**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, social, emosi, fisik, dan motorik.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang menjalankan proses belajar mengajar sebagaimana dalam pendidikan sekolah dasar dan menengah. TK merupakan proses pendidikan formal yang pertama dan dilakukan untuk mempersiapkan memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2000 tentang Program Pendidikan Nasional (PROPENAS) menjelaskan bahwa:

1

“Program pendidikan dasar dan prasekolah bertujuan untuk memperluas jangkauan dan daya tampung SD dan Madrasah Ibtida’iyah (MI), SLTP dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan lembaga pendidikan prasekolah sehingga menjangkau anak-anak dari seluruh masyarakat” (Depdiknas: 2003: 2)

Anak sebagai makhluk yang memiliki perasaan dan pikiran, mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikirannya dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Pengembangan kreativitas yang dimiliki anak usia dini dapat berupa imajinasi, inisiatif, daya kreasi, dan daya fantasi, yang keseluruhannya dapat dipupuk melalui bermain bebas.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada di sekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Dengan bermain, anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya. Anak juga akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya. Sedangkan menurut Montolalu (2008:1.3) bahwa “bermain juga memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Serta anak akan terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik”.

Perlu diketahui bahwa salah satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Berbagai pembelajaran yang terdapat di taman kanak-kanak, di antaranya adalah permainan balok. Permainan balok cukup penting bagi anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang terkait dengannya, seperti potensi kognitif, emosional, motorik, visual, dan sebagainya. Permainan balok juga penting untuk mengetahui bakat dan potensi anak serta tersalurkannya ekspresi psikis anak.

Bermain balok adalah hal yang menyenangkan bagi anak, terungkap dalam berbagai bentuk aktivitas saat anak sedang bermain. Bermain merupakan dunia anak. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang di lihat. Kemudian menurut Montolalu (2005:1.2)

“Bermain bagi anak dapat berupa bergerak seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berfikir, seperti menyusun balok atau mengingat kata-kata sebuah lagu dan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin, atau tanah liat”.

Bermain merupakan media yang amat di perlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan inteletual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Penyelidikan Vygostky membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kretivitas. Bermain merupakan kesempatan anak untuk mengeskplorasi mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak untuk bereaksi bermain mempunyai arti memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak dan memanfaatkan objek-objek yang diikat denganya sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Kreativitas penting dimunculkan, dipupuk dan di kembangkan dalam diri anak, dengan kemampuan berfikir kreatif di mungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa di batasi pada hakekatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat di perlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan, untuk itu pemikiran, sikap dan prilaku kreatif sangat perlu di munculkan, di pupuk dan di kembangkan sejak dini.

Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, pemenuhan keinginan pun di peroleh anak menciptakan suatu yang lain dan baru, kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan memacuh perkembangan keterampilan berfikirnya, satu-satunya bentuk kreativitas anak yang dapat di kembangkan adalah kretivitas bermain balok di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru.

Dengan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas di taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru, anak–anak menemukan kegembiraan bermain bersama temannya, meningkatnya semangat dalam bermain sehingga anak-anak merasa puas dengan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Annur Labuange.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, maka peneliti bermaksud mengkaji secara mendalam penerapan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis

 Menjadi tambahan referensi pada keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang pengembangan kreativitas anak.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi sekolah dapat mengembangkan mutu pendidikan di taman kanak-kanak
3. Bagi guru menambah pengetahuan guru dalam penilaian kegiatan pembelajaran.
4. Bagi anak diharapakan dapat meningkatkan kreativitasnya melalui bermain balok.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

**DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. Kegiatan Bermain Balok
3. Pengertian Bermain Balok

Bermain balok adalah merupakan salah satu permainan aktif, dimana dalam permainan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan anak usia 4-6 tahun. bermain balok membantu mengembangkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya.

Menurut Piaget dan Vygotsky, MIT ( Anggani Sudono, 2006 : 125 ) Bahwa “ Untuk lebih menigkatkan pengertian dan memperkaya permainan balok dapat dimotivasi dengan beragam cara dengan bermain balok’’.

Balok terdiri dari berbagai bentuk ada yang segitiga, segiempat dan lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia balita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya hanya menumpukkan baloknya saja. karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya.

7

Sedangkan untuk anak usia balita mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan an menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Di TK hendaknya disediakan beberapa set dan jenis balok, seperti balok-balok ukuran besar, ukuran kecil dan balok yang dapat dimainkan di meja (*table blocks*). Balok meja biasanya terdiri dari balok-balok bujur sangkar berwarna atau polos, yang dapat dimainkan secara individual atau berpasangan sambil duduk mengelilingi meja. Dapat pula ditambahkan bentuk-bentuk lain untuk lebih menstimulasi daya cipta dan daya eksplorasi anak.

Tahap-tahap yang dilalui anak dalam bermain balok menurut Apelman (Montolalu:2008:7.11) ada tujuh tahapan bermain balok yang dibuat Harriet Johnson, 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 maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2 atau 3 tahun).
3. Tahap ketiga, tahap membangun jembatan (usia 3 tahun).
4. Tahap keempat, membuat pagar untuk memagari suatu ruang (usia 3 atau 4 tahun).
5. Tahap kelima, membangun bentuk-bentuk yang dekoratif. Bangunan-bangunan belum diberi nama, tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak. Kadang-kadang ada juga nama yang diberikan, namun tak ada hubungannya dengan fungsi bangunan tersebut (usia 4 tahun).
6. Tahap keenam, sudah mulai memberi nama pada bangunan. Khususnya untuk permainan dramatisasi bebas (usia 4 sampai 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 dibuatnya (usia 5 tahun ke atas)

Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. Hollow Block (Balok Berongga) sangat ideal bagi anak untuk melakukan permainan dramatis. Dalam waktu yang singkat balok yang besar ini dapat menjadi sebuah boneka, rumah, bisa, atau pemadam kebakaran. Unit Block (balok-balok kecil dengan berbagai bentuk atau kita sebut balok satuan) dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pegetahuan, geometri, studi social dan banyak lagi. Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan anak (EQ).

Dalam bermain balok, balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai kontruksi. Alat-alat bermain balok memang mahal harganya dan membutuhkan banyak tempat, namun hasil bermain balok sangat berharga. Melalui bermain balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik. anak juga belajar konsep matematika. dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya. mereka juga dapat mengangkat, menumpuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain.

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah menurut Benish dan Kinsmans G Berk (Montolalu:2008:7.13) “variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini”. Menurut Benish dan Kinsmans G Berk (Montolalu: 7.13-7.14) bahwa “balok memberi banyak kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam berbagai cara”. Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan, yaitu:

1. Fisik Motorik
2. Melalui bermain mengangkat, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok, mendorong dan menarik balok-balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi satu bangunan. Disini otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang. Selain itu juga melatih koordinasi tangan dan mata.
3. Anak-anak belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, memancangkan (mendirikan) dan menyeimbangkan balok-balok.
4. Anak-anak mengembangkan koordinasi motorik dengan memindah-mindahkan balok.
5. Anak-anak mengerti hubungan objek ruang melalui penempatan balok-balok
6. Perkembangan Kognitif
7. Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, jarak, proporsi, dan ukuran (berat-ringan, besar-kecil).
8. Anak-anak mengenal konsep-konsep matematika, seperti lebih banyak-lebih sedikit sama dan tidak sama, lebih besar-lebih kecil, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, prediksi, gravitasi dan stabilitasi.
9. Bahasa anak berkembang ketika mereka mendiskusikan bangunan mereka.
10. Membangun toko, rumah, airport, sekolah, kantor pos, jalan tol dalam satu kota, membantu anak-anak memahami keterampilan membuat peta.
11. Perkembangan Sosial
12. Anak-anak belajar bekerja sama melalui pengalaman menyusun balok membuat satu proyek bersama.
13. Anak-anak belajar untuk menunggu giliran berbagi alat (*sharing*) dan menghargai hak-hak orang lain.
14. Melatih kekompakan dan bertoleransi serta melatih untuk rukun dengan teman.
15. Keberhasilan dalam menyelesaikan suatu bangunan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak-anak sekalipun bentuk bangunan yang dibuat anak-anak masih belum baik, namun anak akan merasa puas dan bangga akan hasil ciptaannya dan hal itu mempunyai arti baginya.
16. Perkembangan Emosional
17. Aktivitas dengan balok-balok merangsang berkembangnya daya fantasi dan memberi stimulasi pada imajinasi, kreativitas serta kesenangan anak.
18. Meningkatkan kemandirian anak ketika anak ingin membangun sendiri bangunan yang telah ia rencanakan sebelumnya.
19. Melatih kesabaran ketika anak membangun balok bersama-sama.

Permainan balok tersebut sangat penting bagi perkembangan anak diberbagai bidang termasuk bahasa kemampuan sosial, pengetahuan, matematika, kemampuan motorik dan kemampuan dalam pembelajaran sosialnya. Di pusat permainan balok, anak-anak bermain sendiri-sendiri maupun secara berkelompok menggunakan balok dengan berbagai bentuk secara ukuran. secara alami anak-anak dipancing untuk datang ke tempat ini karena sangat aktif, menyenangkan dan kreatif.

Pusat permainan balok tersebut membiarkan anak-anak membangun bangunan-bangunan, mempelajari tentang ketinggian dan massa, mengenali bentuk, bekerjasama, meningkatkan koordinasi mata-tangan dan belajar bagaimana membersihkan dan menyimpan segala sesuatunya kembali.

1. Manfaat Bermain Balok

Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja secara aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang.

Sosialisasi juga terjadi pada saat anak membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa dan berkomunikasi dengan baik. Pengetahuan social juga dapat timbul, misalnya membuat kota, gedung-gedung, kantor, rumah, stasiun. Begitu juga kemampuan berbahasanya timbul saat anak menyebutkan nama hasil kreasinya.

Alat-alat yang dapat digunakan pada area balok antara lain balok berbagai ukuran, lego. logo, kubus, kardus bekas, rambu-rambu lalu lintas, binatang-binatangan, mobil-mobilan, balok kardus dan sebagainya. Balok-balok yang terdiri dari balok kardus dan balok kayu warna-warni adalah alat mainan konstruktif yang sangat disukai anak-anak. Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak

Dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya. Mereka juga dapat mengangkat, menumpuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain.

Manfaat dari bermain balok bagi anak menurut Wulan Yulia (2009) antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak
2. Mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu :
3. mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar kecil, tinggi rendah
4. belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna
5. mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawa
6. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
7. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa).
8. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak. Permainan sangat penting bagi anak usia dini. Tuntutan perkembangan jiwa anak usia dini untuk selalu bermain. Agar permainan tersebut dapat bermanfaat maka tentu dibutuhkan kondisi permainan yang tidak melahirkan pertentangan bagi anak, dapat membentuk sifat sabar dan disiplin, bersikap santun dan baik, serta dapat mengkomunikasikan segala sesuatu yang ingin disampaikan. Kemudian manfaat dari bermain balok menurut Wulan Yulia (2009) antara lain:

Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak; Mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah; belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna; mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah; Merangsang kreativitas dan imajinasi anak; Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa); Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

Kemudian menurut Syaujan (2012) dijelaskan pula mengenai manfaat bermain balok sebagai berikut:

Manfaat Fisik: Mainan balok memperkuat gengaman jari dan tangan anak, meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri.

Manfaat Sosial: Mainan balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Balok bermanfaat bagi anak karena balok mendorong interaksi dan imajinasi. Imajinasi anak dapat segera diwujudkan dengan mainan balok. Kreatifitas yang dikombinasikan dengan aksi sangat penting dalam kehidupan sosial.

Manfaat Intelektual: Anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka mecoba mengambarkan ukuran, bentuk dan posisi. Anak mengembangkan kemampuan matematik melalui pengelompokan, penambahan, pengurangan. Dua buah segitiga sama sisi jika digabung akan menjadi persegi empat. Hal tersebut bisa juga akan dimengerti melalui bermain balok standar. Dengan bermain balok, anak akan mengalami bahwa balok jika tidak seimbang akan jatuh, anak belajar tentang keseimbangan dan gravitasi. Belajar geometri dari mainan balok akan meningkatkan stimulasi intelektual. Penelitian yang dilakukan di Universitas Washington juga menunjukkan hasil, bahwa anak yang bermain menggunakan blok kemampuan bahasanya lebih tinggi dari teman-temannya.

Manfaat Kreatif: Mainan balok merupakan pemicu stimulasi kreatifitas, karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok. Plato Seorang Philosofi Yunani (428-348 SM) menulis bahwa arsitek masa depan adalah anak yang mainannya membuat bangunan.

1. Fungsi Bermain Balok

Menurut Harley, Frank dan Goldenson (Moeslichaton, 1996:9.5) ada delapan fungsi bermain balok bagi anak antara lain :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, contohnya meniru ibu memasak didapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.
2. Untuk melakukan berbagai peran yng ada didalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup keluarga yang nyata, contohya ibu memandikan anak, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
4. Untuk melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, manjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
5. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
6. Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
7. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan Moeslichaton (2004 : 43) menyatakan fungsi bermain balok bagi anak adalah sebagai berikut :

1. Mempertahankan keseimbangan
2. Menghayati berbagai peran yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang.
4. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.
5. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah.
6. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan orang lain.
7. Langkah-langkah Bermain Balok

Pilihlah sebuah tempat yang jauh dari tempat-tempat sibuk lainnya di dalam kantor. balok harus berada di tempat yang aman, dimana tidak akan tersenggol oleh anak-anak yang berpindah dari bagian ruangan yang satu ke ruangan lain.

Pusat balok sebaiknya tidak digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang lain, agar struktur bangunan bisa bertahan lama dari hari ke hari. Karena sebagian besar adalah pekerjaan dilakukan di lantai, maka sebaiknya lantai dberi alas. Karpet akan bisa mengurangi tingkat kebisingan dan menjadi tempat yang nyaman buat anak-anak. Kegiatan-kegiatan di pusat kota sering memakai drama peran bisa di fokuskan untuk memerankan peran anggota keluarga. karena alasan ini dan karena juga tingkat kegiatan dari pusat kegiatan ini, maka di sarankan agar pusat kota tersebut berada dekat dengan pusat drama peran.

Langkah-langkah bermain balok menurut Muliawan ( 1997:23)

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna menigkatkan kreativitas di bidang geometri adalah guru menjelaskan materi pelajaran geometri lalu memperlihatkan dan memajangkan balok yang digunakan dalam pelajaran tersebut.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk ukuran dan warna balok yang diperlihatkan, langkah berikutnya guru menyebutkan balok yang diperlihatkan pada anak di taman kanak-kanak tersebut lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok, guru menyajikan materi pelajaran di bidang geometri dengan mengarakan dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok, selanjutnya guru mengamati sejauh mana anak dapat menggunakan balok dalam meningkatkan kreativitas anak.

Jumlah kotak, variasi bentuk kotak dan jumlah ruangan yang dibutuhkan akan bervariasi tergantung pada usia di dalam kelas. Balok yang besar, bolong, silinder, panjang setengah lingkaran dan segitiga semuanya digunakan untuk membangun bangunan-bangunan yang besar. kotak karton juga bisa digunakan karena ringan dan lebih mudah bagi beberapa anak untuk digunakan. kotak kayu bisa digabungkan dengan kotak karton guna memberi efek yang menarik.

Unit balok biasanya tersedia di dalam kelas. ukurannya kecil dan bisa digunakan dimana saja baik di lantai maupun di atas meja dan bisa juga digunakan bersamaan dengan balok yang lebih besar. Contohnya, sekelompok anak-anak mungkin bisa membangun sebuah istana dengan kotak yang besar dan membuat hiasan-hiasan dengan mengunakan kotak kecil.

Balok tersebut di pajang di rak terbuka dengan ketinggian yang cocok untuk anak-anak agar anak-anak bisa menjangkaunya dengan mudah. Kotak-kotak dengan ukuran serta bentuk yang sama sebaiknya di kelompokkan menjadi satu. Rak kotak juga sebaiknya ditandai agar anak-anak bisa mengetahui dimana mencari dan menyimpan kembali balok tersebut. Untuk melakukan ini, sebuah tangga yang seukuran dan sebentuk dengan kotak tersebut ditempelkan

Pada bagian rak, atau sebuah gambar dengan ukuran dan bentuk yang sama dengan kotak di tempelkan dibagian ujung depan rak. Lebih disarankan untuk menggunakan metode yang pertama.

1. Kreativitas
2. Pengertian Kreativitas

Supriadi (1994:12) mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Sedangkan menurut Munandar (1978:8-9) “kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau objek yang sebelumnya tidak ada atau tampak hubungannya”.

Sekarang hampir setiap orang mulai dari orang awam, pemimpin lembaga pendidikan, manejer perusahaan sampai dengan pejabat pemerintah berbicara tentang pentingnya kreativitas di sekolah termasuk pada pendidikan anak usia dini, dituntut dalam pekerjaan, dan diperlukan untuk pembangunan. Harus diakui memang sukar untuk menentukan satu defenisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep majemuk dan multi dimensional. Terdapat banyak defenisi kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefenisikannya. merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta lebih mengarah pada proses bukan hasilnya.

Menurut Devi Ari Mariani (2008) bahwa kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Sedangkan menurut Tadkiroatun Musfiroh (2003) bahwa Konsep dan bentuk kreativitas anak usia dini dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (expertise), keterampilan (skills), dan motivasi dalam diri (intrinsic task motivation). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa. Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. Anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata.

1. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah ciri-cirinya. upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin jika dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi (1994:15) mengatakan bahwa “ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif “. ciri kognitif diantaranya orisinalitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sifat dan kepribadian kreatif. kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat, kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. kecerdasan tanpa mental yang sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif berdasarkan analisis faktor, Guilford (Ahmad Susanto, 2011:117) mengemukakan bahwa :

”ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni: a) kelancaran, b) keluwesan, c) keaslian, d) penguraian, e) perumusan kembali”. Pertama, yang di maksud dengan kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. kedua, keluwesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahaan atau terhadap masalah. ketiga, keaslian ialah kemampun untuk memecahkan masalah dangan cara-cara yang asli, tidak klise, keempat, elaborasi atau penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar. kelima, perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau persoalan berdasarkan perpektif yang berbeda dengan apa yang telah di ketahui oleh banyak orang’’.

Adapun ciri-ciri kreativitas yang di kemukakan oleh Munandar (2004:113) melalui penelitiannya di indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif, melalui penelitiannya di indonesia menyebutkan bahwa :

“ ciri-cri dari sikap kreatif yaitu: a) mempunyai daya imajinasi yang kuat, b) mempunyai inisiatif, c) mempunyai minat luas, d) mempunyai kebebasan dalam berfikir, e) bersifat ingin tahu, f) selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h) penuh semangat, i) berani mengambil resiko, j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan”.

1. Bentuk-bentuk Kreativitas

Bentuk kreativitas anak usia dini yang dikemukakan oleh Hatimah (2002), adalah sebagai berikut :

1. Gagasan
	* + 1. Berfikir luwes

Mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama

Mampu memberikan jawaban yang tidak kaku

Mampu berinisiatif

* + - 1. Berfikir orisinal
1. Mampu mengungkapkan jawaban yang baru
2. Mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda
	* + 1. Berfikir terperinci
3. Mampu mengembangkan ide yang bervariasi
4. Mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun
5. Mampu menyelesaikan tugas dengan teliti dan terperinci
6. Mampu mengembangkan karya yang imajinatif
	* + 1. Berfikir menghubungkan
7. Kemampuan mengingat masa lalu
8. Kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini
	1. Sikap
		* 1. Rasa ingin tahu

Senang menanyakan sesuatu

Terbuka terhadap situasi asing

Senang mencoba hal-hal baru

1. Ketersediaan untuk menjawab
	* + - 1. Tertarik untuk menjawab setiap pertanyaan
				2. Tertarik memecahkan masalah baru
2. Keterbukaan

Senang berargumentasi

Senang terhadap pengalaman orang lain

1. Berani mengambil resiko

Tidak ragu mencoba hal baru

Selalu berusaha untuk berhasil

* + - * 1. Berani mempertahankan gagasan
1. Percaya diri

Berani melontarkan berbagai gagasan

Tidak mudah dipengaruhi orang lain

Memiliki kebebasan berekspresi

* 1. Karya
1. Permainan

Berani memodifikasi berbagai permainan

Mampu menyusun berbagai bentuk permainan

1. Karangan
2. Mampu menyusun karangan, tulisan/cerita
3. Mampu menggambar baru atau memodifikasinya

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa anak dapat dikatakan kreatif apabila dalam diri anak tersebut muncul bentuk-bentuk kreativitas seperti yang dikemukakan diatas.

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan anak-anak dalam perkembangannya itu berbeda-beda dilihat dari segi kematangan emosi keadaan jasmani dan keadaan sosial anak, juga dalam bidang intelegensi, kreativitas, serta minat dan bakat anak. Dalam bermain balok anak mampu mengembangkan kreativitasnya, bermain balok juga mampu melatih motorik halus dan motorik kasar serta kognitif anak seperti anak mampu menghasilkan banyak gagasan, anak mampu memecahkan beberapa permasalahan, dan anak mampu mengemukakan pemecahan masalah dengan pendapat sendiri, serta anak mampu menguraikan/menjelaskan permasalahan dengan jelas, terperinci, dan panjang lebar.

Permainan balok mampu mengembangkan kreativitas anak dan kreativitas anak muncul pada saat bermain. Untuk itu kerangka pikir dapat digambarkan secara praktis mengenai penerapan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dari uraian pemikiran tersebut. Maka dapat digambarkan dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut :

**Kreativitas Bermain Balok Anak Masih Kurang**

1. Kurang mampu menciptakan bentuk dari balok
2. Kurang mampu menyusun menara dari balok
3. Kurang mampu menciptakan bentuk dari kepingan geometri.

**Penerapan Kegiatan Bermain Balok**

**Kreativitas Anak Meningkat**

1. Mampu menciptakan bentuk dari balok
2. Mampu menyusun menara dari balok
3. Mampu menciptakan bentuk dari kepingan geometri

**Langkah-langkah :**

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Langkah awal yang dilakukan guna meningkatkan kreativitas anak adalah guru menjelaskan materi pelajaran bentuk-bentuk geometri lalu memperlihatkan kemudian memasangkan balok yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk ukuran dan warna yang diperlihatkan, langkah berikutya, Guru menyebut balok yang diperlihatkan di Taman Kanak-kanak Annur labuange lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya.
2. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok, guru menyajikan materi pelajaran bentuk-bentuk geometri dengan mengarah dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.
3. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

1. **Hipotesis Tindakan**

 Berdasarkan uraian sebelumnya, maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “ Jika metode bermain balok digunakan maka kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru dapat meningkat“.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
	* + 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan lapangan sesuai apa adanya dikategorikan sebagai penelitian kualitatif.

* + - 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penelitian tindakan kelas *(classroom action research)*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kurang dalam pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kreativitas melalui penerapan metode bermain balok.

1. **Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian sebagai berikut :

1. Penerapan kegiatan bermain balok untuk Meningkatan Kreativitas anak di Tanam Kanak-kanak Annur Labuange Kab. Barru
2. Peningkatan Kreativitas anak di Tanam Kanak-kanak Annur Labuange Kab. Barru melalui kegiatan bermain balok, baik sebelum melakukan penelitian tindakan kelas maupun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas.

28

1. **Setting Penelitian**

Setting penelitian yaitu Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Annur Labuange Kabupaten Barru, beralamat di jalan Sultan Hasanuddin No. 79, terletak di jalan poros Makassar Parepare Kabupaten Barru. Khususnya kelompok B1 sebanyak 15 anak didik dan 2 orang guru. Penulis memilih kelompok B1, sebab pada kelompok ini penulis melihat kurangnya kreativitas anak dalam bermain balok sewaktu guru berikan permainan balok kemudian pada saat di berikan pertanyaan anak masih kurang memberi respon.

1. **Rancangan Tindakan**

Prosedur pelaksanaan Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : tahap persiapan, tahap pelaksanaan, observasi, tahap evaluasi dan refleksi.

Melalui tahapan-tahapan yang telah disebutkan diatas maka tahapan tindakan ini dilaksanakan dalam alur siklus sebagai berikut :

Observasi

Tindakan

Observasi

Refleksi

Siklus I

Perencanaan

Refleksi

Belum

Berhasil

Perencanaann

Sikus II

Kesimpulan

Berhasil

Tindakan

**Gambar 3.1 Desain PTK model Lewin yang ditafsirkan Kemmis. Rochiati (2009:62)**

 Setelah operasional prosedur penelitian, penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian di uraikan sebagai berikut :

**Siklus I**

Siklus 1 berlangsung 2 kali tatap muka terbagi dalam 4 tahap sesuai dengan kriteria Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yaitu tahap perencanaan, tindakan,observasi,dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang akan di laksanakan adalah sebagai berikut :

Menelaah kurikulum dan silabus

Menyusun rancangan Kegiatan harian (RKH)

Membuat lembar observasi untuk guru dan anak.

1. Pelaksanaan

Kegiatan guru pada hari pertama

Kegiatan awal (30 menit)

a) Guru memutar kaset dan melakukan senam dengan anak

b) Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas

c) Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar.

Kegiatan inti (60 menit)

* + 1. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
		2. Guru mempersiapkan anak untuk melakukan kegiatan bermain balok
		3. Guru menerangkan cara atau langkah-langkah bermain balok
		4. Guru meminta anak untuk mengikuti apa yang dilakukan guru

Kegiatan Istirahat (30 menit)

* + 1. Guru meminta anak mencuci tangan
		2. Guru meminta anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
		3. Guru meminta anak untuk bermain

Kegiatan akhir (30 menit)

* + 1. Guru meminta anak untuk memberi tanda pada perbuatan yang benar dan perbuatan yang salah.
		2. Guru meminta anak berdoa untuk pulang dan mengucapkan salam
1. Observasi

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap pelaksanaan penelitian tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang penerapan kegiatan bermain balok.

1. Evaluasi

Pada tahap ini guru mulai mengevaluasi setiap anak didik sewaktu pelaksanaan bermain balok berlangsung agar dapat memberikan gambaran mengenai keberhasilan pembelajaran, dan dapat dilihat dan dinilai siapa anak yang menyimak dengan baik dan siapa anak yang masih kurang kreativitasnya dalam bermain balok. Pelaksanaan evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir tetapi juga sejak awal pelaksanaan pembelajaran. Dari situ akan diketahui, sehingga pada tahap pelaksanaan siklus II akan diadakan perbaikan dan penyempurnaannya demi tercapainya indikator pencapaian yang telah ditentukan oleh guru.

1. Refleksi

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai : (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) Mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang diperoleh.

**Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua pertemuan II meliputi :

* 1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama tahap perencanaan siklus kedua ini dilakukan kegiatan sebagai berikut :

Mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab dan gejala perilaku anak yang mengindikasikan kurang dan berkembangnya kreativitas anak.

Merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok.

Menyusun rancangan tindakan pembelajaran kegiatan bermain balok yang dapat meningkatkan kreativitas anak

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan. Maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Teknik observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Tujuannya untuk memperoleh tentang peningkatan kreativitas anak, setelah diterapkan kegitan bermain balok di Tanam Kanak-kanak Annur Labuange Kab. Barru.

1. Teknik dokumentasi dpilih agar dapat memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti peraturan-peraturan laporaan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan.
2. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**
	* + 1. Teknik Analisis data

 Teknik analisis data dengan analisis deskriftif kualitatif

* + - 1. Standar Keberhasilan/Standar Pencapaian

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan sudah dianggap berhasil apabila 75% dari anak sudah mencapai standar pencapaian perkembangan dalam peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok