**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah lembaga PAUD. Taman kanak-kanak (TK), kelompok bermain (KB), taman penitipan Anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama bervariasi banyak bermunculan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya PAUD.

PAUD tidak terkecuali juga berkaitan dengan asas otonomi daerah, di maan pendidikan diselenggarakan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, yang sistematik, terbuka, dan multi makna. Paradigma baru PAUD lebih merupakan suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan berdasarkan prinsip memberi keteladanan, dorongan, dan tentunya dilakukan dengan prinsip otonomi, transparansi, dan akuntabilitas publik.

Sebagaimana yang disebutkan dalam pasal 1 Butir 14 UU No. 20 Tahun 2003 (Isjoni, 2010:12) bahwa :

PAUD itu sendiri merupakan 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.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan, PAUD berfungsi menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pasal 28 UU tentang jalur pendidikan dasar dan PAUD (Zainal,2011:1) :

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan PAUD dapat diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Dalam hal ini, kelompok bermain merupakan salah satu satuan PAUD jalur pendidikan formal (pasal 28 Ayat (4)).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan, bahwa peran dan tanggung jawab jawab pemerintah terhadap pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia telah diwujudkan dalam bentuk berbagai kebijakan dan kesepakatan baik dalam lingkup nasional maupun internasional.

Banyak orang tua maupun guru telah memahami pentingnya masa emas *(golden age)* perkembangan pada usia dini. Sebagai masa penting, masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki untuk berkembang. Untuk itu, perlu dukungan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan potensi yang dimiliki anak. Namun, pemahaman ini belum dimiliki secara komprehensif. Akibatnya, muncul dampak baru terhadapa PAUD di lembaga-lembaga pendidikan formal dan nonformal (TK, KB, RA, dan TPA), dan juga PAUD informal (pendidikan anak dalam keluarga).

Anita (2011:1) mengemukakan bahwa :

Golden age, yaitu 80% perkembangan dicapai pada usia dini (lahir sampai delapan tahun), sedangkan selebihnya (20%) diperoleh setelah usia delapan tahun belum tepat dan benar.. Akibatnya, banyak orang tua dan guru berlomba dengan waktu memberikan pengalaman belajar melalui ”kegiatan atau pembelajaran akademik. “Hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan”kegiatan akademik”. Guru mengajar dengan menjelaskan anak belajar melalui mendengarkan dan mengerjakan tugas yang didominasi lembar atau buku kerja anak. Anak menulis angka dan huruf/kata tangapa membangun konteks belajar terlebih dahulu. Dalam situasi ini, aspek kognitif atau intelektual memperoleh stimulasi terbesar, sedang aspek lainnya, seperti emosi sosial, dan seni hampir diabaikan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran Pada AUD yang lebih terfokus pada kegiatan akademik” dan mengabaikan kegiatan bermain sebagai suatu praktik PAUD yang keliru. Bermain bukan hanya sebagai “kendaraan” belajar anak. Bermain sebagai salah satu kebutuhan perkembangan anak. Situasi kelas yang menunjukkan adanya masalah, seperti anak TK tidak mau berbagi mainan bukan hanya karena anak sangat suka pada mainan ini, tetapi dapat disebabkan tahap perkembangan anak belum sampai ke bermain bersama walau usia kalendernya telah menunjukkan anak berada pada tahap perkembangan bermain bersama. Masalah ini dapat disebabkan karena kegiatan bermain yang diperoleh anak sangat minim.

Pembelajaran seperti yang dikemukakan di atas banyak terjadi di PAUD formal, khususnya di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng, yang pada kenyataannya pembelajaran lebih menekan pada aspek akademik (baca, tulis hitung) yang dilakukan secara akademik pula. Guru menerangkan/menjelaskan anak diam mendengarkan dan anak diminta untuk bekerja atau menulis di lembar kerja *(worksheet).* Banyak guru beranggapan tanpa menerangkan atau menjelaskan materi anak akan kesulitan memperoleh pengetahuan, tampak pula di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Beberapa guru melaksanakan kegiatan bermain pada jam istirahat, sedang pada saat pembukaan inti dan penutup cenderung sepenuhnya dilakukan dalam bentuk kegiatan akademik.

Anak memperoleh pengetahuan justru dari berbagai cara. Sesuai dengan salah satu ciri anak usia dini, yaitu anak sebagi individu yang aktif maka pengetahuan lebih banyak diperoleh dari pengalaman melakukan berbagai aktivitas. Mendengarkan penjelasan guru sedikit sekali membentuk pengetahuan apa lagi usia anak yang belum dapat berkosentrasi dalam waktu yang relatif lama.

Kreativitas anak dalam hal ini adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru dan berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Kegiatan bermain balok merupakan kesenangan yang digunakan untuk mengendalikan otot, mata, tangan, maka memerlukan banyak untuk melatih otot, mata, tangan dan mengasah kreatifitas anak itu sendiri.

Dengan bermain balok, maka kita memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyusun balok. Anak-anak tidak akan bosan dalam bermain balok karena denganh menyusun balok, dapat dilihat sejauh mana srategi anak dalam menyusun balok, sehingga dapat dilihat tingkat kreativitas masing-masing anak.

Melalui pengamatan awal penulis di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng disimpulkan bahwa kreativitas anak tentang kegiatan bermain balok masih kurang, tanda-tandanya anak tidak bisa menciptakan bangunan yang baru dari balok, hasil susunan balok tidak orisinal, anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh. Hal ini nampak pada indikator kreativitas, yaitu anak dapat menciptakan bangunan balok sendiri, menyusun balok tanpa melihat orang lain dan membuat sesuatu (bangunan balok) lain daripada yang lain (inovatif) yang pada akhirnya gagasan tersebut meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya dan memperinci

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. Diharapkan dengan kegiatan bermain balok akan menambah kreativitas anak taman kanak-kanak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan kreativitasnya.

Atas dasar pemikiran di atas maka penulis tertarik untuk meneliti “Penerapan kegiatan Bermain Balok Untuk meningkatkan Kreativitas Anak di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian dalam tulisan ini adalah “Apakah menerapkan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di Taman kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

**D. Manfaat Penelitian**

1. **Manfaat Teoritis**
2. Sebagai landasan untuk mengembangkan kreativitas anak, khususnya melalui kegiatan bermain balok.
3. Memberi gambaran yang jelas tentang efektifitas kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kreatvitas anak
4. **Manfaat Praktis**

a. Bagi anak

1. Menumbuhkan kreativitas anak
2. Dapat menghilangkan rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung
3. Dapat mempermudah penguasaan konsep, memberikan pengalaman nyata, memberikan dasar-dasar berfikir konkret sehingga mengurangi verbalisme, meningkatkan minat belajar dan meingkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

1. Untuk meningkatkan profesionalisme guru
2. Meningkatkan tingkat kepercayaan diri bagi seorang guru.
3. Memberikan pengalaman, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang metode yang tepat dan menarik serta mempermudah proses pembelajaran melalui kegiatan bermain balok.

 c. Bagi taman kanak-kanak

1. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan taman kanak-kanak serta kondusifnya iklim pendidikan di taman kanak-kanak, khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B dan tamank kanak- anak pada umunya.
2. Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Tinjauan Pustaka.**

**1. Tinjauan Kegiatan Bermain Balok**

**a. Pengertian Kegiatan Bermain Balok**

Montolalu,B.E.F, dkk (2008:1.3) mengemukakan bahwa berdasarkan pengamatan, pengalaman, dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai manfaat sebagai berikut.

a)Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b)Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c)Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikosial serta emosional), d)Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik, e)Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sessuatu lebih mendalam lagi.

 Piaget dalam Mayesty, 1990 (Yuliani,2010:34) mengatakan bahwa : “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasaan bagi diri seseorang”. Sedangkan Parten dalam Mayesty, 1990 (Yuliani,2010:34) memandang kegiatan bermain “sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi dan belajara secara menyenangkan”.

Menurut Dworetsky (Elements of SEO is Powered by WordPress, 2010:4) ada lima kriteria dalam bermain:

a.Motivasi instrinsik, tinglah laku bermain di motivasi dari dalam diri anak, b.Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan, c.Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau aturan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura, d.Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, karena nak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan, e.Kelenturan, bermain itu perilaku yan lentur, kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta dalam setiap situasi.

Dworetsky 1990: (Elements of SEO is Powered by WordPress, 2010:4) mengemukakan bahwa :

Bermain berupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditentukan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu

Yuliani (2010:34) mengemukakan bahwa “kegiatan bermain balok merupakan suatu kegiatan yang tersedia untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, daya cipta, keterampilan dan jasmani anak”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok adalah sarana keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, serta memberikan pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan memadukan motivasi dari dalam dirinya tentang sesuatu yang baru diketahui anak, sehingga menciptkan hal-hal yang baru yang bersifat kreatif.

Saat kegiatan bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain kreatif. Di TK hendaknya disediakan beberapa set dan jenis balok, seperti balok-balok ukuran besar, ukuran kecil dan balok yang dapat dimainkan 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.

Ada tujuh tahapan bermain balok yang dibuat Harriet Johnson, 1982 (Montolalu,B.E.F, dkk (2008:7.11), 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 1-2 tahun,2.Tahap kedua, anak-anak mulai membangun. Balok-balok dijejerkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2-3 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 belum diberi nama, tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak. Kadang-kadang ada juga nama yang diberikan, namuin 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 mepunyai dorongan yang kuat untuk bermain peran (dramatisasi) dengan bangunan yang dibuatnya (usia 5 tahun ke atas).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan empat aspek pengembangan, yaitu fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan perkembangan emosional.

Caplan dalam Hildebrand, 1986 (Prawoto, 2010:5) menyebutkan ada 16 nilai dalam permainan anak :

1. Membantu pertumbuhan , 2. Pekerjaan yang dilakukan secara sukarela, 3. Memberi kebebasan untuk bertindak, 4. Memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai, 5. Mempunyai unsur petualangan, 6. Meletakkan dasar pengembangan bahasa, 7. Berpengaruh unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi, 8.Memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisika. Memperluas minat dan pemusatan perhatian, 10. Dapat digunakan sebagai cara untuk menyelidiki sesuatu, 11.Dapat mempelajari peran orang lain, 12.Cara yang dinamis untuk belajar, 13. Menjernihkan pertimbangan anak, 14. Dapat distrukturkan secara akademik, 15.Merupakan kekuatan hidup, 16. Merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa melalui kegiatan bermain balok, selain dapat meningkatkan empat aspek pengembangan, yaitu fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan perkembangan emosional tapi pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dalam diri anak untuk meningkatkan prestasi akademik anak yang pada akhirnya mengembangkan kepercayaan diri anak.

**b. Fungsi Kegiatan Bermain Balok**

Menurut Gordon & Browne, 1985 (Moeslichatoen, dra, 2004 : 168) ada 8 fungsi kegiatan bermain balok bagi anak antara lain:

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

Wolfgang (Yuliani,2010:34) berpendapat bahwa “terdapat sejumlah nilai –nilai dalam bermain balok (value of play), yaitu bermain balok dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif”.

Dalam kegiatan bermain balok terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain :

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemadirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati)
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain balok anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, serta
4. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain balok anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihannya.

Agar fungsi bermain balok dapat terlaksana dengan baik, Jeffree,1984 (Yuliani,2010:34) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, sebagai berikut :

1. Bermain datang dari dalam diri anak artinya, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.
2. Bermain harus terbesar dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri. Oleh karena itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental, seperti saat anak bereskplorasi dengan bermain air
4. Bermain fokus pada proses daripada hasil artinya, dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru
5. Bermain didominasi oleh pemain di mana, pemainnya adalah anak itu sendiri, bukan didominasi oleh orang dewasa
6. Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain maka ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarakan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi kegiatan bermain balok anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinsitif dan pada dasarnya bermain berfungsi sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi perkembangan seseorang anak karena melalui bermain didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak yang menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum bermain kreatif.

**c. Tujuan kegiatan Bermain Balok**

 Pada dasarnya bermain kreatif ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara, perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. “Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya”. Catron, 1999 (Yuliani,2010:35).

Piaget (Yuliani,2010:35) “bermain kreatif terjadi pada tahap operasional yang berlangsung pada usia 2-7 tahun”. “Pada usia ini anak memiliki gambaran jiwa dan mampu mengakui dirinya serta dapat menggunakan simbol, contoh, dari penggunaan simbol tersebut adalah bermain kreatif” (Yuliani,2010:35), Selain itu, Yuliani, (2010:35), juga mengemukakan bahwa “bermain kreatif dapat dilakukan dengan, bermain kata, menggambar, dan menulis kata”.

 Elkonin salah seorang murid dari Vygotsky (Yuliani,2010:35), menggambarkan empat prinsip bermain balok kreatif, yaitu:

1. Dalam bermain balok anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain balok
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi
4. Kehati-hatian dalam bermain balok mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Bermain balok kreatif adalah saat seorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu dan berkata *“lihat-aku dapat membuatnya”.*

Yuliani, (2010:36)mengemukakan adapun cara-cara untuk memperkuat kreativitas pada anak, yaitu

Melonggarkan kontrol, menjaga kelangsungan, memberi toleransi terhadap ketidaktahuan, membuat lingkungan yang kreatif, merencanakan dan memecahkan masalah, serta menawarkan bukan menekan

**d. Beberapa Penggolongan Kegiatan Bermain Balok Anak TK**

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

1. Penggolongan Kegiatan Bermain Sesuai dengan Dimensi Perkembangan Sosial Anak

Gordon & Browne, 1985 (Moeslichatoen, 2004:37) mengadakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk, yaitu :

1. *Bermain secara soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter mempunyai fungsi yang penting, karena setiap kegiatan bermain jenis 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar, contohnya seperti kegiatan menari, meloncat-loncat atau berlari
2. *Bermain secara paralel*

Yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka. Selama bermain secara paralel anak lain yang berdekatan. Dengan cara meniru anak akan belajar berbagi tema bermain yang dimiliki anak lain.

1. *Bermain asosiatif*

Taman kanak-kanak membawa berbagai perubahan bagi anak usia TK dalam kegiatan sosialnya. Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya, menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan lain-lain.

1. *Bermain Secara Kooperatif*

Terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman nonverbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain secara asosiatif atau kooperatif.

1. Kegiatan Bermain Berdasarkan pada Kegemaran Anak

Yaitu bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain dengan cara membangun atau menyusun, bertanding dan berolahraga.

1. *Bermain Bebas dan Spontan*

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi.

Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut. Bermain-main ini kemudian dipergunakan untuk bermain pura-pura atau dalam kegiatan membangun atau menyusun

1. *Bermain Pura-Pura*

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia tidak dilakukan.

Dalam kehidupan anak TK bermain pura-pura mempunyai beberapa fungsi, antara lain untuk : menghindari keterbatasan kemampuan yang ada, mengatasi larangan-larangan, dan menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi, berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindarkan diri dari hal-hal yang menyakitkan hati, menyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat ditampilkan.

Bermain pura-pura lebih banyak dilakukan oleh anak yang kurang pandai menyesuaikan diri daripada oleh anak yang pandai menyesuaikan diri. Bermain pura-pura sendiri dapat dibedakan dalam bentuk :

1. Minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati
2. Bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengan menggunakan cangkir kosong.
3. Bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit, dan sebagainya.
4. *Bermain dengan Cara Membangun atau menyusun*

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain ini. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilannya menyusun atau membangun sesuatu akan menambahkan rasa puas pada dirinya.

1. *Bertanding atau Berolahraga*

Anak usia TK tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemmapuan anak lain. Misalnya bertanding yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana. Contohnya adalah main petak umpet, polisi-pencuri, dan sebagainya. Permainan ini kemudian berkembang menjadi pertandingan yang lebih mengacu pada pengujian keterampilan masing-masing anak seperti berjalan dengan rintangan: meloncat, menuruni tangga, meloncat tali, melambungkan bola, dan sebagainya. Jenis permainan ini lebih bersifat perseorangan daripada kelompok, oleh karena itu persaingan sedikit diutamakan.

1. Belajar mendengar dan menguasai kosa kata baru
2. Belajar mendengar dan mengapresiasi nada musik
3. Permainan yang menuntut penguasaan anak dalam hal menjodohkan, menghitung, bergilir dengan anak lain
4. Permainan yang menuntut penguasaan koordinasi motorik halus sambil mengenal warna, tinggi, rendah benda serta kecepatan menjawab.

**e. Sarana dan Alat Bermain Balok Anak TK**

Dalam membahas sarana/alat bermain balok berturut-turut akan dibicarakan:

1. Ruang dan tempat bermain bagi anak taman kanak-kanak
2. Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan anak taman kanak-kanak
3. Cara memilih, menggunakan dan merawat peralatan bermain anak taman kanak-kanak

**2. Tinjauan Kreativitas**

**a. Pengertian Kreativitas**

Santrock, 2002 (Yuliani,2010:38) berpendapat bahwa :

“Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi”.

Mayesty, 1990 (Yuliani,2010:38) menyatakan bahwa “kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain”. Angelou (http:www.com) (Yuliani,2010:38) berpendapat bahwa kreativitas dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, Munandar,1995 (Yuliani,2010:38) menyatakan bahwa kreatifitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptkan sesuatu yang baru, belum ada sebelumnya, Munandar (Yuliani,2010:38) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Sinergi Optima, (2010:1) menyatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu pilihan, bukan bakat. Setiap anak berpotensi menjadi kreatif”, sedangkan Firas Ali, (2011:1) menyatakan bahwa :

Kreativitas dapat diartikan dengan suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran untuk menghasilkan suatu produk atau untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

Supriadi, 2001:6 (Lavender2night, 2010:1) mengemukakan bahwa :

Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan oleh dua alasan yaitu:(1) kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional, yang mengandung berbagai tafsiran yang beragam, (2) definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi

Berdasarkan hal tersebut, maka anak yang kreatif bukanlah anak yang nakal. Pernyataan kreatif di sini sangat beragam dan bermacam-macam, ada juga yang mengatakan orang yang kreatif adalah orang yang tetap mempertahankan kemampuannya sejak masa kanak-kanak untuk menerima apa yang mereka pahami dan juga yang tidak dipahami. Karena itu kreativitas harus dibangun sejak usia dini. Untuk mengembangkan kemampuan anak berfikir secara imajinatif dalam pikiran prasadar perlu dibekalkan sejumlah pengalaman yang diperlukan anak. Anak yang kreatif mampu berfikir dalam setiap bermain dan mampu menyelesaikan masalah-masalah serius yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah, hal ini didukung dengan pendapat dari Munandar dan Jamaris (Yuliani, 2010:38) bahwa :

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah yang menyangkut unsur: 1)kelancaran (dalam hal ini anak lancar dalam bermain balok, misalnya dalam menyusun balok berdasarkan ide kreatifnya sendiri), 2)fleksibilitas (dalam hal ini anak nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya), dan 3)orisinalitas (dalam hal ini ide kreatifnya berupa hal-hal/ide-ide baru dalam berpikir) serta kemampuan untuk mengelaborasi (dalam hal ini kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain), yang pada akhirnya gagasan tersebut meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci

Kitano dan Kirby, 1986 (Yuliani,2010:40) menjelaskan bahwa “kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri”., 2006 (Yuliani,2010:40) menyatakan bahwa “orang yang mampu mengaktualisasikan diri adalah orang yang kreatif, orang yang sangat peduli (lebih banyak) terhadap proses daripada klimaks keberhasilan dan kebanggaan terhadap sukses tersebut”

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai bentuk perwujudan kreativitas, Catton dan Allen (Yuliani,2010:40) menjelaskan 12 (dua belas indikator kreatif pada anak usia dini, sebagai berikut.

1.Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, 2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, 3.Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas, 4.Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, 5.Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis, 6.Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya, 7.Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi, 8.Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, 9.Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, 10.Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya, 11.Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan, 12.Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat mendesain sesuatu

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang berhubungan dengan kelancaran adalah anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, yang berhubungan dengan kelenturan adalah anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal baru dan sulit, anak menyukai imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu., yang berhubungan dengan keaslian adalah keinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak bersifat nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya, yang berhubungan dengan elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi, anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, yang berhubungan dengan keuletan dan kesabaran adalah anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas, anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

Shapiro,1973 (Lavender2night, 2010:2) mengemukakan kreativitas dibedakan dalam dua jenis, yaitu :

1.Kriteria berdasarkan produk kreatif yang ditampilkan oleh seseorang selama hidupnya maupun dibatasi hanya ketika ia menyelesaikan suatu karya kreatif, 2. Kriteria yang didasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator perilaku kreativitas

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria kreativitas berdasarkan potensi kreatif yang menghasilkan suatu hasil kreatif, sedangkan kriteria yang didasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator perilaku kreativitas merupakan kreativitas yang diterapkan dalam indikator-indikator pembelajaran yang menghasilkan kreativitas melalui kegiatan bermain balok.

 Lavender2night, (2010:2) mengemukakan terdapat beberapa teori indikator kreatif yang diangkat dari berbagai studi tentang kreativitas, yaitu :

1.Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda, 2.Kreativitas dinyatakan dalam bentuk-bentuk produk keratif, baik berupa benda maupun gagasan tinggi atau rendahnya kualitas karya kreatif seseorang dapat dinilai berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya itu, 3.Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal), 4.Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan prekembangan kreativitas, 5.Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil-hasil kreativitas orang-orang berkarya sebelumnya, 6.Karya kreatif tidak hanya lahir karena tidak hanya karena kebetulan. Melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang dimiliki oleh masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini

**b. Proses Berpikir Kreatif**

Proses berpikir kreatif utamanya digunakan seseorang untuk memecahkan masalah. Jamaris, 2006 (Yuliani,2010:41) menjelaskan bahwa masalah adalah proses yang terjadi dalam 4 (empat) fase, yaitu :

1.Fase persiapan, berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan, 2.Fase pematangan, informasi yang telah terkumpul berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha memahami keterkaitan dengan usaha memahami keterkaitan dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah, 3.Fase iluminasi, berupa penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah, dan, 4.Fase verifikasi, berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

**c. Filosofi Kurikulum Bermain Kreatif**

Dodge dan Colker (Yuliani, 2010:43), filosofi kurikulum bermain kreatif didasarkan pada 4 (empat) pertanyaan, yaitu bagaimana anak membangun kemampuan sosial dan emosional, bagaimana ank belajar untuk berpikir, bagaimana anak mengembangkan kemampuan fisik, serta bagaimana anak berkembang melalui budayanya.

**3. Langkah-Langkah Kegiatan Bermain Balok dalam Meningkatkan Kreativitas Anak**

Langkah-langkah pembelajaran kegiatan bermain balok (Yuliani, 2010:88)

* + - 1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam hal ini guru melakukan pengembangan tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak.

* + - 1. Memilih permainan yang tepat

Guru memilih permainan yang sesuai dengan tema yang ditetapkan

* + - 1. Menentukan tempat

Guru menentukan tempat yang cocok dengan permainan yang akan dilakukan kepada anak-anak

* + - 1. Menyiapkan peralatan yang diperlukan

Guru menyediakan/menyiapkan peralatan/media yang cocok dengan tema yang telah ditetapkan, serta jenis permainan

* + - 1. Menjelaskan kegiatan bermain balok

Guru memberikan arahan kepada anak-anak apa-apa saja yang akan dilakukan sebelum melakukan kegiatan bermain balok

* + - 1. Melaksanakan kegiatan bermain balok

Setelah semua point 1 – 5 telah dijelaskan, anak-anak segera melaksankan permainan

* + - 1. Menutup kegiatan bermain balok

Menutup kegiatan bermain balok dengan arahan guru

* + - 1. Mengevaluasi hasil

Guru mengevaluasi hasil permainan balok yang dilakukan oleh anak, apakah telah berhasil atau tidak berhasil.

**B . Kerangka Pikir**

Dalam mengembangkan program kegiatan bermain balok, hal paling penting yang tidak dapat diabaikan adalah memilih aktivitas yang dapat mempertinggi pertumbuhan anak dalam seluruh aspek perkembangannya melalui kegiatan bermain bebas, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain pada anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat, baik yang telah mereka ketahui sebelumnya ataupun hal-hal yang baru.

Untuk itu kerangka pikir dapat digambarkan secara praktis mengenai peningkatan kreativitas anak dalam penerapan metode bermain balok di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

Kemampuan Kreativitas Anak

Anak didik

Guru

Kegiatan Bermain Balok

Langkah-Langkah

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok
2. Memilih kegiatan bermain balok yang tepat
3. Menentukan tempat
4. Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok
5. Menjelaskan kegiatan bermain balok
6. Melaksanakan kegiatan bermain balok
7. Menutup kegiatan bermain balok
8. Mengevaluasi hasil

Meningkat kreativitas anak

1. Kelancaran
2. Fleksibilitas
3. Orisinalitas
4. Mengelaborasi

***Gambar.1 Bagan Kerangka Pikir***

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “jika kegiatan bermain balok diterapkan maka dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan adalah kompilasi metode penelitian kualitatif karena pada saat dianalisis digunakan pendekatan kualitatif, tanpa ada perhitungan statistik. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari: refleksi, perencanaan tindakan, observasi, refleksi, perencanaan ulang, dan seterusnya. Tujuan guru melakukan PTK untuk meningkatkan dan perbaikan praktek pembelajaran. Saat ini masyarakat berkembang begitu cepat, akibatnya tuntunan terhadap layanan pendidikan yang harus dilakukan oleh guru juga sangat meningkat. PTK merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk meningkatkan, memperbaiki layanan pendididkan bagi guru dalam konteks pembelajaran di kelas. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan direncanakan dalam beberapa siklus. Tiap siklus tersebut terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dengan siklus PTK model penelitian ini adalah model Hopkins (Wiriaatmadja, 2008:70)

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, kegiatan penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Karena penelitian ini merupakan tindakan kelas yang didaur ulang dari perencanaan sampai refleksi berdasarkan model Hopkins Wiriaatmadja (2008:70).

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah :

* + - 1. Kegiatan bermain balok adalah kegiatan bermain balok adalah sarana keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, serta memberikan pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan memadukan motivasi dari dalam dirinya tentang sesuatu yang baru diketahui anak, sehingga menciptkan hal-hal yang baru yang bersifat kreatif.
			2. Kreativitas adalah kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemmapuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci.

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka dapat disimpulkan bagaimana penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak, dimana anak-anak dapat memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, daya cipta, keterampilan dan jasmani.

1. **Setting Penelitian dn Subjek Penelitian**
	* + 1. Setting penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng,
			2. Subjek penelitian, yaitu: dengan jumlah guru 6 (3 PNS dan 3 sukarela), terdiri dari 3 kelas yaitu kelompok A, B1, B2 dan yang menjadi subyek penelitian yaitu kelompok B1 dengan jumlah 15 anak
2. **Rancangan dan Desain penelitian**

Desain rencana penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian tindakan ini dilaksanakan di dalam kelas. Desain penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktik pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan penelitian kelas terdiri dari beberapa tahap. Tahapan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan prosedur 4 tahap yaitu, (1) rancangan, (2) tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Tahap-tahap penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam alur siklus berdasarkan model Hopkins (Wiriaatmadja, 2008:70) sebagai berikut :

***Gambar 2. Bagan Rancangan Penelitian***

Setelah dilakukan perencanaan, dilakukanlah pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Setelah dilakukan refleksi melalui analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil observasi biasanya muncul permasalahan atau pemikiran baru yang perlu diperhatikan sehingga muncul perencanaan ulang, tindakan ulang, observasi ulang dan refleksi ulang. Keempat kegiatan ini dapat terus berulang sesuai dengan temuan baru yang ditemui

**Siklus pertama**

1. Tahap perencanaan

1. Identifikasi tentang permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran yang berhubungan dengan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kretaivitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng
2. Membuat Rencana Kegatan Harian yang berhubungan dengan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kretaivitas anak
3. Berdiskusi dengan guru dalam merencanakan langkah-langkah kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kretaivitas anak
4. Membuat format observasi mengenai penerapan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kretaivitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

2. Tahap pelaksanaan

1. Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas secara menyeluruh, maka dilakukanlah penyusunan rancangan tindakan pembelajaran
2. Pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan penerapan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kretaivitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

3. Tahap Observasi

Pengamatan dan pemantauan terhadap pelakasaan kegiatan bermain balok yang dilakukan oleh guru, serta perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan format penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data tentang peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

4. Refleksi

1. Berdiskusi dengan guru mengenai tindakan yang baru saja dilakukan
2. Melakukan penyimpulan data tentang ada tidaknya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

**Siklus Kedua**

1. Tahap perencanaan

1. Mengidentifikasi langkah-langkah penggunaan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng
2. Menyusun rencana tentang cara meningkatkan kreativitas anak dalam metode bermain balok

2. Tahap pelaksanaan

Pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak yang diharapkan lebih baik dari tindakan pertama.

3. Tahap Observasi

Pengamatan dan pemantauan terhadap pelaksanan kegiatan bermain balok yang dilakukan oleh guru, serta perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan format penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data tentang peningkatan kraetivitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

4. Refleksi

1. Berdiskusi dengan guru mengenai tindakan yang baru saja dilakukan
2. Melakukan penyimpulan data tentang ada tidaknya kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng
3. Kegiatan berakhir setelah metode yang diterapkan berhasil di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.
4. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi

1. Observasi

Metode Observasidigunakan untuk kegiatan mengamati proses pelaksanaan kegiatan bermain balok untuk melihat tingkat kreativitas anak

2. Dokumentasi

Penulis memperoleh data melalui penggunaan sumber-sumber tertulis yang sebagai utamanya adalah dokumen sekolah

1. **Analisis dan Validasi Data**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka prengumpulan data diperoleh melalui tiga tahap sesuai dengan pendapat Lexi J Moleong (1999), yakni mereduksi data, mengumpulkan data dan menarik kesimpulan.

Mereduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, pengabsahan dan abstraksi data. Proses ini berlangsung terus selama pelaksanaan penelitian. Pada saat pengumpulan data berlangsung, Reduksi data dilakukan dengan membuat singkatan, memberi kode, memusatkan tema, menentukan batas-batas permasalahan dan menulis catatan. Untuk menghasilkan organisasi data yang runtut, penyajian data dilakukan secara sistematis dalam bentuk tabel, sehingga tampak merupakan alur yang salin terkait antara satu demngan yang lainnya. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, maka yang terakhir adalah mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Setelah data dianalisis maka data tersebut dievaluasi dalam kategorisasi sebagai berikut :

1. Kelancaran
* Anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit
* Anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit
* Anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit
1. Fleksibilitas
* Anak mampu menciptakan 3 bentuk bangunan
* Anak mampu menciptakan 2 bentuk bangunan
* Anak mampu menciptakan 1 bentuk bangunan
1. Orisinalitas
* Anak mampu menciptakan bangunan yang baru
* Anak mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada
* Anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan
1. Mengelaborasi
* Anak mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok
* Anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok
* Anak mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok

**G. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini sudah dianggap berhasil jika 75% anak sudah berhasil mencapai standar pencapaian perkembangan yang ditetapkan guru, yaitu : standar pencapaian perkembangan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan indikator yang diperoleh anak setelah mereka melaksanakan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak, misalnya: pada indikator pertama (kelancaran) “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit”, pada indikator kedua (fleksibilitas)“anak mampu menciptakan 3 bentuk bangunan”, pada indikator ketiga (orisinalitas) “anak mampu menciptakan bangunan yang baru” dan pada indikator keempat (mengelaborasi) “anak mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok”.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge didirikan pada tanggal 19 Oktober 1983. Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge berdiri di dalam kota Cabenge kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Dalam lingkungan Taman Kanak-Kanak As’adiyah terdapat sekolah, misalnya: sebelah timur SD 161 Karya, disebelah utara kantor UPT Dikmudora kecamatan Lilirilau dan kantor kelurahan Cabenge

Peserta didik di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge sampai sekarang ini sebanyak 70 orang terdiri dari 40 perempuan dan 30 laki-laki.

**2. Hasil Siklus Pertama**

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti bermaksud mengungkap data-data statistika , melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka sangat diperlukan pemaparan hasil tindakan (*Interfensi*) yang dilakukan.

Ada 4 langkah yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yakni:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi
	* + - 1. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Mengidentifikasi kreativitas anak, kreativitas anak yang dimaksud adalah (a) kelancaran, (b) fleksibilitas, (c) orisinalitas, (d) mengelaborasi. Untuk mengidentifikasi keempat aspek yang akan diteliti, dilakukan dengan dua cara, yakni: (1) melakukan pengmatan langsung kepada peserta didik, (2)melakukan diskusi dengan guru-guru yang ada di Taman Kanak-Kanak.

Hasil pengamatan dan hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dan guru lain ditemukan beberapa masalah, yakni:

1. Kelancaran, yaitu: anak belum mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit, anak belum mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit dan anak belum mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu banyak yang terbuang
2. Fleksibilitas, yaitu: anak belum mampu menciptakan 3 bentuk bangunan, anak belum mampu menciptakan 2 bentuk bangunan dan anak belum mampu menciptakan 1 bentuk bangunan karena anak belum dapat menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya dan membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
3. Orisinalitas, yaitu: anak belum mampu menciptakan bangunan yang baru, anak belum mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada dan anak belum mampu menciptakan atau membuat bangunan karena anak belum dapat menciptakan bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya tidak orisinil (tidak memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir)
4. Mengelaborasi, yaitu: anak belum mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok, anak belum mampu menciptakan bangunan dari beberapa macam balok dan anak belum mampu menciptakan bangunan dari 1 atau 2 macam balok karena anak belum inovatif ( lain daripada yang lain) dalam menciptakan bangunan (belum dapat menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain)
5. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan pedoman dasar yang menjadi acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran setiap hari. RKH adalah rambu-rambu pembelajaran. Dalam RKH yang disusun dirumuskan indikator kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam hal ini kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dalam penelitian ini disusun dua RKH, masing-masing RKH digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II serta siklus II pertemuan I dan pertemuan II untuk meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan bermain balok

1. Membuat Lembar Observasi

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan pada siklus I dalam penelitian ini adalah membuat lembar/format observasi, yakni lembar yang berisi kreativitas anak dalam bermain balok serta lembar observasi aktivitas belajar anak, yakni lembar yang berisi aktivitas belajar anak yang meliputi, aktif, bermain dan selalu bertanya

1. Lembar observasi yang disusun memuat aspek indikator, yakni: (a)kelancaran, (b)fleksibilitas, (c)orisinalitas, (d)mengelaborasi
	* + - 1. **Pelaksanaan**

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu pertemuan I pada hari Jumat, tanggal 9 September 2011 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 14 September 2011 dengan kegiatan sebagai berikut.

1. **Kegiatan guru**

**Siklus I Pertemuan I**

1. **Kegiatan awal**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan meliputi
	* + - 1. Salam, berdoa, menyanyi.
				2. Bercakap-cakap tentang tugas-tugas anggota keluarga
				3. Pemberian tugas: meniru gerakan nenek berjalan dengan memakai tongkat
2. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama $\pm $ 60 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah
	* + - 1. Membuat bentuk orang dengan menggunakan plastisin
				2. Pemberian tugas: memberi tanda = pada gambar yang sama jumlahnya, dan tanda # pada gambar yang tidak sama jumlahnya
				3. Membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok, yaitu:

Merumuskan tujuan pembelajaran, dalam hal ini pertama-tama guru menetapkan tujuan untuk kegiatan bermain balok, yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak, setelah guru menetapkan tujuan maka menetapkan tema pada kegiatan bermain balok sesuai dengan RKH (rencana kegiatan harian) yaitu keluargaku.

Memilih kegiatan bermain balok yang tepat, dalam hal ini anak-anak menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok yang merupakan indikator dari RKH siklus I pertemuan II dengan cara menyusun balok dari berbagai macam balok yang disediakan untuk menilai sejauh mana anak tersebut inovatif (lain daripada yang lain) dalam menciptakan bangunan

Menentukan tempat, dalam hal ini guru menentukan tempat di dalam kelas untuk membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok yang akan dilakukan anak-anak

Menyiapkan peralatan yang diperlukan, dalam hal ini guru menyediakan/menyiapkan berbagai macam bentuk bangunan untuk membuat berbagai macam bangunan dari balok dengan berbagai ukuran dan bentuk masing-masing bentuk jumlahnya banyak, kecuali ada beberapa bentuk balok tertentu yang jumlahnya sedikit, lego-lego dengan berbagai bentuk dan ukuran.

Menjelaskan kegiatan bermain balok, dalam hal ini guru memberikan arahan kepada anak-anak apa-apa saja yang akan dilakukan dalam membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok, guru menerangkan cara bermain balok sambil menyebutkan nama-nama bentuk dari balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah dari balok yang digunakan dalam bangunan tersebut

Melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini setelah semua point 1 – 5 telah dijelaskan, anak-anak segera melaksankan kegiatan bermain balok, dengan kegiatan sebagai berikut: guru menyampaikan kepada anak-anak bahwa mereka akan bekerja dengan balok, selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak balok-balok yang akan digunakan, kemudian anak-anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan anak-anak membangun balok sementara guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja sambil memotivasi anak-anak dengan tepukan tangan serta pujian-pujian kepada anak.

Menutup kegiatan bermain balok, dalam hal ini menutup kegiatan bermain balok dengan arahan guru, seluruh anak-anak mengembalikan balok-balok pada tempatnya semula

Mengevaluasi hasil, dalam hal ini guru mengevaluasi hasil anak dari berbagai macam bentuk balok yang akan dibuat, apakah telah berhasil atau tidak berhasil dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil didepan kelas.

1. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah
2. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain
4. **Kegiatan akhir**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah
5. Bercakap-cakap tentang ciptaan tuhan.
6. Bercakap-cakap tentang bagaimana cara berbahasa sopan dan ramah
7. Tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari
8. Doa pulang, salam
9. **Kegiatan guru**

**Siklus I Pertemuan II**

**a. Kegiatan awal**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan meliputi:

Salam, berdoa, menyanyi.

Bercakap-cakap tentang tugas-tugas anggota keluarga

Pemberian tugas: meniru gerakan adik mulai berjalan

**b. Kegiatan inti,** dilaksanakan selama $\pm $ 60 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah:

1. Membilang 1-10 dengan menggunakan stick
2. Pemberian tugas: membuat garis tegak, datar, miring membentuk kata “ RUMAH”
3. Membuat berbagai macam bentuk bangunan baru dari balok, yaitu:

Merumuskan tujuan pembelajaran, dalam hal ini pertama-tama guru menetapkan tujuan untuk kegiatan bermain balok, yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak, setelah guru menetapkan tujuan maka menetapkan tema pada kegiatan bermain balok sesuai dengan RKH (rencana kegiatan harian) yaitu keluargaku

Memilih kegiatan bermain balok yang tepat, dalam hal ini anak-anak menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok yang merupakan indikator dari RKH siklus I pertemuan I dengan cara menyusun balok dari berbagai macam balok yang disediakan untuk menilai sejauh mana anak tersebut inovatif ( lain daripada yang lain) dalam menciptakan bangunan

Menentukan tempat, dalam hal ini guru menentukan tempat di dalam kelas untuk membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok yang akan dilakukan anak-anak

Menyiapkan peralatan yang diperlukan, dalam hal ini guru menyediakan/menyiapkan berbagai macam bentuk bangunan untuk membuat berbagai macam bangunan dari balok dengan berbagai ukuran dan bentuk masing-masing bentuk jumlahnya banyak, kecuali ada beberapa bentuk balok tertentu yang jumlahnya sedikit, lego-lego dengan berbagai bentuk dan ukuran

Menjelaskan kegiatan bermain balok, dalam hal ini guru memberikan arahan kepada anak-anak apa-apa saja yang akan dilakukan dalam membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok, guru menerangkan cara bermain balok sambil menyebutkan nama-nama bentuk dari balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah dari balok yang digunakan dalam bangunan tersebut

Melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini setelah semua point 1 – 5 telah dijelaskan, anak-anak segera melaksankan kegiatan bermain balok, dengan kegiatan sebagai berikut: guru menyampaikan kepada anak-anak bahwa mereka akan bekerja dengan balok, selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak balok-balok yang akan digunakan, kemudian anak-anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan anak-anak membangun balok sementara guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja sambil memotivasi anak-anak dengan tepukan tangan serta pujian-pujian kepada anak.

Menutup kegiatan bermain balok, dalam hal ini menutup kegiatan bermain balok dengan arahan guru, seluruh anak-anak mengembalikan balok-balok pada tempatnya semula

Mengevaluasi hasil, dalam hal ini guru mengevaluasi hasil anak dari berbagai macam bentuk balok yang akan dibuat, apakah telah berhasil atau tidak berhasil dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil didepan kelas.

* + - * 1. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah

Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

Bermain

* + - * 1. **Kegiatan akhir**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah:

Bercakap-cakap tentang penyakit ringan, misalnya: influenza

Bercakap-cakap bagaimana cara memberi dan membalas salam

Tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari

Doa pulang, salam

* + - * 1. **Observasi**

Hasil tindakan dipaparkan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan tindakan, yakni kegiatan awal dan kegiatan inti. Setiap tahap dipaparkan hasil kegiatan anak berdasarkan proses yang dilakukan oleh guru dan anak. Hasil tindakan didasarkan interpensi yang telah ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II dibahas indikator pertama, yaitu: menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok. Jenis kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah: membuat berbagai macam balok

Berdasarkan instrumen untuk kegiatan guru yang terdapat pada lampiran untuk siklus I pertemuan I di atas diketahui, bahwa untuk aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok kategori cukup dengan skor 3 dimana guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok belum begitu sempurna, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat kategori cukup dengan skor 3 dimana guru dalam memilih kegiatan bermain balok tidak begitu cocok dengan kegiatan, (3)menentukan tempat kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menentukan tempat sudah tepat dan cocok, (4)menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok sudah lengkap, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok kategori cukup dengan skor 3 dimana guru dalam menjelaskan kegiatan bermain balok belum terlalu jelas, (6)melaksanakan kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam melaksanakan kegiatan bermain balok sudah terlaksana dengan baik dan cermat, (7)menutup kegiatan bermain balok kategori cukup dengan skor 3 dimana guru dalam menutup kegiatan bermain balok belum begitu jelas dalam memaparkan didepan anak, (8)mengevaluasi hasil kategori cukup dengan skor 3 dimana guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasilnya di depan kelas.

Berdasarkan instrumen untuk kegiatan guru yang terdapat pada lampiran untuk siklus I pertemuan II diatas diketahui, bahwa untuk aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok kategori cukup dengan skor 3 dimana guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok belum begitu sempurna, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam memilih kegiatan bermain balok sudah cocok dengan kegiatan, (3)menentukan tempat kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menentukan tempat sudah tepat dan cocok, (4)menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok sudah lengkap, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menjelaskan kegiatan bermain balok sudah jelas, (6)melaksanakan kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam melaksanakan kegiatan bermain balok sudah terlaksana dengan baik dan cermat, (7)menutup kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menutup kegiatan bermain balok sudah jelas dalam memaparkan didepan anak, (8)mengevaluasi hasil kategori cukup dengan skor 3 dimana guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasilnya di depan kelas

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada penelitian instrumen untuk kegiatan guru dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori cukup untuk siklus I pertemuan I dan meningkat menjadi kualifikasi baik untuk siklus I pertemuan II walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok tidak mengalami peningkatan (tetap) dari kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I dan tetap dengan kualifikasi cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan II, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat mengalami peningkatan dari kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I menjadi kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (3)menentukan tempat tidak mengalami peningkatan (tetap) dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (4) menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok tidak mengalami peningkatan (tetap) dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I menjadi kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (6) melaksanakan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I menjadi kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (7)menutup kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I menjadi kategori baik dengan skor 4 pada siklus I pertemuan II, (8)mengevaluasi hasil tidak mengalami peningkatan (tetap) dari kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan I dan tetap dengan kategori cukup dengan skor 3 pada siklus I pertemuan II.

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Perilaku yang nampak pada anak adalah anak terlihat termotivasi dan terdorong untuk mengikuti kegiatan, mereka terlihat penuh semangat dan motivasi mengikuti petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru dalam kaitan dengan kegiatan bermain balok. Kegiatan guru memberikan tugas kepada anak dalam membuat berbagai macam bentuk dari berbagai macam balok memberikan dampak pada aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan mengelaborasi

Berikut ini adalah penjelasan data yang ada pada lampiran diperoleh dari hasil observasi penelitian kegiatan bermain balok yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I yang menunjukkan bahwa kegiatan observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok pada siklus I pertemuan I pada aspek yang dinilai, yaitu: 1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit, 2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan dan 4 anak yang mampu menciptakan 1 bentuk bangunan, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada dan 3 anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok dan 5 anak yang mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan bermain balok di atas, maka akan dijelaskan setiap aspek dengan lebih spesifik untuk setiap anak pada siklus I pertemuan I, yaitu:

1. Aspek kelancaran
	* + 1. M.Nouvan, Kasmia, Faras, Aldi dan Hilal masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit” karena ketiga anak tersebut belum memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 20 menit
			2. A.Sultan, M. Naufal, Fauzia, Nanda dan Selvi masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit” karena kelima anak tersebut sudah cukup memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 15 menit
2. Aspek Fleksibiltas
	* + 1. M. Naufal, Fauzia, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori “anak mampu menciptakan 1 bentuk bangunan” karena keempat anak tersebut belum nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
			2. A.Sultan, M. Novand, Kasmia, Faras, Nanda dan Aldi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 2 bentuk bangunan” karena keenam anak tersebut sudah cukup nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
3. Aspek Orisinalitas
	* + 1. M. Novand, Nanda dan Aldi masuk dalam kategori anak tidak mampu menciptakan atau membentuk bangunan” karena ketiga anak tersebut belum memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak belum dapat menciptakan bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya tidak orisinil (tidak memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir) sehingga anak belum mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya tidak orisinil
			2. A.Sultan, Muh.Naufal, Fauzia, Kasmia, Faras, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena ketujuh anak tersebut sudah cukup memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
			3. A.Sultan, Muh. Naufal, Fauzia, Faras dan Selfi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok” karena kelima anak tersebut belum begitu kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak belum inovatif
			4. Muh.Nouvand, Kasmia, Nanda, Aldi dan Hilal masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok” karena kelima anak tersebut sudah cukup memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak cukup inovatif

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat pada setiap aspek walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 6 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus I pertemuan II dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 4 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit pada siklus I pertemuan II, (2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 7 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan 1 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 3 anak yang mampu menciptakan 1 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan II, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 8 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus I pertemuan II dan 3 anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 2 anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan pada siklus I pertemuan II, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 6 anak pada siklus I pertemuan II dan 5 anak yang mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 4 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus I pertemuan II.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan bermain balok di atas, maka akan dijelaskan setiap aspek dengan lebih spesifik untuk setiap anak pada siklus I pertemuan II, yaitu:

1. Aspek kelancaran
2. Kasmia, Faras, Aldi dan Hilal masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit” karena keempat anak tersebut belum memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 20 menit
3. A.Sultan, M. Naufal, Muh.Nouvand, Fauzia, Nanda dan Selvi masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit” karena keenam anak tersebut sudah cukup memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 15 menit
4. Aspek Fleksibiltas
	* + 1. M. Naufal, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori “anak mampu menciptakan 1 bentuk bangunan” karena ketiga anak tersebut belum nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
			2. A.Sultan, M. Novand, Fauzia, Kasmia, Faras, Nanda dan Aldi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 2 bentuk bangunan” karena ketujuh anak tersebut sudah cukup nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
5. Aspek Orisinalitas
	* + 1. M. Novand dan Nanda masuk dalam kategori anak tidak mampu menciptakan atau membentuk bangunan” karena kedua anak tersebut belum memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak belum mampu menciptakan atau membuat bangunan karena anak belum dapat menciptakan bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya tidak orisinil (tidak memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir)
			2. A.Sultan, Muh.Naufal, Fauzia, Kasmia, Faras, Aldi, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena kedelapan anak tersebut sudah cukup memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
6. Aspek Mengelaborasi
	* + 1. A.Sultan, Muh. Naufal, Fauzia dan Faras masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok” karena keempat anak tersebut belum begitu kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak belum inovatif
			2. Muh.Nouvand, Kasmia, Nanda, Aldi, Hilal dan Selvi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok” karena keenam anak tersebut sudah cukup memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak cukup inovatif

Untuk mendukung kegiatan bermain balok anak, maka dilakukan observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi penelitian aktivitas kegiatan bermain balok anak yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus I pertemuan I yang terdapat pada lampiran diketahui, bahwa untuk aktivitas belajar anak yang pertama, yaitu aktif dengan kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila anak kurang aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak, kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Kedua, yaitu bermain dengan kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak ikut bermain namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak, kategori kurang (apabila anak tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Ketiga, yaitu selalu bertanya dengan kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak, kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 6 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak pernah bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus I pertemuan II yang terdapat pada lampiran diketahui, bahwa untuk aktivitas belajar anak yang pertama, yaitu aktif dengan kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila anak kurang aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 7 anak, kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 3 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Kedua, yaitu bermain dengan kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak ikut bermain namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 7 anak, kategori kurang (apabila anak tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 3 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Ketiga, yaitu selalu bertanya dengan kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak, kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak pernah bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori kurang untuk aktivitas belajar yang pertama, yaitu aktif dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, untuk aktivitas yang kedua, yaitu bermain dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak ikut bermain, namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak ikut bermain dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II), dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak, untuk aktivitas yang ketiga, yaitu selalu bertanya dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegfiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pad siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak dan meningkat menjadi 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 6 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II

* + - * 1. **Refleksi**

Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal terlaksana, yakni mengidentifikasi kreativitas anak, meliputi: kelancaran dalam hal ini belum begitu baik (masih kurang) karena belum ada anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit, fleksibilitas dalam hal ini belum begitu baik (masih kurang) karena belum ada anak yang mampu menciptkan 3 bentuk bangunan, orisinalitas dalam hal ini belum begitu baik (masih kurang) karena belum ada anak yang mampu menciptakan bentuk bangunan yang baru dan mengelaborasi dalam hal ini belum begitu baik (masih kurang) karena belum ada anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok, perumusan RKH sudah cukup baik dan penyusunan lembar observasi sudah cukup baik, namun harus tetap ditingkatkan pada siklus II

Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan kegiatan bermain balok sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran, pemberian interverensi dalam menyusun balok telah dapat dilaksanakan oleh guru yang mengajar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan disepakati

Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh kegiatan observer, dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Langkah-langkah kegiatan bermain balok dapat terindentifikasi dengan baik. Hasil pengamatan terhadap proses tindakan pembelajaran terlihat kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan bermain balok belum berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I adalah masih ada anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit pada aspek kelancaran, masih ada anak mampu menciptakan 1 bentuk bangunan pada aspek fleksibilitas, masih ada anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan pada aspek orisinalitas, masih ada anak yang mampu menciptakakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok

**3. Hasil Siklus Kedua**

* + - * 1. **Perencanaan**

Dalamsiklus II kegiatan perencanaan tidak lagi mengidentifikasi kreativitas anak, melainkan menyusun kembali RKH yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam melakukan pembelajaran RKH yang disusun didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama. RKH yang digunakan dalam siklus II sama yang digunakan pada siklus I

* + - * 1. **Pelaksanaan**

Pembelajaran siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu pertemuan I pada hari Sabtu, tanggal 17 September 2011 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 September 2011 dengan kegiatan sebagai berikut.

**2. Kegiatan guru**

**Siklus II Pertemuan I**

* 1. **Kegiatan awal**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan meliputi
		+ 1. Salam, berdoa, menyanyi.
			2. Bercakap-cakap tentang tugas-tugas anggota keluarga
			3. Pemberian tugas: meniru gerakan nenek berjalan dengan memakai tongkat
	2. **Kegiatan inti,** dilaksanakan selama $\pm $ 60 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah
		+ 1. Membuat bentuk orang dengan menggunakan plastisin
			2. Pemberian tugas: memberi tanda = pada gambar yang sama jumlahnya, dan tanda # pada gambar yang tidak sama jumlahnya
			3. Menciptakan macam bentuk bangunan dari balok, yaitu:

Merumuskan tujuan pembelajaran, dalam hal ini pertama-tama guru menetapkan tujuan untuk kegiatan bermain balok, yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak, setelah guru menetapkan tujuan maka menetapkan tema pada kegiatan bermain balok sesuai dengan RKH (rencana kegiatan harian) yaitu keluargaku

Memilih kegiatan bermain balok yang tepat, dalam hal ini anak-anak menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok yang merupakan indikator dari RKH siklus II pertemuan I dengan cara menyusun balok dari berbagai macam balok yang disediakan untuk menilai sejauh mana anak tersebut inovatif ( lain daripada yang lain) dalam menciptakan bangunan

Menentukan tempat, dalam hal ini guru menentukan tempat di dalam kelas untuk membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok yang akan dilakukan anak-anak

Menyiapkan peralatan yang diperlukan, dalam hal ini guru menyediakan/menyiapkan berbagai macam bentuk bangunan untuk membuat berbagai macam bangunan dari balok dengan berbagai ukuran dan bentuk masing-masing bentuk jumlahnya banyak, kecuali ada beberapa bentuk balok tertentu yang jumlahnya sedikit, lego-lego dengan berbagai bentuk dan ukuran

Menjelaskan kegiatan bermain balok, dalam hal ini guru memberikan arahan kepada anak-anak apa-apa saja yang akan dilakukan dalam membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok, guru menerangkan cara bermain balok sambil menyebutkan nama-nama bentuk dari balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah dari balok yang digunakan dalam bangunan tersebut

Melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini setelah semua point 1 – 5 telah dijelaskan, anak-anak segera melaksankan kegiatan bermain balok, dengan kegiatan sebagai berikut: guru menyampaikan kepada anak-anak bahwa mereka akan bekerja dengan balok, selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak balok-balok yang akan digunakan, kemudian anak-anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan anak-anak membangun balok sementara guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja sambil memotivasi anak-anak dengan tepukan tangan serta pujian-pujian kepada anak.

Menutup kegiatan bermain balok, dalam hal ini menutup kegiatan bermain balok dengan arahan guru, seluruh anak-anak mengembalikan balok-balok pada tempatnya semula

Mengevaluasi hasil, dalam hal ini guru mengevaluasi hasil anak dari berbagai macam bentuk balok yang akan dibuat, apakah telah berhasil atau tidak berhasil dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil didepan kelas.

**c. Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**d. Kegiatan akhir**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah

(1) Bercakap-cakap tentang ciptaan tuhan, misal : manusia

(2)Bercakap-cakap tentang bagaimana cara berbahasa sopan dan ramah

(3) Tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari

(4)Doa pulang, salam

1. **Kegiatan guru**

**Siklus II Pertemuan II**

**a. Kegiatan awal**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan meliputi:

Salam, berdoa, menyanyi.

Bercakap-cakap tentang tugas-tugas anggota keluarga

Pemberian tugas: meniru gerakan adik mulai berjalan

**b. Kegiatan inti,** dilaksanakan selama $\pm $ 60 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah:

1. Membilang 1-10 dengan menggunakan stick
2. Pemberian tugas: membuat garis tegak, datar, miring membentuk kata “ RUMAH”
3. Membuat berbagai macam bentuk bangunan baru dari balok, yaitu:

Merumuskan tujuan pembelajaran, dalam hal ini pertama-tama guru menetapkan tujuan untuk kegiatan bermain balok, yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak, setelah guru menetapkan tujuan maka menetapkan tema pada kegiatan bermain balok sesuai dengan RKH (rencana kegiatan harian) yaitu keluargaku

Memilih kegiatan bermain balok yang tepat, dalam hal ini anak-anak menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok yang merupakan indikator dari RKH siklus II pertemuan II dengan cara menyusun balok dari berbagai macam balok yang disediakan untuk menilai sejauh mana anak tersebut inovatif ( lain daripada yang lain) dalam menciptakan bangunan

Menentukan tempat, dalam hal ini guru menentukan tempat di dalam kelas untuk membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok yang akan dilakukan anak-anak

Menyiapkan peralatan yang diperlukan, dalam hal ini guru menyediakan/menyiapkan berbagai macam bentuk bangunan untuk membuat berbagai macam bangunan dari balok dengan berbagai ukuran dan bentuk masing-masing bentuk jumlahnya banyak, kecuali ada beberapa bentuk balok tertentu yang jumlahnya sedikit, lego-lego dengan berbagai bentuk dan ukuran

Menjelaskan kegiatan bermain balok, dalam hal ini guru memberikan arahan kepada anak-anak apa-apa saja yang akan dilakukan dalam membuat berbagai macam bentuk bangunan dari balok, guru menerangkan cara bermain balok sambil menyebutkan nama-nama bentuk dari balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah dari balok yang digunakan dalam bangunan tersebut

Melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini setelah semua point 1 – 5 telah dijelaskan, anak-anak segera melaksankan kegiatan bermain balok, dengan kegiatan sebagai berikut: guru menyampaikan kepada anak-anak bahwa mereka akan bekerja dengan balok, selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak balok-balok yang akan digunakan, kemudian anak-anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan anak-anak membangun balok sementara guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja sambil memotivasi anak-anak dengan tepukan tangan serta pujian-pujian kepada anak.

Menutup kegiatan bermain balok, dalam hal ini menutup kegiatan bermain balok dengan arahan guru, seluruh anak-anak mengembalikan balok-balok pada tempatnya semula

Mengevaluasi hasil, dalam hal ini guru mengevaluasi hasil anak dari berbagai macam bentuk balok yang akan dibuat, apakah telah berhasil atau tidak berhasil dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil didepan kelas.

* + - * 1. **Kegiatan istirahat,** dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah

Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

Bermain

* + - * 1. **Kegiatan akhir**, dilaksanakan selama $\pm $ 30 menit kegiatan yang dilakukan guru adalah:

Bercakap-cakap tentang penyakit ringan, misalnya: influenza

Bercakap-cakap bagaimana cara memberi dan membalas salam

Tanya jawab tentang kegiatan sehari dan esok hari

Doa pulang, salam

**c. Observasi**

Pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II dibahas indikator pertama, yaitu: menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok. Jenis kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah: menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok

Berdasarkan instrumen untuk kegiatan guru yang terdapat pada lampiran untuk siklus II pertemuan I di atas diketahui, bahwa untuk aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok sudah sempurna, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam memilih kegiatan bermain balok sudah sangat cocok dengan kegiatan, (3)menentukan tempat kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam menentukan tempat sudah sangat tepat dan sangat cocok, (4)menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok sudah lengkap, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menjelaskan kegiatan bermain balok sudah jelas, (6)melaksanakan kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam melaksanakan kegiatan bermain balok sudah terlaksana dengan baik dan cermat, (7)menutup kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor dimana guru dalam menutup kegiatan bermain balok sudah jelas dalam memaparkan didepan anak, (8)mengevaluasi hasil kategori baik dengan skor 4 dimana guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasilnya di depan kelas.

Berdasarkan instrumen untuk kegiatan guru yang terdapat pada lampiran untuk siklus II pertemuan II diatas diketahui, bahwa untuk aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok sudah sangat sempurna, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam memilih kegiatan bermain balok sudah sangat cocok dengan kegiatan, (3)menentukan tempat kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam menentukan tempat sudah sangat tepat dan sangat cocok, (4)menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok sudah sangat lengkap, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam menjelaskan kegiatan bermain balok sudah sangat jelas, (6)melaksanakan kegiatan bermain balok kategori baik sekali dengan skor 5 dimana guru dalam melaksanakan kegiatan bermain balok sudah terlaksana dengan sangat baik dan cermat, (7)menutup kegiatan bermain balok kategori baik dengan skor 4 dimana guru dalam menutup kegiatan bermain balok sudah jelas dalam memaparkan didepan anak, (8)mengevaluasi hasil kategori baik dengan skor 4 dimana guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasilnya di depan kelas.

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada penelitian instrumen untuk kegiatan guru dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori baik untuk siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi kualifikasi baik sekali untuk siklus II pertemuan II walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (3)menentukan tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (4) menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (6) melaksanakan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 3 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (7)menutup kegiatan bermain balok tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan II, (8)mengevaluasi hasil tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang akan dilakukan pada siklus II, oleh anak memperlihatkan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Hasil pengamatan terhadap proses tindakan pembelajaran

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Perilaku yang nampak pada anak terlihat termotivasi dan terdorong untuk mengikuti kegiatan. Meskipun dalam kegiatan bermain balok anak belum berhasil

1. Hasil pengamatan kegiatan bermain balok anak

Perubahan kegiatan bermain balok anak mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran siklus II pertemuan I dan pertemuan II

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi penelitian kegiatan bermain balok yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II yang terdapat pada lampiran yang menunjukkan bahwa kegiatan observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok pada siklus II pertemuan I pada aspek yang dinilai, yaitu: 1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit, 2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan dan 4 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 8 anak yang mampu menciptakan bangunan yang baru dan 2 anak mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok dan 4 anak yang mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok

Berikut ini adalah penjelasan data yang menunjukkan bahwa kegiatan observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok pada siklus II pertemuan II pada aspek yang dinilai, yaitu: 1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit dan 3 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit, 2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 2 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan dan 8 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 2 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada dan 8 anak mampu menciptakan bangunan yang baru, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 2 anak yang mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok dan 8 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok.

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat pada setiap aspek walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 4 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 6 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan II dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 3 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan II, (2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 8 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 2 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan II, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 8 anak yang mampu menciptakan bangunan yang baru pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 9 anak yang mampu menciptakan bangunan yang baru pada siklus II pertemuan II dan 2 anak mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 1 mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus II pertemuan II, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 8 anak pada siklus II pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan bangunan beberapa macam balok pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 2 anak yang mampu menciptakan bangunan beberapa macam balok pada siklus II pertemuan II

Berdasarkan lembar observasi kegiatan bermain balok di atas, maka akan dijelaskan setiap aspek dengan lebih spesifik untuk setiap anak pada siklus II pertemuan I, yaitu:

1. Aspek kelancaran
2. Muh.Nouvand, Faras, Nanda, Hilal dan Selvi masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit” karena kelima anak tersebut sudah cukup memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 15 menit
3. A.Sultan, M. Naufal, Kasmia dan Aldi masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit” karena keempat anak tersebut sudah memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena pengalaman anak dan anak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan hanya 10 menit
4. Aspek Fleksibiltas
	* + 1. A M. Naufal, Fauzia, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 2 bentuk bangunan” karena keempat anak tersebut sudah cukup nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
			2. A M. Naufal, Muh.Nouvand, Kasmia, Faras, Nanda, Aldi dan Hilal masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 3 bentuk bangunan” karena ketujuh anak tersebut sudah nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga tidak membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
5. Aspek Orisinalitas
	* + 1. M. Novand dan Nanda masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena kedua anak tersebut sudah cukup memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
			2. A.Sultan, Muh.Naufal, Fauzia, Kasmia, Faras, Aldi, Hilal dan Selfi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena kedelapan anak tersebut sudah memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
6. Aspek Mengelaborasi
	* + 1. A.Sultan, Muh. Naufal, Fauzia dan Faras masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok” karena keempat anak tersebut sudah cukup memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak cukup inovatif
			2. Muh.Nouvand, Kasmia, Nanda, Aldi, Hilal dan Selvi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok macam balok” karena keenam anak tersebut memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak sangat inovatif

Berdasarkan lembar observasi kegiatan bermain balok di atas, maka akan dijelaskan setiap aspek dengan lebih spesifik untuk setiap anak pada siklus II pertemuan II, yaitu:

1. Aspek kelancaran
2. Muh.Nouvand, Faras dan Nanda masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit” karena ketiga anak tersebut sudah cukup memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena kurangnya pengalaman anak dan anak tidak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan selama 15 menit
3. A.Sultan, M. Naufal, Kasmia, Aldi, Hilal dan Selvi masuk dalam kategori “anak mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit” karena keenam anak tersebut sudah memiliki kelancaran dalam membentuk bangunan balok dengan lebih cepat karena pengalaman anak dan anak bisa menyusun balok tanpa ada contoh sehingga waktu yang dibutuhkan hanya 10 menit
4. Aspek Fleksibiltas
	* + 1. A M. Naufal dan Fauzia masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 2 bentuk bangunan” karena kedua anak tersebut sudah cukup nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
			2. A. Sultan, M. Naufal, Muh.Nouvand, Kasmia, Faras, Nanda, Aldi dan Hilal masuk dalam kategori anak mampu menciptakan 3 bentuk bangunan” karena kedelapan anak tersebut sudah nyaman dan gampang dalam menyampaikan gagasan/ide-ide kreatifnya sehingga tidak membutuhkan contoh dalam menciptakan suatu bangunan berdasarkan balok yang tersedia
5. Aspek Orisinalitas
	* + 1. M. Novand masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena anak tersebut sudah cukup memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
			2. A.Sultan, Muh.Naufal, Fauzia, Kasmia, Faras, Aldi, Hilal, Selfi dan Nanda masuk dalam kategori anak mampu menciptakan atau membentuk bangunan sesuai dengan contoh yang ada” karena kesembilan anak tersebut sudah memiliki ide kreatif yang berupa ide-ide baru dalam berpikir sehingga anak mampu menciptakan atau membuat bangunan yang baru dari balok sehingga susunannya orisinil
6. Aspek Mengelaborasi
	* + 1. Fauzia dan Faras masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok” karena kedua anak tersebut sudah cukup memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak cukup inovatif
			2. A.Sultan, Muh. Naufal, Muh.Nouvand, Kasmia, Nanda, Aldi, Hilal dan Selvi masuk dalam kategori anak mampu menciptakan bangunan hanya beberapa macam balok” karena kedelapan anak tersebut memiliki kemampuan dalam menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga anak sangat inovatif

Untuk mendukung kegiatan bermain balok anak, maka dilakukan observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi penelitian aktivitas kegiatan bermain balok anak yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus II pertemuan I di atas diketahui, bahwa untuk aktivitas belajar anak yang pertama, yaitu aktif dengan kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 6 anak, kategori cukup (apabila anak kurang aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak, kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Kedua, yaitu bermain dengan kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 7 anak, kategori baik (apabila anak ikut bermain namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 3 anak, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang (apabila anak tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Ketiga, yaitu selalu bertanya dengan kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 5 anak, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak, kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak pernah bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus II pertemuan II yang terdapat pada lampiran diketahui, bahwa untuk aktivitas belajar anak yang pertama, yaitu aktif dengan kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 6 anak, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 4 anak, kategori cukup (apabila anak kurang aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Kedua, yaitu bermain dengan kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 7 anak, kategori baik (apabila anak ikut bermain namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 3 anak, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang (apabila anak tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak. Ketiga, yaitu selalu bertanya dengan kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 7 anak, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 3 anak, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak pernah bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori baik sekali untuk aktivitas belajar yang pertama, yaitu aktif dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 5 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 4 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II, untuk kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II dan untuk kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan II, untuk aktivitas yang kedua, yaitu bermain dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak ikut bermain, namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 7anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 3 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila anak terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh3 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak ikut bermain dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, untuk aktivitas yang ketiga, yaitu selalu bertanya dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegfiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 3 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II, untuk kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan II

**d. Refleksi**

1. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus II sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal terlaksana, yakni kegiatan instrumen untuk guru, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan kegiatan bermain balok sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran, pemberian interverensi dalam menyusun balok telah dapat dilaksanakan oleh guru yang mengajar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan disepakati.

Kelemahan yang ditentukan pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II telah dimantapkan sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya

1. Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh kegiatan observer, dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Indikator-indikator kreativitas anak dalam kegiatan bermain balok telah berjalan dengan baik sekali pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II

Pada siklus II adanya peningkatan dan perubahan yang cukup signifikan tentang kreativitas anak dalam kegiatan bermain balok dengan hasil baik sekali

**B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak dalam penerapan kegiatan bermain balok dari siklus I ke siklus II

1. Hasil pengamatan instrumen untuk kegiatan guru

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori kurang untuk aktivitas belajar yang pertama, yaitu aktif dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, untuk aktivitas yang kedua, yaitu bermain dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak ikut bermain, namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak ikut bermain dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II), dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak, untuk aktivitas yang ketiga, yaitu selalu bertanya dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegfiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pad siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak dan meningkat menjadi 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 6 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II.

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada penelitian instrumen untuk kegiatan guru dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori baik untuk siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi kualifikasi baik sekali untuk siklus II pertemuan II walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (2)memilih kegiatan bermain balok yang tepat tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (3)menentukan tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (4) menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (5)menjelaskan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (6) melaksanakan kegiatan bermain balok mengalami peningkatan dari kategori baik dengan skor 3 pada siklus II pertemuan I menjadi kualifikasi baik sekali dengan skor 5 pada siklus II pertemuan II, (7)menutup kegiatan bermain balok tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan II, (8)mengevaluasi hasil tidak mengalami peningkatan (tetap) dari dari kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan I dan tetap dengan kategori baik dengan skor 4 pada siklus II pertemuan II

* 1. Hasil pengamatan observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat pada setiap aspek walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 6 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus I pertemuan II dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 4 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 20 menit pada siklus I pertemuan II, (2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 7 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan 1 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 3 anak yang mampu menciptakan 1 bentuk bangunan pada siklus I pertemuan II, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 8 anak yang mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus I pertemuan II dan 3 anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 2 anak tidak mampu menciptakan atau membuat bangunan pada siklus I pertemuan II, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 6 anak pada siklus I pertemuan II dan 5 anak yang mampu menciptakan bangunan hanya 1 atau 2 macam balok pada siklus I pertemuan I menurun menjadi 4 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus I pertemuan II.

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada observasi kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat pada setiap aspek walaupun ada beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan, hal ini tampak pada aspek (1)kelancaran, bahwa dari 10 anak terdapat 4 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 6 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan II dan 5 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 15 menit pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 3 anak yang mampu membentuk bangunan dalam waktu 10 menit pada siklus II pertemuan II, (2)fleksibilitas, bahwa dari 10 anak terdapat 6 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 8 anak yang mampu menciptakan 3 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 2 anak yang mampu menciptakan 2 bentuk bangunan pada siklus II pertemuan II, 3)orisinalitas, bahwa dari 10 anak terdapat 8 anak yang mampu menciptakan bangunan yang baru pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 9 anak yang mampu menciptakan bangunan yang baru pada siklus II pertemuan II dan 2 anak mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 1 mampu menciptakan bangunan sesuai dengan contoh yang ada pada siklus II pertemuan II, 4)mengelaborasi, bahwa dari 10 anak terdapat 7 anak yang mampu menciptakan bangunan dari berbagai macam balok pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 8 anak pada siklus II pertemuan II dan 4 anak yang mampu menciptakan bangunan beberapa macam balok pada siklus II pertemuan I menurun menjadi 2 anak yang mampu menciptakan bangunan beberapa macam balok pada siklus II pertemuan II

* 1. Hasil pengamatan observasi aktivitas anak melalui kegiatan bermain balok

Dari hasil siklus I pertemuan I dan pertemuan II pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori kurang untuk aktivitas belajar yang pertama, yaitu aktif dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, untuk aktivitas yang kedua, yaitu bermain dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak ikut bermain, namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak ikut bermain dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 5 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II), dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak, untuk aktivitas yang ketiga, yaitu selalu bertanya dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegfiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 0 anak pad siklus I pertemuan I dan II, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak dan meningkat menjadi 5 anak pada siklus I pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 6 anak dan menurun menjadi 3 anak pada siklus I pertemuan II dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus I pertemuan I dan II.

Dari hasil siklus II pertemuan I dan pertemuan II pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian semakin meningkat dengan kategori baik sekali untuk aktivitas belajar yang pertama, yaitu aktif dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak sangat aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 (tidak ada) pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 5 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 4 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 4 anak anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II, untuk kategori kurang (apabila anak tidak begitu aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II dan untuk kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak aktif dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan II, untuk aktivitas yang kedua, yaitu bermain dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak ikut bermain sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak ikut bermain, namun tidak sampai selesai dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 7anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 3 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila anak terkadang ikut dan terkadang tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh3 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II dan untuk kategori kurang (apabila anak tidak ikut bermain dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, dan kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak ikut dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, untuk aktivitas yang ketiga, yaitu selalu bertanya dimana dari 10 anak yang memperoleh kategori baik sekali (apabila anak selalu bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 5 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan meningkat menjadi 7 anak pada siklus II pertemuan II, kategori baik (apabila anak kadang-kadang bertanya dalam kegfiatan bermain balok) dengan skor 4 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 3 anak pada siklus II pertemuan II, kategori cukup (apabila anak jarang bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 3 diperoleh 5 anak pada siklus II pertemuan I dan menurun menjadi 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan II, untuk kategori kurang (apabila anak tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 2 diperoleh 0 (tidak ada) anak pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II, kategori kurang sekali (apabila anak sama sekali tidak bertanya dalam kegiatan bermain balok) dengan skor 1 diperoleh 0 anak pada siklus II pertemuan I dan II

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak As’adiyah Lompengeng Cabenge Kabupaten Soppeng. Hal ini terlihat dari terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II pada setiap indikator (kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan mengelaborasi) dan pada observasi aktivitas kegiatan bermain balok anak pada siklus I ke siklus II yang meliputi: 1)aktif, 2)kreatif, 3)percaya diri mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dikarenakan guru dan peneliti bekerja dengan aktif dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dan usaha guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I untuk lebih baik di siklus II

1. **Saran-saran**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

* 1. Dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok disarankan agar dapat memberikan perhatian besar dan sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan pembelajaran
	2. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya menciptakan kondisi pembelajaran yang bervariasi agar anak tidak merasa jenuh.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anita, 2011. *Model pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta. Kencana

Firas, Ali, 2011. *Definisi Perkembangan kreativitas*.Copyright@2011 Scribd inc.

Isjoni, 2010. *Model pembelajaran Anak usia Dini*. Bandung. Alfabeta

Lavender2night,2010.*Kreativitas*.driper72creative.blogspot.cpm/2010/12/kreativitas.html-53-k

Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*.Jakarta: PT. Rineka Cipta

Moleong, J, Lexy, 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Montolalu, B.E.F, 2008. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka

Prawoto, 2010. *Metode dan media pembelajaran anak usia dini.* Bandung: Remaja Karya

Sinergi, Optima, 2010. *Mengembangkan Kreativitas Anak.* Email: sinergioptima@gmail.com

Wriaatmadja, Rochiani, 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yuliani, Nuraeni, 2010*. Bermain kreatif Berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: PT INDEKS

Zainal, Aqib, 2011*. Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.

Zona UIM Copy right © 2010 by *Strategi & Metode Pengembangan Kegiatan pembelajaran PAUD*Themes by Elements of SEO is Powered by WordPress | Blog by Universitas Islam Madura - Supported by |Free International Journal