**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar belakang**

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki kharakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu.

Generasi muda adalah generasi penerus bangsa yang nantinya sebagai pemegang nasib bangsa ini, maka generasi mudalah yang menentukan semua apa yang dicitakan-citakan bangsa dan Negara ini.

Masa depan generasi bangsa ada pada generasi mudanya dalam arti bahwa suatu bangsa menginginkan kemajuan, masyrakat sehat, mandiri, beriman, bertaqwa, berahlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta disiplin dalam hal untuk menumbuh kembangkan pengetahuan yang dimiliki untuk mencapai suatu keberhasilan yang akan dicapai.

 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasioanal menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak usia dini untuk mengembangkan bakat dan kemampuanya secara optimal, sehingga anak usia dini dapat mewujudakan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda.

1

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa;

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Memahami psikologi perkembangan anak usia dini adalah sebuah keharusan baik bagi para orang tua maupun guru-guru, masa anak usia dini merupakan masa penting dalam perkembangan anak itu sendiri. Pada masa keemasan tersebut anak mulai sensitif terhadap berbagai rangsangan, setiap anak secara individual akan mempunyai tingkat perkembangan kepekaan yang berbeda-beda seiring perkembangan dan pertumbuhan masing-masing anak.

Perkembangan anak dan pertumbuhannya mempunyai keterkaitan karena perkembangan fisik dan motorik berhubungan dengan perkembangan psikisnya, karena itu psikologi perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak tersebut secara menyeluruh.Pada masa emas tersebut seorang anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan pada tingkat yang drastis yang mencakup perkembangan berfikir, perkembangan motorik, perkembangan emosi, perkembangan sosial dan tentu saja perkembangan fisiknya. Masa ini terjadi pada usia 0 sampai 8 tahun dan pada periode berikutnya tidak akan terjadi lagi lonjakan perkembangan tersebut. Oleh karena itu setiap orang tua harus memberikan perhatian khusus pada usia penting dalam perkembangan seorang anak karena nantinya akan memberikan pengaruh pada perkembangan dan kehidupan anak di masa berikutnya.

Menurut NS Yuliani (2012:17) bahwa :

Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Fadlillah (2012:19) menegaskan bahwa "anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya”. Sehingga pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Menurut Dockett dan Fleed (2000:41) bahwa :

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bagi anak suatu permainan adalah alat untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia mampu melakukannya”.

Menurut Diana (2010:146) bahwa Bermain merupakan “faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, social, dan komunikasi”.

Sudono (2000:1) mengemukakan bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

 Bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (Sudono, 2000:3) “ belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya.

Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap anak didiknya untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pemikiran mereka. Sebaiknya guru juga memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini saat ini semakin marak dimana-mana selain masyarakat luas, pemerintah pun tampaknya cukup memberikan perhatian yang serius dalam hal ini *Play Group* merupakn awal dari pengenalan dengan situasi lingkungan yang ada di masyarakat umum di luar keluarga.

Sesuai dengan observasi awal yang di lakuakan pada tanggal 08 Februari 2015 penulis di *Play Group* TRI PUTRI Kel. Sudiang Raya Kota Makassar. Metode yang digunakan dalam kelompok bermain Tri Putri adalah bercakap-cakap, bernyanyi, bercerita, eksperimen, dan pemberian tugas. Metode yang dipakai tersebut, kurang mampu mengembangkan kreativitas anak didik, sehingga kreativitas anak didik masih tergolong rendah karena anak-anak tersebut kurang berani bertanya dan takut salah serta takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Di samping itu anak juga takut setiap diajak untuk bermain yang baru. Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari pendidik. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri yang berbeda sehingga anak-anak terlihat tidak senang dan enggan untuk melakukan aktivitas bermain balok. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapat kebebasan dalam bermain balok dan harus dengan cara meniru contoh dari pendidik. Akibatnya mereka kurang mendapat kesempatan untuk meningkatkan kreativitas. Memberi contoh dalam bermain balok memang perlu, namun pada saat anak melakukan aktivitas bermain di kelompok bermain Tri Putri belum ada motivasi dari pendidik kepada anak untuk mengungkapkan ide maupun gagasannya sendiri dalam bentuk bermain balok. metode yang di gunakan belum mampu meningkatkan kreativitas anaak didik karena bentuk kegiatan yang dapat memberi kesenangan dan kepuasan bagi anak adalah bermain, salah satunya bermain balok. Begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak karena pemamfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan bagi anak di *play group* merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa di abaikan. Mengapa harus bermain balok karena bermain balok sangat digemari anak-anak dan banyak sekaali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas, variasi bentuk, ukuran, warna, dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini. Serta anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan berbagai ide agar dapat bermain dengan kreatif.

Dari hasil observasitersebut peneliti memilih bermain balok dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas dalam penelitian ditandai dengan adanya kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Kegiatan yang direncanakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik, menyenangkan, dan memotivasi munculnya kreativitas anak didik melalui bermain balok yang disertai dengan motivasi dan tersedianya lingkungan kondusif dapat membantu anak untuk berkreasi.

Sebagai contoh kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan diluar ruangan, seperti ke salah satu rumah anak didik yang terdekat dari sekolah apabila pendidik akan menjelaskan tentang balok. Anak diajak melihat benda yang ada dirumah yang mirip dengan balok agar anak dapat melihat bentuk balok secara langsung dan tidak merasa bosan dikelas. Jika anak dapat melihat bentuk balok yang yang masih ada kaitannya dengan balok misalnya : topi ulang tahun, es krim dll. Hal ini menunjukkan kelancaran/fluency anak dalam mengungkapkan ide. Dari segi keluwesan/flexibility dapat dilihat ketika masing-masing anak melihat bentuk balok yang ada dirumah yang sama namun hasilnya berbeda-beda seperti ada yang melihat televise, lemari, kotak tisu, kardus dll yang mirip dengan balok. Dari segi keaslian/originality dapat dilihat dari hasil pemikiran anak, apakah muncul sesuatu yang asli kreasi anak dan berbeda dengan anak yang lain atau kemurnian anak dalam melihat bentuk baalok bukan meniru pendapat atau hasil pemikiran temannya.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu digunakan metode pembelajaran yang dapat membantu anak didik untuk meningkatkan kreativitas di kelompok bermain Tri Putri Kel. Sudiang raya Kota Makassar yaitu dengan menggunakan metode bermain balok.

Diharapkan dengan penerapan metode bermain balok ini anak didik mampu mengembangkan kreativitas di kelompok bermain Tri Putri.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul yang berkaitan dengan "Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Didik Di *Play Group* TRI PUTRI Kelurahan.Sudiang Raya Kota Makassar.

1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimanakah penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik di *play group* Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar?

1. **Tujuan penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik di *play group* Tri Putri kelurahan Sudiang Raya Kota Makassar.

1. **Manfaat penelitian**
2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis dan teoritis sebagai berikut :

1. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasikhususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan luar sekolah yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini yang menggunakan sistem kelompok bermain.
2. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dan pertimbangan khususnya yang berminat mengembangkan hasil penelitian ini.
3. Manfaat praktis

a. Bagi tutor

Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran sehingga memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan kreativitasnya, dan dapat menjadi dalam mempelajaran sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak.

b. Bagi anak didik

Meningkatkan kreativitas anak-anak sehingga dapat mengembangkan potensinya secara maksimal, dan dapat menambah wawasan yang luas dalam penerapan metode bermain terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, sehingga peran bermain terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini semakin berkembang baik di perkotaan maupun di pedesaan.

c. Bagi pihak lain

Sebagai bahan kajian terutama sekolah untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran yang lebih baik lagis, dan dapat memberi manfaat, dorongan dan wawasan bagi masyarakat, orang tua dan guru agar lebih memperhatikan pendidikan anak usia dini di dalam pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan menumbuhkam daya pikir bagi anak usia 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Metode Bermain Balok**
	1. **Pengertian metode**

Metode, menurut Hidayat (1990:60) berasal dari bahasa Yunani:methodos, yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan.

Sedangkan menurut Abu Ahmad dkk (2005:52) metode adalah suatu pengetahuan tentang cara- cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru.

Menurut Syaiful B. Djamarah dkk. (2006:82), metode memiliki kedudukan: (1) Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), (2) Menyiasati perbedaan individual anak didik, (3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Jadi metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatanguna mencapai tujuan yang ditentukan.

10

* 1. **Bermain Balok**

Menurut Montolalu dkk (2008),” Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik. Anak juga belajar konsep matematika”.

“Bermain Balok Menurut Montolalu 2006:22 mengemukakakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir”. 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 penigkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerjaaktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, sepertinama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dll. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah (Benish, 1978; Kinsmans G Bark, 1979). Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek  pengembangan yaitu : Fisik Motorik, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional.

* 1. **Tahap-Tahap Bermain Balok**

Ada tujuh tahapan bermain balok yang dibuat Harriet johson (montolalu dkk, 2008), yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pertama balok-balok dibawa anak-anak ke mana-mana, tetapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu. Tahap ini dilakukan anak-anak usia 1-2 tahun
2. Tahap kedua, anak-anak mulai membangun, balok-balok dijejerkan secara horizontal ataupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2 atau 3 tahun)
3. Tahap ketiga, membangun jembatan (usia 3 tahun )
4. Tahap keempat, membuat pagar untuk memagari suatu ruang (usia 2,3 atau 4 tahun)
5. Tahap kelima, membangun bentuk-bentuk yang dekoratif. Bangunan-bangunan belim diberi nama, tetapi bentuk simetris sudah tampak. Kadang-kadang ada juga nama yang diberikan namun tidak ada hubungannya dengan fungsi bangunan tersebut (usia 4 tahun)
6. Tahap keenam, sudah mulai member nama pada bangunan tersebut. Khususnya untuk permainan dramatisasi bebas (usia 4-6 tahun)
7. Tahap ketujuh, bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui. Anak-anak mempunyai dorongan yang kuat untuk bermain peran (dramatisasi) dengan bangunan yang dibuatnnya (usia 5 tahun )
	1. **Manfaat Bermain Balok**

Manfaat yang diperoleh anak melalui bermain balok menurut Jalal (Zahrah,2011:4-5) diantaranya (1) pengembangan fisik, (2) sosial-emosi, (3) kreativitas, (4) pengembangan kognitif, (5) Matematika, (6) science, (7) kesadaran. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan fisik, yang mencakup koordinasi, persepsi visual, pengembangan motorik, orientasi spasi/ruang, koordinasi motorik yang bagus.
2. Sosial emosi, pengembangan kompetensi/wewenang, kesuksesan, harga diri, otonomi/kemandirian, inisiatif, persamaan/equality, kerjasama, negosiasi, kompromi, responsibilitas/tanggungjawab, kepemimpinan, dan emosi yang wajar/pelepasan emosi.
3. Kreativitas: asosiasi, hubungan , pemecahan masalah, mencari solusi baru, dan eksplorasi sensori
4. Pengembangan kognitif: simbolisasi dan penyajian, comparisons, penggolongan, konsep, diretionalist, urutan, pemikiran yang berbeda, dan logika berfikir
5. Matematika : area, ukuran, order, ruang, bentuk, angka-angka, pemetaan, pola/pattern, mengukur, fraction
6. Science : berat/beban, tinggi, gravitasi, timbangan, simetri, tekstur, action-reaction, penyebab yang efek, gambaran ruang, dan mesin sederhana
7. Kesadaran ; labeling/pemberian, nama kosa kata, menceritakan kembali, mengarang cerita, dan menggunakan buku referensi.
	1. **Jenis-Jenis Bermain Balok**

Jenis-jenis permainan balok menurut Elyawati (2005-69) adalah: (1) balok Cuisenaire, (2) balok Froebel. Selanjutnya di jelaskan sebagai berikut:

1. Balok Cuisenaire

Balok ini diciptakan oleh Geosre Cuisenaire untuk mengajarkan konsep matematika, mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

1. Balok Froebel

Balok Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blook doss. Balok blook doss dikenal dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini pun banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE (alat ermainan edukatif) untuk anak usia dini untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

* 1. **Langkah-Langkah Bermain Balok**

 Langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan balok menurut Montolalu dkk, (2008:7) adalah sebagai berikut :

1. Pamong menjelaskan bentuk dan warna balok
2. Menyiapkan balok yang akan digunakan dalam bermain
3. Pamong memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun berbagai model
4. Mengajak anak untuk bermain balok
5. Memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang akan dibentuknya.

Jadi penting dan perlunya bermain balok adalah karena anak akanmendapatkan suatu informasi seperti halnya anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, warna dan menyusun menjadi suatu bentuk/bangunan, dan dapat melatih kemampuan otak anak dengan berimajinasi sehingga tercipta ide-ide kreatif serta anak belajar mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

1. **Kreativitas**
	1. **Pengertian Kreativitas**

Menurut S.Suharsini 2013:20 mendefenisikan bahwa “Kreativitas merupakan salah satu potenssi yang dimiliki anak didik yang perlu dikembangkan sejjak usia dini. Setiap anak didik memiliki bakat keatif. Ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak usia dini”.

Santrock dalam sujiono (2010:38) mendefinisikan “kreativitas sebagai kemampuan individu untuk melahirakan cara-cara dan berbagai ide-ide baru dan tidak bisa untuk memecahkan persoalan yang bterjadi”.

Mayesti dalam sujiono (2010:38) memandang “kreativitas sebagai kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menemukan sesuatu yang orginaldan bernilai/berguna baik bagi dirinya maupun bagi orang lain”.

Susanto (2011:61) mendefinisikan “kreativitas sebagai kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk produk atau gagasan baru, yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah”.

Ulfah (2008:10) Kreativitas merupakan proses yang dilakukan oleh seorang individu ditengah-tengah pengalamannya dan yang menyebabkannya untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Pada dasarnya kreativitas anak bersifat ekspresionis. Ini dikarenakan pengungkapan (ekspresi) yang merupakah sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Kreativitas merupakan segala pemikiran baru, cara, pemahaman / model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan.

Kreativitas (Meitasari, 2000) adalah suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik (Santrock, 2007).

Lehman dalam Akbar (2001:27) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu lingkungan tekanan keuangan, dan kurangnya waktu bebas. Dan tidak ada bukti bahwa menurunnya kreativitas pada puncak perkembangan karena faktor hereditas.Yang pasti, pengaruh lingkungan lebih berpengaruh terhadap munculnya ekspresi kreativitas.

* 1. **Ciri – ciri Kreativitas Pada Anak**

Ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang dimiliki oleh individu yang kreatif yaitu ciri-ciri kreativitas afektif dan ciri-ciri kreativitas kognitif. Ciri-ciri kreativitas afektif yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai. Sedangkan ciri-ciri kreativitas kognitif yaitu ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berfikir yang meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan orisinilitas dalam berfikir dan elaboration (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Al-Khalili (2005:38) mengatakan bahwa:

Pemikiran kreatif itu adalah pemikiran yang berusaha melahirkan sesuatu yang baru, dan disandarkan pada prinsip-prinsip kemungkinan, pemikiran kreatif ini berkaitan erat dengan pemikiran kritis, hanya saja pemikiran yang sangat jauh dan mendalam. Berbeda dengan pemikiran kreatif yang merupakan pemikiran yang dekat (sederhana). Pemikiran kreatif terwujud dengan adanya beberapa system dan pola pandang dan mewakili salah satu kondisi otak, serta tampak sebagai pemikiran yang diarahkan oleh keinginana-keinginan dalam mencari orisinalitas dan sesuatu yang benar-benar asli. Pemikiran kreatif merupakan pemikiran yang disandarkan pada gerakan-gerakan nilai. Artinya dalam kreativitas tersebut pemikiran dirinya tampaknya dominan, dengan tanpa menghilangkan objektifitas secara keseluruhan. Pemikiran ini tampak jelas dalam upaya-upaya penemuan, dan yang menuntut fleksibilitas, serta bergantung pada keberagaman. Sehingga pemikiran kreatif ini menyerupai pemecahan masalah.

 Setelah melakukan analisis faktor yang dilakukan Guilford (Nashori dass Diana,2002:43) mengemukakan bahwa faktor yang terpenting yang merupakan cirri dari kemampuan berfikir kreatif adalah: “a) kelancaran berfikir, b) keluwesan berfikir, c) elaborasi, dan d) keaslian”.

 Selanjutanya dikemukakan sebagai berikut:

* 1. Kelancaran berfikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang ditekankan bukan kuantitas tapi kualitas. Dalam penelitiannya Guilford menyimpulkan ada 4 bentuk kelancaran berfikir yaitu:
		1. Kelancaran kata: merupakan kemampuan untuk menghasilkan kata-kata dari satu huruf atau kombinasi huruf-huruf. Kemampuan ini tidak mudah dilihat dan pentingnnya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini berhubungan dengan bidang ilmu pengetahuan dan seni.
		2. Kelancaran asosiasi: Indikasi yang paling baik untuk kelancaran asosiasi adalah sesuatu tes yang meminta testi untuk menghasilkan persamaan sebanyak-banyaknya dari kata-kata yang diberikan dalam waktu yang terbatas. Kata-kata yang diberikan harus mempunyai arti.
		3. Kelancaran ekspresi: Tes yang meminta testi untuk menghasilkan kalimat-kalimat merupakan tes yang paling baik untuk mengukur kelancaran ekspresi, cirri khas tes yang mengungkapkan kemampuan ini adalah kata-kata harus disusun dengan cepat dan harus memenuhi syarat tata bahasa.
		4. Kelancaran gagasan: merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang memenuhi beberapa syarat sesuai yang baru dalam waktu yang tak terbatas.
	2. Keluwesan berfikir : Yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir, mereka dapatt dengan mudah meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikan dengan cara berfikir baru. Guilford kemudian meramalkan ada faktor keluwesan (flexibility) sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas. Terdapat dua bentuk dari keluwesan tersebut yaitu: keluwesan spontan yaitu orang akan fleksibel meskipun dituntut fleksibel sedangkan keluwesan adaftif orang akan fleksibel karena lingkungan menuntut demikian.
	3. Elaborasi: Yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dalam kehidupan sehari-hari elaborasi dapat bersifat kognitif dapat diketahui ketika seseorang menjelaskan sesuatu pada orang lain menjadi lebih terinci, lebih mudah dipahami dan lebih menarik.
	4. Keaslian : Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, apabila ada gagasan atau hasil karya yang belum ada sebelumnya maka gagasan atau karya tersebut dapat dipandang sebagai sesuatu yang orisinal.
	5. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas (Santrock, 2007)**
1. Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

1. Status sosio ekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Yang pertama, kebanyakan dibesarkan dengan cara mendidik anak secara demokratis, sedangkan yang terakhir mungkin lebih mengalami pendidikan yang otoriter. Kontrol demokratis mempertinggi kreativitas karena member kesempatan yang lebih banyak bagi anak untuk menyatakan individualitas, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya sendiri. Lebih penting lagi, lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

1. Lingkungan Kota danLingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan. Di pedesaan, anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibandingkan lingkungan kota dan sekitarnya.

1. Inteligensi

Pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai.

1. Keluarga

Anak dari keluarga kecil, bilamana kondisi lain sama, cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas. Untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak, maka peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal membimbing anak agar kreatif.

* 1. **Proses Kreativitas**

 Wallas dalam Piitro (2004) mengemukakan beberapa tahapan/proses kreatif, yaitu:

1. Tahap persiapan dimana individu mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan
2. Tahap inkubasi, informasi yang telah terkumpul kemudian berusaha dipahami keterkaitannya oleh individu dalam rangka pemecahan masalah
3. Tahap iluminasi, yaitu penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah
4. Tahap verifikasi, yaitu kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langka-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.
	1. **Tahap perkembangan kreativitas**

Dalam perkembangannya individu kreatif memiliki proses-prose dan tahapan-tahapan dalam berfikir kreatif. Kohler (Nashori dan Diana, 2002:51) berpendapat bahwa “ Kreativitas merupakan proses berasosiatif, yaitu hubungan dari dua matriks pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun kemudian menghasilkan penemuan (invention) setelah terjadi insight”. Sementara itu, David Campbell (Nashori dan Diana, 2002:52) menyatakan bahwa tahapan-tahapan kreativitas meliputi :

1. Tahapan persiapan, pada periode ini individu meletakkan dasar pemikiran, menyatakan masalah dan mengumpulkan materi-materi yang diperlukan untuk memecahkan masalah . Individu juga mempelajari mengenal latar belakang masalah seluk beluknya.
2. Tahapan kosentrasi, perhatian individu tercurah dan pikiran individu terpusat pada hal-hal yang mereka kerjakan. Tahap kosentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu untuk menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami kegagalan.
3. Tahap inkubasi, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalaah yang dihadapi atau tidak memikirkan secara sadar, tapi menyimpannya dalam alam prasadar. Artinya individu mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi, namun untuk sementara waktu.
4. Tahap penerangan. Hasil kreatif baru muncul pada periode ini, individu mengalami insight, ide untuk pemecahan masalah muncul secara tiba-tiba dan diikuti rasa senang.
5. Tahap pembuktian, pada tahap pembuktian individu mengekspresikan ide-idenya dalam bentuk nyata. Dalam menentukan apakah penyelesaian masalah Nampak dalam fakta-fakta yang benar, individu mengevaluasi hasil penyelesaian masalah.

Jadi kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak dalam membentuk imaji mental,fantasi dan kemampuan anak memecahkan masalah sesuai dengan intelektualnya.

1. **Kelompok Bermain**
	1. **Pengertian kelompok bermain**

Direktorat PADU, Menu Pembelajaran Generik, 2002 : 3 menjelaskan bahwa:

 kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia tiga sampai enam tahun yang berfungsi untuk meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untukpertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga siap memasuki pendidikan dasar.

Kelompok bermain lebih popular disebut dengan istilah *play group* merupakan lembaga pendidikan luar sekolah yang relatif masih baru, yang lahir dari pemikiran ahli neurologi bahwa pada usia prasekolah mutlak diperlukan sejumlah kegiatan dalam bentuk permainan yang bersifat edukatif, psikomotorik, emosi, sosial, dan afektif. Pada kelompok bermain, anak bukan semata-mata bermain tetapi di dalamnya terdapat kegiatan bermain sambil belajar.

* 1. **Fungsi Kelompok Bermain**

fungsi kelompok bermain menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2001:2) “adalah sebagai salah satu bentuk pendidikan prasekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain dengan menerapkan sistem bermain sambil belajar secara individual dan kelompok melalui kegiatan aktif.”

Kelompok bermain menurut BPKB Jayagiri (1994:13) merupakan wahana pembinaan anak usia 3-6 tahun yang memiliki fungsi diantaranya yaitu (a) pengganti sementara peranan orang tua dalam mendidik anaknya, (b) sebagai tempat kegiatan bermain bagi anak usia 3-6 tahun, (c) sebagai lembaga pendidikan prasekolah untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan, (d) membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengganti sementara peranan orang tua dalam mendidik anaknya. Pada saat ini dimana orang tua sibuk termasuk ibu maka mereka menyerahkan pendidikan anaknya pada kelompok bermain, karena kelompok bermain merupakan kegiatan yang terorganisir sehingga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. sebagai tempat kegiatan bermain bagi anak usia 3-6 tahun. Kegiatan bermain dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok di bawah bimbingan atau pengawasan pengasuh yang memahami sifat, karakter, kebutuhan, dan menguasai teknis bermain bagi anak usia 3-6 tahun. Kelompok bermain merupakan tempat bermain bagi anak yang merasa kesepian dan jenuh di rumah sendirian, karena anak merasa perlu mempunyai teman yang dapat diajak bermain dalam suasana gembira.
3. sebagai lembaga pendidikan prasekolah untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Diharapkan pada lembaga pendidikan prasekolah seperti kelompok bermain, anak terbiasa berhadapan dengan lingkungan pergaulan yang lebih luas di luar lingkungan keluarga. hal ini mengakibatkan anak-anak yang mengikuti pendidikan pada kelompok bermain lebih siap menyesuaikan diri dalam mengikuti pendidikan selanjutnya.
4. Membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Pada kelompok bermain, anak diberikan sejumlah stimulasi dalam rangka pengembangan kognitif, psikomotorik, afektif, dan sosial.
	1. **Tujuan Kelompok Bermain**

Kelompok bermain sebagai wadah untuk membina anak-anak usia prasekolah jelas mempunyai tujuan. Adapun tujuan kelompok bermain adalah sebagai berikut: hhtp://adwinataactivity.blogspot.com/pengertian-kelompok-bermain.

* + - 1. Membantu orang tua dalam proses sosialisasi anak, dalam pengertian meletakkan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.
			2. Memberikan kesempatan pada anak untuk mendapatkan kesejahteraannya melalui kegiatan bermain dalam kelompok bermain.
			3. Memberikan kesadaran pada keluarga akan pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah untuk perkembangan selanjutnya.
	1. **Manfaat Kelompok Bermain**

Menurut Winn dan Pocher dalam modul BPKB DIKLUSIPORA Jawa Barat (2002 : 06) manfaat kelompok bermain dapat dibagi atas dua diantaranya (1) manfaat bagi anak, (2) manfaat bagi ibu. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Anak
2. Belajar berkumpul dengan anak-anak lain. Anak-anak usia ini tidak senang lagi bermain dalam kamarnya sendiri seperti mereka masih bayi. Mereka ingin berkumpul bersama anak-anak lain dan meski mereka tidak sedang bermain bersama mereka tetap merasa lain bila sedang bersama-sama.
3. Belajar bergaul dengan yang lain. Dengan berkumpul bersama anak berarti berkumpul dengan orang lain, dan disini akan dipupuk jiwa kesabaran. Pelajaran ada seorang anak yang sedang bermain seluncuran yang lain dengan sabar menunggu gilirannya.
4. Bangga menjadi angota sebuah kelompok. Anak-anak akan menjadi bangga mempunyai kelompok sendiri dimana ia berada di dalamnya jadi tidak sebagai anggota keluarga sendiri.
5. Mengantar anak untuk mandiri. Dengan mengikuti kelompok bermain anak-anak senang bermain dengan teman-temannya tanpa dihantui rasa takut, cemas atau tekanan emosi termasuk lupa terhadap kehadiran mereka disisinya dengan demikian anak-anak terbiasa bermain sendiri atau bersama kelompoknya serta dibimbing oleh guru dengan serius dalam perasaan senang. Hal ini membuat ank semakin percaya diri akan kemampuannya serta beradaptasi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga.
6. Manfaat Bagi Ibu

Agar lebih mengenal anaknya, dimana ia akan tahu kemampuan-kemampuan yang dimiliki anaknya, disamping kekurangan-kekurangannya. Disamping itu para ibu akan memiliki semakin banyak waktu luang, karena anaknya secara tidak langsung sudah dapat mandiri, sudah dapat mengerjakan pekrjaan sederhana tanpa bantuan ibi dirumahnya.

* 1. **Faktor Pendukung Kelompok Bermain**

Suatu program kelompok bermain tentutunya memiliki faktor pendukung sebagai berikut :

* + - 1. Karakteristik guru
			2. Kemampuan pendidik dalam melaksanakan tugas
			3. Motivasi orang tua
			4. Bantuan masyarakat dalam menyediakan fasilitas belajar
			5. Program pendidikan anak usia dini melalui kelompok bermain sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan sejenis.

Mengingat pentingnya program kelompok bermain (KOBER) maka direktorat jendral pendidikan luar sekolah pemuda dan olah raga memandang perlu menyelenggarakan program pendidikan anak melalui kelompok bermain sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan luar sekolah. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 yang menyatakan bahwa “satuan pendidikan nonformal meliputi lembaga kursus, pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, majlis ta’lim dan satuan pendidikan sejenis”. Program kelompok bermain merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan sejenis sebagai upaya pengembangan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, juga menyelenggarakan pendidikan pra sekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Jadi metode bermain balok untuk anak usia dini adalah metode ini sangat penting bagi anak usia dini karena pada dasarnya anak-anak menyukai bermain balok, dengan bermain balok anak dapat berimajinasi dan menuangkannya dalam bentuk yang nyata. Oleh karena itu, bermain balok sangat sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan bermain balok anak mengkoordinasikan mata, tangan, serta melatih dalam memecahkan masalah. Capaiannya yaitu kreativitas.

 Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang sistematis dan disesuiakan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas.

**Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran yang di lakukan tutor harus memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada anak. Tapi kenyataaannya masih banyak tutor yang tidak mampu melaksanakannya karena metode pembelajaran yang digunakan tidak berorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua anak didik. Melihat hal tersebut tutor dapat memperbaiki metode pembelajaran yang akan digunakan pada anak sehingga anak didik kembali memiliki gairah untuk mengikuti pelajaran karena merasa tertarik dan menimbulkan rasa senang untuk belajar. Salah satu yang dapat ditempuh tutor untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode bermain balok.

Menurut Montolalu dkk (2008),” permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok , anak-anak mendapat keterampilan melatih kerjasama mata, tangan serta koordiansi fisik. Anak juga belajar konsep matematika”. Menurut Jalal (zahrah, 2011:4), mamfaat yang diperoleh anak melalui bermain balok untuk pengembangan fisik, kreativitas, kognitif, matematika, science dan kesadaran anak usia dini.” Dengan bermain balok, kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan karena dengan bermain balok, anak usia dini belajar untuk menghubungkan, memecahkan masalah, mencari solusi baru, dan mengeksplorasi sensorinya.

Untuk memudahkan dalam memahami kerangka berpikir ini, maka penulis memberikan gambaran sebagai berikut:

Kerangka pikir diatas dapat digambarkan kedalam bentuk bagan sebagai berikut :

|  |
| --- |
| Kreativitas anak rendah  |

Penyebab Anak Didik

* Anak didik takut bertanya,takut salah,dan takut menjawab pertanyaan dari pendidik
* Anak didik selalu menunggu arahan atau contoh dari pendidik dalam mengerjakan sesuatu.

terlihat

Penyebab Pamong

* Metode yang diterapkan kurang mampu meningkatkan kreativitas anak didik
* Pendidik tidak memberikan motivasi kepada anak mengungkapkan ide maupun gagasannya.

Pemecahan masalah dengan langkah-langkah bermain balok:

1. Pamong menjelaskan bentuk dan warna balok
2. Menyiapkan balok yang akan digunakan dalam bermain
3. Pamong memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun berbagai model
4. Mengajak anak untuk bermain balok
5. Memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang akan dibentuknya

Kreativitas anak didik meningkat melalui:

1. Kelancaran berfikir : Anak menciptakan bentuk dari balok seperti membuat rumah
2. Keluwesan berfikir : Anak menyusun balok sesuai dengan bentuknya
3. Elaborasi : Anak membentuk macam-macam variasi bangunan dengan balok
4. Keaslian : Bentuk bangunan yang apa adanya dari berbagai macam bentuk balok

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang digunakan dalam penelitian ini: jika menggunakan metode bermain balok dalam pembelajaran,maka kreativitas anak di Kelompok Bermain Tri Putri Kel Sudiang Raya Kec. Biringkanaya Kota Makassar dapat meningkat.

**BABIII**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh tutor untuk menjadi lebih efektif dan mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan. Moleong (2001:63) selanjutnya penelitian kualitatif digunakan karena dalam penelitian

(1) Peneliti bertindak sebagai instrument utama,karena disamping sebagai pengumpul data penganalisis data,peneliti juga terlihat langsung dalam penelitian; (2) mempunyai latar alami, data yang diperoleh dan diteliti akan dipaparkan sesuai apa yang terjadi di lapangan; (3) hasil penelitin bersifat deskriptif, karena data yang di kumpulkan tidak emenggunakan angka-angka melainkan berupa kata-kata atau kalimat; (4) lebih mementingkan proses dari pada hasil; (5) adanya batas permasalahan yang ditentukan dalam fokus penelitian; (6) analisis data cendrung bersifat induktif.

1. **Jenis penelitian**

Penelitian in menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas *( Classroom Actoin Research )* menurut Arikunto (2006:57) adalah “penelitian yang dilakuakan oleh tutor didalam kelas bekerjasama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan dan peningkatan proses pembelajaran”.

32

Salah satu model PTK yang sering digunakan di dalam bidang penelitian adalah model Kurt Lewin (Alimin Umar, 2005:20) mengemukakan bahwa “konsep inti yang diperkenalkan dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu : 1) Planning, 2) Acting, 3) Observating, 4) Reflecting”.

* + 1. Perencanaan (planning)

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

* + 1. Pelaksanaan (acting )

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

* + 1. Observasi ( observating)

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

* + 1. Refleksi ( reflecting)

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

 Keempat langkah PTK model Kurt Lewin dapat digambarkan sebagai berikut

 perencanaan

 Refleksi Aksi

 Observasi

Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin

1. **Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus adalah :

1. Bermain balok yaitu kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

Balok Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan blok Blookdoss. Balok Blockdoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini pun banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

1. Kreativitas, yaitukemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yangbaru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbedadengan apa yang telah ada. Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa sejak lahir. Kreativitas alamiah seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Anak usia prasekolah memiliki imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif. Mereka memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku seperti sering bertanya, dan memiliki daya khayal yang kuat.
2. **Lokasi Penelitian/Subyek Penelitian**

Lokasi belajar yang baik adalah lokasi belajar yang nyaman, karena lokasi

yang nyaman akan sangat mempengaruhi kenyamanan dalam kegiatan belajar

mengajar. Sehingga anak merasa nyaman dalam kegiatan belajar dan tidak merasa

terganggu oleh lingkungan yang membuat anak tidak bisa konsentrasi dalambelajar.

*Play Group* Tri Putri berada di daerah pedesaan, di depan lokasi *play*

*group* adalah rumah-rumah masyarakat yang berjejeran dan suasananya masih asri

jauh dari kebisingan lalu lalang kendaraan roda empat, sehingga membuat suasana

lebih nyaman untuk belajar.Bagi anak-anak yang dalam kegiatan proses belajar mengajarnya banyakmenggunakan aktifitas bermain, maka membutuhkan tempat yang bebas darigangguan kebisingan suara kendaraan bermotor dan lalu lalang kendaraan rodaempat. Oleh karena itu lokasi *play group* ini sangat cocok untuk kegiatan belajarmengajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak, baikkemampuan fisik maupun psikis.

Lokasi *Play Group* Tri Putri ini terletak kira-kira kurang lebih delapan kilometer dari jarak jalan raya, tepatnya disamping polda sudiang kota Makassar.

Untuk menuju ke lokasi *play group* hanya bisa ditempuh denganmenggunakan kendaraan pribadi, karena tidak ada angkutan umum yang melewati

ke jalur lokasi. Meskipun demikian para orang tua murid selalu setiamengantarkan dan mendampingi putra putri mereka, dan kebanyakanmenunggunya sampai selesai kegiatan belajar mengajar.Karena lokasi *play group* ini belum permanen dalam arti gedungnya masihmenyewa, maka harapan para pendiri adalah bisa memiliki gedung sendiri yangberlokasi di tempat yang strategis dan mudah dijangkau oleh para wali muriduntuk mendampingi putra putri mereka pada waktu kegiatan belajar mengajar

berlangsung.

Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain Tri Putri Kel.Sudiang raya Kota Makassar. Atas dasar hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan karena metode ini belum pernah mereka gunakan dan sangat menarik. Yang menjadi subjek penelitian ini anak usia dini yang berumur 4-5 tahun di Kelompok Bermain Tri Putri dengan jumlah anak 10 orang.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan. Adapun yang menjadi menjadi objek observasi peneliti yaitu pendidik dan anak didik yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok di Kelompok Bermain, yang terdiri dari pendidik sebanyak dua orang dan anak didik sebanyak 10 orang. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati segala proses pelaksanaan metode bermain balok yang dilakukan oleh pendidik dan anak didik.
2. Dokumentasi, yaitu digunakan untuk menambahkan data yang tidak dapat diperoleh melalui observasi. Selama kegiatan penelitian, bentuk dokumentasi yang dikumpulkan yaitu kondisi anak didik di Kelompok Bermain, serta skenario pembelajaran dan berupa foto-foto selama proses pembelajaran.
3. **Prosedur PTK**

Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas, maka rencana tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

* + 1. Siklus pertama
	1. Tahap perencanaan tindakan
1. Meminta izin kepada kepala Kelompok Bermain Tri Putri untuk melakukan penelitian .
2. Bersama dengan pendidik menyiapkan Rencana Kegiatan Harian ( RKH ).
3. Mengadakan diskusi dengan pendidik Kelompok Bermain Tri Putri mengenai rencana penelitian tindakan kelas untuk memastikan rencana yang telah disusun dapat berjalan dengan lancer.
4. Bersama dengan pendidik mengkaji rencana pelaksanaan untuk menentukan indicator keberhasilan dalam kehiatan pembelajaran.
5. Bersama dengan pendidik menyiapkan lembar observasi.
	1. Tahap pelaksanaan tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan sebelumnya atau yang telah disusun.

* 1. Tahap observasi

Tahap observasi dapat dilaksnakan selama prosses tindakan berlangsung dengan mengamati segala aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran.

* 1. Tahap refleksi

Pada tahap refleksi adalah menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi guna melihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat proses pembelajaran serta dijadikan acuan untuk merencanakan siklus selanjutnya.

* + 1. Siklus kedua
1. Perencanaan

Melanjutkan kembali perencanaan pada siklus I yang dianggap perlu dalam memecahkan persolan pada siklus I. Menyusun rencana ulang pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain balok.

1. Pelaksanaan tindakan

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II pada dasarnya mengulang langkah-langkah pada siklus I, tetapi dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat bermain balok berlangsung, data yang diambil pada dasarnya sama dengan siklus I yaitu tentang aktivitas anak dikelas.

1. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan dan penyempurnaan dalam pelaksanaan kegiatan bermain balok, sehingga hasil observasi, evaluasi dan refleksi terjadi peningkatan kreativitas pada anak didik di kelompok bermain.

 Berdasarka hasil refleksi tindakan yang dilaaksanakaan pada siklus I, dilakukan perbaikaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, pelaksanaan tindakan pada siklus II disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang dicapai pada siklus ini dikumpulka serta dianalisis untuk menetapkan suatu kesimpulan.

1. **Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif. Data hasil penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan mencernati atau menelaah, menguraikan atau mengaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses belajar dan hasil pembelajaran untuk memperoleh kesimpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis data sebagai berikut:

1. Memilih data (reduksi data)

Pada langkah pemilihan data ini, pilihlah data yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran. Data yang tidak relevan dapat dibuang, dan jika dianggap perlu tutor dapat menambahkan data baru dengan mengingat kembali peristiwa atau fenomena yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

1. Mendeskripsikan data hasil temuan (memaparkan data)

Pada kegiatan ini, pendidik membuat deskripsi dari langkah yang dilakukan pada kegiatan pertama.

1. Menarik kesimpulan hasil deskripsi

 Berdasarkan deskripsi yang telah dibuat pada langkah kedua, selanjutnya dapat menarik kesimpulan hasil pelaksanaan rencana tindakan yang telah dilakukan.

Tabel Rentang skor penilaian kreativitas anak (Suhasimi, Arikunto, 2002:271)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Skor rerata | Kategori | Total skor |
| 1. | Skor 1 | Rendah/kurang | 1-4 |
| 2. | Skor 2 | Sedang/cukup | 5-8 |
| 3. | Skor 3 | Tinggi/baik | 9-12 |

1. **Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik di Play Group Tri Putri kelurahan Sudiang raya Kota Makassar terdapat 10 orang anak didik berdasarkan siklus I ke siklus II yakni 9-12 (75%) yang memperoleh penilaian kategori baik.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelompok bermain Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar, melalui penerapan metode bermain balokdalam meningkatkan kreativitas anak didik yang berjumlah 10 orang. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan selama 1 bulan, mulai tanggal 15 september sampai 15 oktober 2015. Pelaksanaan setiap siklus mengikuti alur PTK yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data penelitian berupa hasil peningkatan kreativitas anak dengan melakukan tes pencobaan pada permainan balok pada siklus I dan siklus II. Data observasi berupa aktivitas belajar anak selama pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, pendidik bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti bertindak sebagai observasi.

Adapun jadwal penelitian tindakan kelas adalah setiap hari senin yang dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 10.30. Alasan memilih pukul 07.30 sampai 10.30 adalah karena pada jam tersebut anak didik masih berada dalam keadaan segar dan fit setelah melakukan kegiatan pagi dan bermain.

42

Data hasil penelitian diperoleh dari data kualitatif sesuai dengan bentuk instrument pengumpulan data yang digunakan. Berikut diuraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelompok bermain Tri Putri. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan urutan-urutan indikator yang dicapai dalam upaya pendidik meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok.

1. Siklus I
2. Perencanaan siklus I

Tahap peremcanaan dilakukan melalui perkenalan dengan pihak sekolah pada hari senin tanggal 15 september 2015 dan kemudian mempersiapkan anak didik sebanyak 10 anak didik. Menetapkan tujuan pembelajaran yaitu: pertama, kelancaran berfikir yang terdiri dari kelancaran gagasan, kedua keluwesan berfikir, ketiga elaborasi yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih baik, dan yang keempat, keaslian yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli. Menyiapkan balok-balok yang akan dijadikan permainan dan memilih bentuk yang diinginkan sesuai dengan tema pembelajaran yaitu “Kebutuhan ku” siklus I membuat pedoman observasi untuk melihat peningkatan kreativitas anak didik melalui bermain balok pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

1. Pelaksanaan Siklus I

Setelah mempersiapkan perencanaan tindakan, selanjutnya masuk pada tahap pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada minggu kedua september 2015. Pelaksanaan tindakan kelas mulai dari jam 07.30 sampai dengan 10.30 dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari jurnal pagi berkisar ± 20 menit, kegiatan awal berkisar ± 30 menit, kegiatan inti selama ± 60 menit, istrahat/makan selama ± 30 menit dan kegiatan akhir selama ± 30 menit. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan meningkatkan kreativitas pada anak didik kelompok bermain diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, menarik dan mengarahkan perhatian anak didik, memperbaiki keterlibatan anak didik, meningkatkan aktivitas belajar anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang koomperatif melalui kegiatan bermain balok.

Kegiatan pembukaan yang dilakukan pendidik dan anak didik antara lain:

1. Pendidik memberi salam pada anak didik
2. Mengaitkan tema pembelajaran kebutuhan ku pada siklus I dengan kehidupan anak sehari-hari
3. Menyiapkan tempat, balok dan alat yang diperlukan
4. Pendidik mengatur tempat duduk anak didik
5. Pendidik menjelaskan pengertian dan manfaat serta tujuan bermain balok berdasarkan tema pembelajaran yaitu kebutuhanku pada siklus I.

Kegiatan inti yang dilakukan pendidik dan anak didik antara lain:

1. Pendidik berkeliling diantara anak didik
2. Pendidik memberikan bantuan pada anak didik yang membutuhkan.

Kegiatan penutup yang dilakukan penutup dan anak didik antara lain:

1. Pendidik memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan bermain balok dengan melihatkan anak didik. Anak didik siap untuk menyelesaikan permainan.
2. Merapikan dan membantu membereskan baju anak didik yang kotor, sedang yang lainnya memberskan semua alat dan bahan bermain balok kembali pada tempatnya.
3. Anak didik sudah rapi, pendidik duduk membuat lingkaran sambil bernyanyi dengan anak didik.
4. Diakhir kegiatan pendidik menanyakan pada setiap anak tentang kegiatan bermain balok yang dilakukannya.
5. Setelah semua anak berbicara, pendiddik memberika ringkasan tentang tujuan dan manfaat bermain balok bagi anak didik.
6. Observasi Siklus I

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kelancaran berfikir
	1. Kelancaran gagasan
2. Keluwesan berfikir
3. Elaborasi yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih baik
4. Keaslian yaitu kemampuan mecetuskan gagasan unik dan asli.

Berdasarkan pengamatan dan observasi diperoleh hasil penelitian dari indikator yang ingin dicapai terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Tri Putri Kelurahan Sudian Raya Kota Makassar.

Siklus I pertemuan pertama

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | **Kegiatan yang diamati** | **Frekuensi (orang)** |  |
| **B** | **C** | **K** |
| **Jml****anak** | **%** | **Jml****anak** | **%** | **Jml****anak** | **%** |
| 1. | Kelancaran berifkir | 2 | 40 | 3 | 45 | 5 | 55 |
| 2. | Keluwesan berfikir | 1 | 35 | 3 | 45 | 6 | 60 |
| 3. | Elaborasi | 3 | 45 | 5 |  55 | 2 |  40 |
| 4. | Keaslian | 3 | 45 | 3 | 45 | 4 |  40 |

Dari hasil penelitian pada table diatas menunjukkan bahwa penerapan metode bermain balok dalam meningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri. Peningkatan kreativitas anak pada siklus Ipertemuan pertama belum efektif dan di lanjut pada pertemuan ke dua perlu.Pada pelaksanaan siklus I diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan kelancaran berfikir anak didik dalam bermain balok yaitu 2orang anak didik atau 40%yang memperoleh kategori baik, 3 orang anak didik atau 45% yang memperoleh kategori cukup, dan 5 orang anak didik atau 55% yang memperoleh kategori kurang.
2. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan keluwesan berfikir anak didik dalam bermain balok yaitu 1 anak didik atau 35% memperoleh kategori baik, 3 orang anak didik atau 45% yang memperoleh kategori cukup, dan 6 orang anak didik atau 60% yang memperoleh kategori kurang.
3. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan elaborasi anak didik dalam bermain balok yaitu 3 orang anak didik atau 45% yang memperoleh kategori baik, 5 orang anak didik atau 55% yang memperoleh kategori cukup, dan 2 orang anak didik atau 40% yang memperoleh kategori kurang.
4. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan keaslian anak didik dalam bermain balok yaitu 3 orang anak didik atau 45%yang memperoleh kategori baik, 3 orang anak didik atau 45% yang memperoleh kategori cukup, dan 4 orang anak didik atau 50% yang memperoleh kategori kurang.

Siklus I pertemuan kedua :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan yang diamati | Frekuensi (orang)Pertemuan kedua siklus I |
| B | C | K |
| Jml anak | % | Jml anak | % | JmlAnak | % |
| 1. | Kelancaran berfikir | 5 | 55 | 2 | 40 | 3 | 45 |
| 2. | Keluwesan berfikir | 4 | 50 | 3 | 45 | 3 | 45 |
| 3. | Elaborasi | 3 | 45 | 4 | 50 | 3 | 45 |
| 4. | Keaslian | 3 | 45 | 4 | 50 | 3 | 45 |

Dari hasil penelitian pada table diatas menunjukkan bahwa penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik pada kelompok bermain Tri Putri, peningkatan kreativitas anak didik pada siklus I belum efektif dan perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pada pertemuan kedua siklus I yang telah dilakukan seperti diuraikan pada table diatas :

* + - 1. Hasil penelitian terhadap indicator kemampuan kelancaran anak didik dalam bermain balok yaitu 5 orang anak didik atau 55 % yang memperoleh kategori baik, 2 orang anak didik atau 40 % yang memperoleh kategori cukup, 3 orang anak didik atau 45 % yang memperoleh kurang.
			2. Hasil penelitian terhadap indicator kemampuan keluwesan berfikir anak didik dalam bermain balok yaitu 4 orang anak didik atau 50 % yang memperoleh kategori baik, 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori cukup, 3 orang anak didik atau 45% yang memperoleh kategori kurang.
			3. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan elaborasi anak didik dalam bermain balok yaitu 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori baik, 4 orang anak didik atau 50 % memperoleh kategori cukup, 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori kurang.
			4. Hasil penelitian terhadap indikator kemampuan keaslian anak didik dalam bermain balok yaitu 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori baik, 4 orang anak didik atau 50 % memperoleh kategori cukup, 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori kurang.
1. Refleksi siklus I
	* + 1. Perencanaan

Refleksi terhadap perencanaan pada siklus I terlihat bahwa semua dapat berjalan dengan apa yang direncanakan, sesuai dengan rencana kegiatan harian tentang tema pembelajaran “Kebutuhan ku” sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas. Lembar observasi telah disiapkan dengan baik oleh pendidik, dengan demikian tahap perencanaaan siklus I telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

* + - 1. Pelaksanaan Tindakan

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari langkaha-langkah yang dilakukan berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan intti, dan kegiatan penutup. Dengan memperhatikan kegiatan yang dilakukan pendidik dalam peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan pada pelaksanaan siklus I, yaitu pendidik tidak memberi motivasi dan penjelasan melalui ceramah pada anak sebelum melakukan aktivitas bermain balok serta anak tidak mendapat kebebasan dalam bermain balok.

* + - 1. Observasi

Refleksi yang dilakukan pada tahap observasi bahwa peningktan kreativitas anak didik melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri diperoleh hasil yang belum memuaskan karena masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan pada tahap pelaksanaan dan tahap observasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus I masih ada anak didik yang masuk kategori kurang di sebabkan karenaanak tersebut belum mendapatkan kebebasan dari pendidik untuk melakukan aktivitas bermain balok sehingga anak selalu menunggu contoh dari pendidik dalam melakukan aktivitas bermain sehingga perlu memperhatikan lebih dekat tentang keadaan dan kondisi anak didik saat pembelajaran berlanggsung.

Dengan demikian penerapan metode bermain dalam meningkatan kreativitas anak uasia dini pada kelompok bermain Tri Putri kulurahan Sudiang Raya kota Makassar dapat dikatakan belum sesuai yang diharapkan atau belum mencapai 75% dari jumlah anak dengan kategori kreativitas tinggi /baik. Sehingga harus dilanjutkan pada penelitian tindakan kelas siklus II agara peningkatan kreativitas melalui permainan balok terhadap anak didik lebih optimal.

1. Siklus II

Aktivitas belajar anak didik dalam penerapan metode bermain balok dalam meningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar .

* 1. Perencanaan siklus II

Tahap perencanaan dilakukan pada hari senin tanggal 21 september 2015 dan mempersiapkan anak didik sebanyak 10 anak didik. Melanjutkan rancangan tindakan dengan memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I. Tahap perencanaan siklus II dimulai dengan mendata anaak didik yang masuk kategori kurang. Menyusun rancangan ulang pelaksanaan bermain balok sehingga tujuan peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri dapat semakin optimal, menyiapkan balok yang akan digunakan dalam permainan dan memilih bentuk balok yang diinginkan sesuai dengan tema pembelajaran”Binatang” siklus II menyiapkan pedoman observasi untuk melihat perkembangan kreativitas anak didik melalui kegiatan bermain balok pada saat proses pembelajaran berlangssung selama pelaksanaan siklus II.

* 1. Pelaksanaan siklus II

Setelah mempersiapkan perencanaan tindakan, selanjutnya masuk pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada minggu ke tiga September 2015. Pelaksanaan tindakan kelas dimulai dari jam 07.30 sampai dengan 10.30 dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari jurnal pagi berkisar ± 20 menit, kegiatan awal berkisar ± 30 menit, kegiatan inti selama ± 60 menit, istrahat/makan selama ± 30 menit dan kegiatan akhir selama ± 30 menit. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus II dalam meningkatkan kreativitas anak didik kelompok bermain diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, menarik dan mengarahkan perhatian anak didik, memperbaiki keterlibatan anak didik, meningkatkan aktivitas belajar anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang koomperatif melalui kegiatan bermain balok.

 Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan kekurangan dan kelemahan pada pelaksanaan siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus I belum dapat dikatakan berhasil karena masih ada beberapa anak didik yang masuk dalam kategori kurang karena anak tersebut tidak mendapat kebebasan dari pendidik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri adalah sejumlah balok diletakkan didalam rak terbuka, anak bebas menyusun balok, serta atas bimbingan inisiatif pendidik. Kegiatan pembukaan yang dilakukan pendidik dan anak didik antara lain:

* + - 1. Pendidik memberi salam kepada anak didik
			2. Mengaitkan tema pembelajaran,”Binatang” pada siklus II
			3. Menyiapkan tempat, balok dan alat yang diperlukan
			4. Pendidik mengatur tempat duduk anak didik
			5. Pendidik mengabsen dan memberikan pengarahan untuk mengalihkan perhatian perhatian dengan menghubungkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran yang akan diajarkan
			6. Pendidik menjelaskan pengertian dan manfaat serta tujuan bermain balok berdasarkan tema pembelajaran yaitu Binatang pada siklus II

Kegiatan inti yang dilakukan pendidik dan anak didik antara lain:

1. Pendidik berkeliling diantara anak didik
2. Pendidik memperlihatkan cara bermain balok dengan bantuan alat dan bahan
3. Pendidik memberikan dukungan berupa pernyataan positif tentang positif yang dilakukan anak. Anak didik mengikuti intruksi pendidik membuat sesuatu
4. Pendidik memberikan bantuan pada anak didik yang membutuhkan.

Kegiatan penutup yang dilakukan pendidik dan anak didik antara lain:

1. Pendidik memberitahukan saaatnya membereskan alat dan bahan bermain balok dengan melibatkan anak didik. Anak didik siap untuk menyelesaikan permainan
2. Merapikan dan membantu membereskan baju anak didik yang kotor, sedang yang lainnya membersekan semua alat dan bahan bermain balok kembali pada tempatnya
3. Anak didik sudah rapi, pendidik duduk membuat lingkaran sambil bernyanyi dengan anak didik
4. Diakhir kegiatan pendidik menanyakan pada setiap anak tentang kegiatan bermain balok yang dilakukannya
5. Setelah semua anak berbicara, pendidik memberikan ringkasan tentang tujuan dan manfaat bermain balok bagi anak didik.
	1. Observasi siklus II

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kelancaran berfikir
2. Keluwesan berfikir
3. Elaborasi
4. Keaslian

Pelaksanaan tahap observasi siklus II tetap menggunakan waktu 07:30 sampai dengan 10.30.

Tabel 4.2. Hasil Observasi Sikluus II pertemuan pertama Penerapan Metode Bermain Balok dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Play Group Tri Putri Kelurahan Sudiang Raya Kota Makassar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan yang diamati | Frekuensi (orang) |  |
| B | C | K |
| Jmlanak | % | Jmlanak | % | JmlAnak | % |
| 1. | Kelancaran berfikir | 5 | 55 | 5 | 55 | - | - |
| 2. | Keluwesan berfikir | 5 | 55 | 5 | 55 | - | - |
| 3. | Elaborasi | 3 | 45 | 7 | 65 | - | - |
| 4. | Keaslian | 4 | 50 | 6 | 60 | - | - |

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik di *paly group* Tri putrid dapat diuraikan pada siklus II sebagai berikut :

1. Hasil penelitian kemampuan kelancaran berfikir anak didik dalam bermain balok menunjukkan ada 5 orang anak didik atau 55% memperoleh kategori baik, 5 orang anak didik atau 55 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
2. Hasil penelitian kemampuan keluwesan berfikir anak didik dalam bermain balok, menunjukkan ada 5 orang anak didik atau 55 % memperoleh kategori baik, 5 orang ank didik atau 55 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
3. Hasil penelitian kemampuan elaborasi anak didik, menunjukkan ada 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori baik, 7 orang anak didik atau 65 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik yang memperoleh kategori kurang.
4. Hasil penelitian kemampuan keaslian anak didik dalm bermain balok, menunjukkan ada 4 orang anak didik atau 50 % memperoleh kategori baik, 6 orang anak didik atau 60 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik yang memperoleh kategori kurang.

Pertemuan kedua siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan yang diamati | Frekuensi ( orang ) |
| B | C | K |
| Jml anak | % | Jml anak | % | Jml anak | % |
| 1. | Kelancaran berfikir | 9 | 75 | 1 | 35 | - | - |
| 2. | Keluwesan berfikir | 5 | 55 | 5 | 55 | - | - |
| 3. | Elaborasi | 3 | 45 | 7 | 65 | - | - |
| 4. | Keaslian | 3 | 45 | 7 | 65 | - | - |

Dari hasil penelitian pada table diatas menunjukkan bahwa penrapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik *di play group* Tri Putri meningkat pada pelaksanaan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian kemampuan kelancaran berfikir anak didik dalam bermain balok, menunjukkan ada 9 anak didik atau 75% memperoleh kategori baik 1 orang anak didik atau 35 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
2. Hasil penelitian kemampuan keluwesan berfikir anak didik dalam bermain balok, menunjukkan ada 5 orang anak didik atau 55 % memperoleh kategori baik, 5 orang anak didik atau 55% memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
3. Hasil penelitian kemampuan berfikir elaborasi anak didik, menunjukkan ada 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kategori baik, 7 orang anak didik atau 65 % memperoleh kategori cukup, dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
4. Hasil penelitian kemampuan keaslian anak didik dalam bemain balok, menunjukkan ada 3 orang anak didik atau 45 % memperoleh kateggori baik, 7 orang anak didik atau 65 % memperoleh kategori cukup dan tidak ada anak didik masuk kategori kurang.
	1. Refleksi Siklus II
		* 1. Perencanaan

Refleksi terhadap perencanaan pada siklus II terlihat bahwa semua dapat berjalan dengan apa yang direncanakan, sesuai dengan rencana kegiatan harian tentang tema pembelajaran “Binatang”, sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas. Lembar observasi telah disiapkan dengan baik oleh pendidik, dengan demikian tahap perencanaan siklus II tealh berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, sehingga dapat dikatakan berhasil.

* + - 1. Pelaksanaan tindakan

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan siklus II teridir dari beberapa tahap yaitu : kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan siklus II yang dilakukan pendidik dan anak didik pada kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak didik kelompok bermain Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar telah berhasil dilaksanakan. Terlihat tidak ada lagi anak didik yang termasuk kategori kurang., sehingga pada tahap pelaksanaan siklus telah berhasil meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok pada kelompok bermain Tri Putri.

* + - 1. Observasi

Refleksi yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II bahwa penerapan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak didik pada kelompok bermain Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar telah berhasil dan sukses sesuai dengan apa yang diharapkan serta sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan

Berdasarkan hasil observasi siklus IItelah mencapai peningkatan yang signifikan, yakni pencapaian persentase anak dengan criteria kreativitas tinggi telah mencapai 75% sehingga aktivitas bermain balok dalam penelitian ini telah diselesaikan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermaon balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok bermain Tri Putri dengan melihat indikator-indikator yang diperhatikan dan diamati menunjukkan tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Berdasarkan refleksi hasil pada tahaap observasi pada siklus I masih ada anak didik yang masuk kategori kurang. Pada siklus II anak didik tersebut sudah mampu berfikir kreatif, keluwesan berfikir,elaborasi serta keaslian dalam pembelajaran untuk melakukan pernainan balok. Oleh karena ittu, maka pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dapat dikatakan telah berhasil dengan baik.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, dapat diuraikan beberapa pembahasan mengenai penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak didik Tri Putri kelurahan Sudiang Raya kota Makassar, difokuskan pada aktivitas belajar anak dengan permainan balok serta peningkatan kreativitas anak didik setelah penerapan metode bermain balok. Penelitian ini dilaksanankan dalam dua siklus sesuai alur penelitian tindakan kelas. Pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut.

 Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I ditemukan bahwa penerapan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain Tri Putri belum berhasil. Penyebabya adalah kurangnya dorongan atau motivasi kepada anak sebelum kegiatan dilaksanakan. Akibatnya anak tidak tertarik dalam mengikuti aktivutas bermain balok. Hurlock ((1978:11) menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak antara lain adalah dorongan. Anak-anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif.

Peningkatan kreativitas anak didik pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas anak. Peningkatan ini karena anak melakukan aktivitas bermain balok dengan senang dan tidak takut salah bahwa penerapan metode bermain balok dapat membantu meningkatkan kreativitas anak didik dengan baik.

Hasil penelitian siklus I dan siklus II berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa permainan balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain Tri Putri dengan melihat indikator-indikator yang diperhatikan dan diamati dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat terlihat dari tahap observasi pada hasil penelitian dari indikator yang diamati pada siklus II telah masuk kategori baik. Oleh karena itu dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik.

Terjadi peningkatan karena dapat dilihat dari hasil observasi semua anak didik sudah mampu bermain balok berdasarkan indikator yaitu mampu kelancaran berfikir, keluwesan berfikir, elaborasi serta keaslia dalam meningkatkan kreativitas anak didik serta sikap anak didik yang aktif selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga akan menunjang ketuntasan belajar. Faktor-faktor meningkatkan kreativitas yaitu berupa motivasi dari pendidik, serta waktu untuk bermain. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan balok sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermaain Tri Putri karena setelah diterapkan kegiatan bermain balok anak didik menjadi antusias dalam proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kreativitas anak didik secara opimal.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gambaran penerapan metode bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak didik di kelompok bermain/*plauy group* Tri Putri kelurahan sudiang raya kota Makassar berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap siklus I berada pada kategori kurang sedangkan pada siklus II berada pada kategori baik (meningkat). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok di kelompok bermain Tri Putri.

1. **Saran**

Dalam rangka meningkatan kreativitas anak didik melalui permainan balok dalam proses pembelajaran maka perlu disarankan:

1. Bagi Tenaga pendidik kelompok bermain Tri Putri, agar kiranya dapat menerapkan permainan balok dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas anak didik.
2. Bagi masyarakat, khusunya orang tua anak didik agar kiranya dapat memotivasi anak-anaknya agar dapat lebih rajin belajar.

65

**DAFTAR PUSTAKA**

Al-khalili, Amal, Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak* : Jakarta Pustaka

Akbar. 2001*. Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Grasindo

Arikunto, Suharsimin. 2006*. Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta:Bumi Aksara

Dockett,see, Marfleed. 2000. *Play and Pedagogi in early childhood*. Australia:Harcout

Fadillah, Muhammad. 2012. Desain Pembelajaran PAUD, Yogyakarta:Ar-Ruzz Medan

Elayawati, C. 2005*. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Hidayat, Kosadi. 1990. *Strategi belajar mengajar bahasa Indonesia*. Binacipta,Bandung

Hurlock, Elizabeth B. (1978) *Perkembangan anak (jilid 2 edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga

<https://ipungsunaryo.wordpress.com/2010/10/13/Metode-Pembelajaran-dengan-Pendekatan-Bermain>. Di akses pada tanggal 10 April 2015

<http://adwinataactivity.blogspot.com/2012/05/Pengertian-Kelompok-Bermain.html>. Di akses pada tanggal O1 Mei 2015

Nashori, Fuad,dan Diana, Rachmy Mucharam. 2002. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islam*, Jogjakarta : Menara Kudus

Meitasari, 2000. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta. PT. Gramedia

Moleong, Lexi. J. 2001*. Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Roslan Karya

Montolalu, dkk. 2008*. Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka

Mutiah, Diana, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

66

Piirto, Jane. 2004. Understanding Creativity Scott sdale, USA : Great potential press, Inc

Santrock, J.w. 2007*. Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga

Sidono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:Grasindo

Sujiono Nuraini, Yuliani. 2012. Konsep Dasar PAUD. Jakarta:PT Indeks

Sujiono, Y.N dan Sujiono. B. 2010. *BermainKreativitas berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta : PT Indeks

Susanto, Ahmad. 2011*. Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1ayat 4 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Pustaka Pelajar,.Yogyakarta 2009

Umar, Alimin. 2005. Penelitian Tindakan Kelas. Pengantar kedalam Pemahaman Konsep dan Aplikasi, Makassar. Badan Penerbit UNM

Wahyono, Budi. [Www.Pendidikan](http://Www.Pendidikan) Ekonomi.com/2012/12/Jalur-dan-Jenjang-Pendidikan-Menurut UU.html

Zahrah. 2011*. Penerapan Belajara Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini:Study Quasi Eksperimen Belajar Melalui Bermain Balok Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Alkhairaat1 Pusat Di Kota Palu*. Jurnal KIAT Universitas Alkhairaat Palu Fakultas Agama Islam Universitas Alkhairat

**Lampiran 1 : Kisi-kisi Pedoman Observasi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Fokus penelitian** | **Indikator** | **Tehnik pengumpulan data** | **Sumber data** |
| 1. | Bermain balok | 1. Langkah-langkah bermain balok
 | ObservasiDokumentasi | PendidikAnak didik |
| 2. | Kreativitas | 1. Kelancaran berfikir
 | ObservasiDokumentasi | PendidikAnak didik |
|  |  | 1. Keluwesan berfikir
 | ObservasiDokumentasi | PendidikAnak didik |
|  |  | 1. Elaborasi
 | ObservasiDokumentasi | PendidikAnak didik |
|  |  | 1. Keaslian
 | Observasi Dokumentasi | PendidikAnak didik |
|  |

**Lampiran 2 : Pedoman observasi untuk pendidik**

Objek Observasi : Penerapan permainan balok

 Lokasi : Kelompok bermain Tri Purti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Masalah yang diobservasi | Penilaian |  |
| B | C | K |
| 1. | Pamong menjelaskan bentuk dan warna balok |  |  |  |
| 2. | Menyiapkan balok yang akan digunakan dalam bermain |  |  |  |
| 3. | Pamong memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun berbagai model |  |  |  |
| 4. | Mengajak anak untuk bermain balok |  |  |  |
| 5. | Memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang akan dibentuknya |  |  |  |

**Keterangan :**

1. Skor 3 jika pendidik mampu meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan.
2. Skor 2 jika pendidik kurang mampu meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapa-tahapan yang ditentukan.
3. Skor 1 jika pendidik tidak mampu meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapa-tahapan yang ditentukan .

**Lampiran 3 : Instrumen observasi untuk pendidik siklus I**

Objek Observasi : Penerapan permainan balok

 Lokasi : Kelompok bermain Tri Purti

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Masalah yang diobservasi | Kategori |
| B | C | K |
| 1. | Pamong menjelaskan bentuk dan warna balok |  |  |  |
| 2. | Menyiapkan balok yang akan digunakan dalam bermain balok |  |  |  |
| 3. | Pamong memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun berbagai model  |  |  |  |
| 4. | Mengajak anak untuk bermain balok |  |  |  |
| 5. | Memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang akan dibentuknya |  |  |  |

Keterangan :

1. Skor 3 jika pendidik mampu meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan
2. Skor 2 jika pendidik kurang mampu meningkatka kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan
3. Skor 1 jika pendidik tidak mampu meningkatka kreativitas anak didik melalui permainan balok sesaui dengan tahapan-tahapan yang ditentukan

**Lampiran 4 : Instrumen Observasi untuk pendidik siklus II**

 Objek Observasi : Penerapan permainan balok

 Lokasi : Kelompok bermain Tri Putri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Masalah yang diobservasi | Kategori |
| B | C | K |
| 1. | Pamong menjelaskan bentuk dan warna balok |  |  |  |
| 2. | Menyiapkan balok yang akan digunakan dalam bermain  |  |  |  |
| 3. | Pamong memperlihatkan jenis-jenis balok yang sudah disusun berbagai model |  |  |  |
| 4. | Mengajak anak untuk bermain balok |  |  |  |
| 5. | Memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang akan dibentuknya |  |  |  |

Keterangan :

1. Skor 3 jika pendidik mampu meningkatkan kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan
2. Skor 2 jika pendidik kurang mampu meningkatka kreativitas anak didik melalui permainan balok sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan
3. Skor 1 jika pendidik tidak mampu meningkatka kreativitas anak didik melalui permainan balok sesaui dengan tahapan-tahapan yang ditentukan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Anak Didik | Kelancaran berfikir | Keluwesan berfikir | Elaborasi | Keaslian | Total skor | kategori |
| B | C | K | B | C | K | B | C | K | B | C | K |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Nur Aulina Gendis  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 2. | Atira Mugbita  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | C |
| 3. | Tania Eka Putri Sari |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 4. | Fatimah Azzahra |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 | C |
| S5. | Syifa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 5 | C |
| 6. | Rifal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | C |
| 7. | Attar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | C |
| 8. | Dian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 | K |
| 9. | Andira |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 | C |
| 10. | Agung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 6 | C |
|  Jumlah | 2 | 3 | 5 | 1 | 3 | 6 | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 |  | B:9 |

**Lampiran 5. Tabel Rekapitulasi Siklus I Pertemuan pertama**

Keterangan :

 B = Baik

 C = Cukup

 K = Kurang

B : Kategori kreativitas baik dengan nilai 9-12

C : Kategori kreativitas cukup dengan nilai 5-8

K : Kategori kreativitas kurang dengan nilai 1-4

Penilaian :

1. Asosiasi

B = Jika kelancaran berfikir anak didik sudah dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup lancer berfikirnya dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang lancarnya berfikirnya dalam bermain balok

1. Keluwesan berfikir

B = Jika keluwesan berfikir anak didik sudah baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup lancer keluwesan berfikirnya dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang lancer keluwesan berfikirnya dalam bermain balok

1. Elaborasi

B = Jika anak didik mampu mengembangkan ide-idenya dengan baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup mampu mengembangkan ide-idenya dengan baik dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang mampu mengembangkan ide-idenyadalam bermain balok

1. keaslian

B = Jika anak didik mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

Siklus I pertemuan kedua

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama anak didik | Kelancaran berfikir | Keluwesan berfikir | elaborasi | Keaslian | Total skor | Kategori |
| B | C | K | B | C | K | B | C | K | B | C | K |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Nur Aulina Gendis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 2. | Atira Mugbita |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 3. | Tania Eka Putri Sari |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 4. | Fatimah Azzahra |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | S |
| 5. | Syifa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | S |
| 6. | Rifal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | S |
| 7. | Attar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 | S |
| 8. | Dian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | S |
| 9. | Andira |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 10. | Agung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | S |
| Jumlah | 5 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |  | B:4 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Anak Didik | Kelancaran berfikir | Keluwesan berfikir | Elaborasi | Keaslian  | Total sko | Kategori |  |
| B | C | K | B | C | K | B | C | K | B | C | K |
| 1. | Nur Aulina Gendis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 2. | Atira Mugbita  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 3. | Tania Eka Putri Sari |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 4. | Fatimah Azzahra |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 5. | Syifa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 6, | Rifal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 | C |
| 7. | Attar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 8. | Dian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 9. | Andira |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | B |
| 10. | Agung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
|  Jumlah | 5 | 5 |  | 5 | 5 |  | 3 | 7 |  | 4 | 6 |  |  | B:9 |

**Lamppiran 6 : Tabel Rekapitulasi Siklus II Pertemuan pertama**

Keterangan :

 B = Baik

 C = Cukup

 K = Kurang

Penilaian :

1. Kelancaran berfikir

B = Jika kelancaran berfikir anak didik sudah dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup lancer berfikirnya dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang lancer berfikirnya dalam bermain balok

1. Keluwesan berfikir

B = Jika keluwesan berfikir anak didik sudah baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup lancer keluwesan berfikirnya dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang lancer keluwesan berfikirnya dalam bermain balok

1. Elaborasi

B = Jika anak didik mampu mengembangkan ide-idenya dengan baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup mampu mengembangkan ide-idenya deengan baik dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang mampu mengembangkan ide-idenya dengan baik dalam bermain balok

1. Keaslian

B = Jika anak didik mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

C = Jika anak didik cukup mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

K = Jika anak didik kurang mampu berinovasi dengan baik dalam bermain balok

Rekapitulasi siklus II pertemuan kedua

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Anak Didik | Kelancaran berfikir | Keluwesan berfikir | Elaborasi | Keaslian | Total skor | Kategori |
| B | C | K | B | C | K | B | C | K | B | C | K |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Nur Aulina Gendis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 2. | Atira Mugbita |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 3. | Tania Eka Putri Sari |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 4. | Fatimah Azzahra |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 5. | Syifa  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 6. | Rifal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 7. | Attar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 8. | Dian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 9. | Andira  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| 10 | Agung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 | B |
| Jumlah | 9 | 1 | - | 5 | 5 | - | 3 | 7 | - | 3 | 7 | - |  | B:10 |

Lampiran 7 : Hasil peningkatan kreativitas siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Siklus I | Hasil akhir dalam % | Keterangan |
| Pertemuan Pertama | Pertemuan Kedua |
| Jumlah anak | % | Jumlah anak | % |
| B | 2 | 40 | 4 | 50 | 45 | Kreativitas dengan kategori baik belum mencapai 75% |
| C | 8 | 70 | 6 | 60 | 65 |
| K | 1 | 35 | - | - | 17,50 |

Keterangan :

B : Kategori kreativas baik

C : Kategori kreativitas cukup

K : Kategori kreativitas kurang

Hasil peningkatan kreativitas siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Siklus II |  | Keterangan |
| Pertemuan Pertama | Pertemuan Kedua | Hasil akhir dalam % |
| Jumlah anak | % | Jumlah anak | % |  | Kreativitas dengan kategori baik telah mencapai lebih 75% |
| B | 9 | 75 | 10 | 80 | 77,50 |
| C | 1 | 35 | - | - | 17,50 |
| K | - | - | - | - | - |

**Lampiran 8: Rencana Kegiatan Harian**

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : STAR KB A

 TEMA/SUB TEMA : KEBUTUHAN KU

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indikator | Kegiatan Pembelajaran | Karakter | Alat dan Bahan | Penilaian Perkembangan |
| Alat | Hasil |
| * Anak mampu menceritakan secara sederhana akibat dari berperilaku baik dan buruk
* Anak mmampu bermain balok
* Anak mampu menggambar dan mewarnai
* Anak mampu menceritakan gambar dengan bahasanya sendiri
 | I.Jurnal pagi ± 20 menit1. Menulis
2. Bermain bebas
3. Senam
4. Berbaris
5. Menyayi

II. Kegiatan awal ± 30 menit * Absensi
* Bercerita
* Pengenalan dan Pembiasaan surat-surat pendek dan doa sehari-hari
* Pembahasan tema

III. Kegiatan inti ± 60 menit* Mengenal balok
* Menyusun kembali balok-balok dalam rak/lemari
* Mewarnai berbagai macam pakaian

IV. Istirahat/Makan ± 30 menit* Mencuci dan mengelap tangan
* Berdoa sebelum dan sesudah makan
* Bermain

V. Kegiatan akhir ± 20 menit- Berdoa- Salam | * Mandiri
* Kerjasama
* Kreatif

Religius* Mandiri
* Kreatif
* Kreatif
* Mandiri
* Religius
* Kerjasama
* Religius
* Religius
 | Pensil, penghapus, crayon, papan tulis* Buku absensi
* Buku tulis
* Buku cerita
* Balok
* Buku gambar, pensil, crayon
* Air, serbet
* Anak

- Bekal anak* Alat bermain diluar kelas
* Anak
* Anak
 | * Observasi
* Observasi
* Observasi
* Unjuk kerja
* Observasi
 | Dian, Atira, RifalSemua anakGendis, Fatimah azzahraAtira, syifaGendis, Semua anakSemua anak |

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : STAR KB A

TEMA/SUB TEMA : BINATANG

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indikator | Kegiatan Pembelajaran | Karakter | Alat dan Bahan | Penilaian Perkembangan |
| Alat | Hasil |
| * Anak mampu mengungkapkan rasa bersyukur kepada Allah
* Anak mampu belajar saling membagi
* Menebalkan huruf
* Anak mampu bermain balok
* Anak mampu menceritakan gambar dengan bahasanya sendiri
 | I.Jurnal pagi ± 20 menit1. Menulis
2. Bermain bebas
3. Senam
4. Berbaris
5. Menyayi

II. Kegiatan awal ± 30 menit * Absensi
* Bercerita
* Pengenalan dan Pembiasaan surat-surat pendek dan doa sehari-hari
* Pembahasan tema

III. Kegiatan inti ± 60 menit* Tidak pelit dalam member
* Mewarnai huruf dan menebalkan huruf
* Menyusun balok dalam bentuk unik

IV.Istirahat/Makan ± 30 menit* Mencuci dan mengelap tangan
* Berdoa sebelum dan sesudah makan
* Bermain

V. Kegiatan akhir ± 20 menit- Berdoa- Salam | * Mandiri
* Kerjasama
* Kreatif
* Religius
* Mandiri
* Kreatif
* Kreatif
* Kreatif
* Mandiri
* Religius
* Kerjasama
* Religius
* Religius
 | Pensil, penghapus, crayon, papan tulis* Buku absensi
* Buku tulis
* Buku cerita
* Anak
* Kertas
* Kertas
* Balok
* Air, serbet
* Anak

- Bekal anak* Alat bermain diluar kelas
* Anak
* Anak
 | * Observasi
* Unjuk kerja
* Unjuk kerja
* Observasi
* Observasi
* Observasi
 | Semua anakGendis, Fatimah azzahra, AtiraAtira, syifaGendis, Rifal, AgungSemua anakSemua anak |