meningkat sebesar 30 %.

Hasil PTK pada siklus 1 pertemuan ke 2 mengalami penurunan jumlah anak yang memperoleh skor nilai 1 dari 7 anak menjadi 5 dengan prosentasi 50% anak dan mengalami peningkatan jumlah anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 dengan prosentase 50% anak dari hasil prosentasi peningkatan kreatifitas anak pada siklus 1 pertemuan 2 sebesar 20%

Hasil PTK pada siklus 2 pertemuan 1 jumlah anak yang memperoleh skor 1 menurun dari 5 anak menjadi 3 anak dengan prosentasi 30%, jumlah anak yang memperoleh nilai 2 dari 5 menjadi 7 anak dengan prosentasi sebesar 70% dari hasil prosentasi peningkatan kreatifitas anak pada siklus 2 pertemuan 1 sebesar 20%

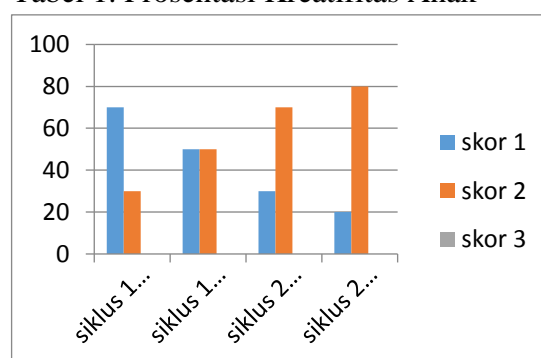
Hasil PTK pada siklus 2 pertemuan 2 jumlah anak yang memperoleh skor 1 menurun dari 3 orang anak menjadi 2 anak dengan prosentasi 20%, jumlah yang memperoleh nilai 2 dari 7 menjai 9 anak dengan prosentasi 80%, dari hasil prosentasi

peningkatan kreatifitas anak pada siklus 2 pertemuan 2 meningkat sebesar 20%.

Jika ditotal seluruh jumlah peningkatan kreatifitas anak meningkat sebanyak 90%

Berikut disajikan grafik prosentasi kreatifitas anak.

Tabel 1. Prosentasi Kreatifitas Anak



## Pembahasan

### A. Kreatifitas Anak

#### 1. Pengertian Kreatifitas

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkansesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkansuatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas

berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

## 2. Mekanisme Kreativitas

Orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap, dengan urutan yang dikemukakan oleh David Cambell melalui lima tahap dalam proses kreatif yaitu:

### a. Persiapan (*Preparation*)

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan

dilakukan atas dasar “minat”. Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.

### b. Konsentrasi (*Concentration*)

Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Penulis, seniman, ilmuwan, penemu, orang iklan, dan usahawan inovatif kerap menceritakan saat-saat konsentrasi panjang yang mereka buat sebelum perkara yang mereka coba pecahkan teratasi. Orang-orang semacam itu memang merangsang tirai yang dipergunakan untuk menyaring tuntutan dari luar: kepentingan keluarga dikesampingkan, hidup kemasyarakatan amat dibatasi, acara harian dianggap tidak penting, bahkan pekerjaan rutin diletakkan di luar perhatiannya. Yang menyita lahir batin mereka adalah perkara yang sedang mereka hadapi, mereka membuat konsentrasi. Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi

merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial and error*. Jika dari usaha konsentrasi itu, tidak lahir sukses dalam waktu yang wajar, konsentrasi memuncak menjadi semacam kegilaan. Orang yang melakukan konsentrasi itu menjadi kecewa, kendor dan kehilangan kesabaran.”mengapa belum muncul ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian cara baru dibenakku Jawaban pasti ada! Tetapi dimana.

**c. Inkubasi (*Incubation*)**

Mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarikan diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan. Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman memakai cara.

**d. Iluminasi**

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab

bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Pada waktu tahap iluminasi itu datang. Kita ibarat orang mabuk kepayang. Kita melayang amat gembira tak terlukiskan. Hal ini dapat dipahami, sebab tahap iluminasi tiba, baru sesaat sesudah konsentrasi yang padat dan kekecewaan yang kerap tidak kecil. Sesudah kita bersitegang diri dengan masalah atau perkara selama sehari-hari, berbulan-bulan, bahkan mungkin bertahun-tahun, secara tiba-tiba pemecahan masalah atau penyelesaian perkara itu muncul, laksana letusan mercon hebat ditengah malam sunyi. Pelepasan dari ketegangan itu seperti ledakan, baik uap panas yang memecahkan alat penyimpanannya. Rasa nyaman itu menjadi semakin besar, mana kala penyelesaian perkara dan pemecahan masalah itu muncul dengan mendadak tak terduga-duga dan tak diharapkan. Kita dapat saja berteriak

berisi pemberitahuan secara terbata-bata tentang ide, gagasan hebat yang baru di dapat, masalah yang selesai, perkara yang terselesaikan, jawaban yang baru diketemukan.

e. Verifikasi/ Produksi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap AHA!, betapa pun memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap bagai embun diterjang sinar matahari. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok. Demikianlah tahapan-tahapan proses kreativitas yang harus dilalui oleh orang-orang yang berpikir kreatif yang dimulai dari persiapan konsentrasi-inkubasi-iluminasi dan

berakhir pada tahap verifikasi/produksi

3. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas. Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandiriannya yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Ingat, bahwa kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik

yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto (2005) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciriciri berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekusif.
- c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- d. Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya.
- e. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- f. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- g. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Lebih lanjut Ihat Hatimah (dalam Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b) berpikir orisinal yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda. c) berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
- b. Aspek sikap, yang meliputi: a) rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru. b) ketersediaan untuk



menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru. c) keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d) percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

- c. Aspek karya, yang meliputi: a) permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b) karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi

anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.

#### 4. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

- a. Faktor internal individu Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:
- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
  - 2) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa

adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 4) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. (Rogers dalam Munandar,1999)

b. Faktor eksternal (Lingkungan)  
Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran

kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:

- 1) Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
- 2) Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
- 3) Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
- 4) Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.

- 5) Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- 6) Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
- 7) Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
- 8) Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
- 9) Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

#### 5. Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

- a. Evaluasi Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu

anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak. (Munandar, 2012). Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

- b. Hadiah Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

- c. Persaingan Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- d. Lingkungan yang membatasi Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat

mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu. Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.

## 6. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a. kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang

dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

- b. menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c. prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus

menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok. (Hurlock, 1978)

## B. Permainan Balok Aksesoris

### 1. Pengertian

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. 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 disediakan, tetapi semua dengan panjang

yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar Chandra (2008).

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 bahwaketerampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk menyungkapkan ide-ide kreatif. Berdasarkan beberapa teori-teori diatas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya permanian balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan apek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan sejak usia dini.

## 2. Tahapan Bermain Balok

Chambel (1997) Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan mengguna 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 keimbangan.
- 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.

Dari tahapan di atas, dapat kita ketahui bahwa agar pembelajaran menggunakan permainan balok, karena permaina 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

### 3. Langkah-langkah Permainan Balok

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, 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 balok sambil menerangkan nama-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 yang digunakan 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 Bambang (2010).

Dengan memanfaatkan permainan balok asesoris dapat meningkatkan kreatifitas anak karena permainan ini merangsang anak untuk mengembangkan idenya dalam membentuk balok asesoris untuk menjadi sebuah bentuk yang menarik. Pendapat ini serasi dengan pendapat Munandar tentang kreativitas bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam 4P yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Pada kegiatan bermain balok asesoris seorang anak (yang disebut pribadi), yang memiliki pengalaman yang berasal dari apa

yang dialaminya sendiri atau hasil menyimak materi yang disampaikan guru akan termotivasi setelah memilih balok asesoris. (sebagai pendorong kreativitas) untuk mendukung balok satuan dalam membuat bangunan yang bervariasi dan lebih dramatis (produk). Kegiatan yang berulang-ulang setiap siklusnya memberikan pengalaman kepada anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitasnya (sebagai proses). Demikian juga dengan pendapat Moeslichatoen (2004) yang menyatakan bahwa dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian sebenarnya banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan kreatifitas anak salah satunya adalah pembelajaran dengan memanfaatkan APE yang dalam kajian ini adalah balok asesoris, balok asesoris merupakan permainan dengan memanfaatkan balok yang mempunyai banyak macam jenis balok namun dalam kajian ini fokus kepada balok asesoris. Berdasarkan hasil kajian bahwa kreatifitas dapat ditingkatkan melalui permainan balok dengan hasil penelitian sebesar 90%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bambang, Yuliani Nuraini. (2010). *Bermain Aktif Berbasis Kecerdasan Anak*, Jakarta: PT Indek.
- Cambell, D. (1997). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Chandra. (2008). *Sentra Balok. Materi Work Shop Guru PAUD*. Jakarta: Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*.
- Hurlock, B Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Diterjemahkan Oleh Med, Metasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Munandar Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mackintosh, N. J. (1998). *IQ and Human Intelligence*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Santrock Jhon W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja* edisi 6. Jakarta : Erlangga



Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Puplishing.

Susanto Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.