**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kreatifitas anak akan tumbuh dan berkembang melalui berbagai pengalaman ketika anak dikelompok bermain atau ditaman kanak-kanak. Perlu diketahui, daya kreatifitas antara anak yang satu dengan anak yang lainnya berbeda karena kreatifitas sifatnya sangat pribadi dan menjadi diri sendiri serta mengekspresikan diri sendiri. Hasil kreatifitas yang dilakukan anak merupakan ungkapan sikap dasar anak, setiap anak itu unik. Hal ini tampak perbedaan gaya, sikap, emosi dan sejumlah sifat lainnya.

Menurut Depdiknas (2007: 2) tentang sistem pendidikan Nasional bahwa “Sikap kreatif merupakan salah satu tujuan Pendidikan Nasional”. Tapi didalam pengembangan kreatifitas tampaknya selalu menjadi wilayah yang paling sering terabaikan, padahal kreatifitas atau daya cipta adalah wilayah manusia yang paling unik dan sekaligus membedakannya dari makhluk lain, disamping itu perwujudan kreatifitas selalu melibatkan hampir semua potensi kecerdasan baik spiritual, emosi, maupun intelegensi yang dimiliki anak.

Dalam perkembangan seorang anak banyak keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya yang diperoleh melalui belajar dan bermain. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak, Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak sebelum bersekolah, bermain merupakan cara yang paling alamiah untuk menemukan lingkungan orang lain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain dapat memicu kreatifitas anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghadapi kehidupannya karena kreatifitas itu mengacu pada proses yang digunakan untuk mengekspresikan imajinasinya, perasaan dan gagasannya dengan cara yang lebih memuaskan dirinya. Oleh sebab itu peran orang tua dan orang yang ada disekitarnya sangat penting agar anak terdorong untuk mengekspresikan dirinya secara baik.

Bruner (Ahmad Rofiq, 2008) mengatakan bahwa “Bermain pada masa anak-anak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak”. Bermain merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak, pada masa pra-sekolah, anak akan menghabiskan waktunya dengan bermain. Bermain bagi anak usia pra-sekolah (3-5 tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja, tetapi bermain juga bagi mereka adalah menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak.

Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan anak berdasarkan perkembangan kreatifitasnya lewat permainan konstruktif misalnya: menyusun balok, puzzle, dan membuat berbagai bentuk dari lilin mainan atau *playdought*. Permainan konstruktif merupakan permainan yang sangat disenangi anak, walaupun permainan tersebut diberikan secara berulang-ulang anak tidak merasa bosan, melalui permainan konstruktif anak dapat berkreasi sesuai dengan keinginannya.

Menurut Rosnia, salah seorang Guru Kelompok B di Taman kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng mengatakan bahwa rangsangan bagi tumbuhnya kreatifitas kurang memadai atau kurang mempertajam peningkatan kreatifitas anak di Taman kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng. Kegiatan belajar mengajar yang tampaknya belum secara maksimal mampu mengembangkan kesadaran tentang kepercayaan diri, yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif. Sebagian besar anak tetap takut untuk mengungkapkan diri baik lewat permainan maupun yang lainnya, sebagian yang lain lebih suka meniru atau mengikuti apa yang dilakukan guru, sebagian besar tampak kesulitan untuk mengekspresikan perasaan anak dalam bentuk mainan.

Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak dapat dipungkiri bahwa permainan sangat penting untuk pengembangan kreatifitas khususnya permainan konstruktif yang terdiri dari permainan balok dan permainan plastisin/plydought, untuk itulah pengembangan kreatifitas pada anak usia dini sangatlah dibutuhkan, karena pada usia dini merupakan puncak pencapaian kreatifitas dan memiliki daya imjinasi yang amat kaya, untuk mencapai pengembangan kreatifitas yang baik dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang permainan Konstruktif yang dapat dijadikan sumber belajar untuk mempermudah anak dalam pembelajaran, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka perlu adanya suatu penelitian bagaimanakah peningkatan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif balok yang secara khusus dapat dipaparkan dalam bentuk pertanyaan di bawah ini:

“Bagaimanakah peningkatan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi cabang Bantaeng?”

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai bahan literatur bagi pembaca guna menambah pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini khususnya mengenal permainan konstruktif anak dalam meningkatkan kreatifitas anak didik.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang berminat untuk mengkaji masalah yang sama
4. Manfaat Praktis
5. Bagi Taman Kanak-Kanak sebagai masukan agar mendapat perhatian khusus mengenai peningkatan kreatifitas anak.
6. Sebagai bahan informasi bagi orang tua untuk memberikan kesempatan terhadap anaknya untuk bermain demi peningkatan kreatifitasnya.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Bermain**

Setiap anak sangat suka bermain, bermain bermanfaat untuk membantu tumbuh kembang anak agar lebih optimal, melalui bermain anak akan belajar tentang dunia dan sekelilingnya. Anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasikan lingkungan dan mengembangkan keterampilannya, nilai sikap, toleransi serta pemahamanya. Bermain adalah awal timbulnya kreatifitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya, oleh karena itu kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreatifitas anak.

Bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas anak. Melalui bermain anak dapat mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunia, jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Selain itu bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak pada saat harus masuk kedunia Taman Kanak-Kanak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa dan lainnya.

Anak usia 4 tahun yang berada di taman kanak-kanak ataupun tempat penitipan anak menghabiskan lebih dari separuh waktunya untuk melakukan kegiatan semacam ini dan kegiatan semakin terelaborasi pada usia 5-6 tahun. Sedangkan Vygotsky (Rini Hildayani dkk, 2005: 4) berpendapat bahwa “kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kreatifitas anak”.

1. Nilai Bermain Bagi Anak

Menurut Frank dan Theresa Caplan Hildebrand (Moeslichatoen, 1997: 55) ada 16 nilai bermain bagi anak yaitu:

“1) Bermain membantu pertumbuhan bagi anak; 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela; 3) Bermain memberi kebebasan pada anak untuk bertindak; 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai; 5) Bermain mempunyai unsur petualangan didalamnya; 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa; 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi; 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik; 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian; 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu; 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; 12) Bermain cara dinamis untuk belajar; 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak; 14) Bermain dapat distruktur secara akademis; 15) Bermain merupakan kekuatan hidup; 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia”.

Berdasarkan nilai-nilai tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka anak akan lebih percaya

diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

1. Fungsi Bermain Bagi Anak

Selain bermanfaat yang besar, bermain juga memiliki fungsi yang utama bagi perkembangan anak. Menurut Hartley dkk (Moeslichatoen, 1997: 268) ada delapan fungsi bermain:

“a) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa; b) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti mengajar, mengendarai bus, menggarap sawah; c) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup nyata misalnya: ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah; d) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air; e) Untuk melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dll; f) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota; g) Mencermainkan pertumbuhan seperti tumbuhan semakin bertambah tinggi, tubuhnya semakin gemuk dan semakin dapat barlari cepat; h) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan dan pesta ulang tahun”.

Bermain memberikan motivasi instrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi instrinsik anak untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian anak terhadap tugas. Emosi negatif seperti rasa takut, intimidasi dan stress, secara umum merusak motivasi anak untuk belajar. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berpikir fleksibel dan kreatif merupakan indikasi umum anak sudah memiliki keinginan untuk belajar. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses.

Aktifitas bermain yang belajar memberikan jalan majemuk pada anak untuk melatih dan belajar berbagai macam keahlian dan konsep yang berbeda. Anak merasa mampu dan sukses jika anak aktif dan mampu melakukan suatu kegiatan yang menantang dan kompleks yang belum pernah ia dapatkan sebelumnya. Oleh karena itu pendidik seharusnya memberikan materi yang sesuai, lingkungan belajar yang kondusif, tantangan, dan memberikan masukan pada anak untuk menuntun anak dalam menerapkan teori dan melakukan teori tersebut dalam kegiatan praktek.

1. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak sebelum bersekolah, bermain merupakan cara yang alamiah dan luas dalam kehidupan anak. Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang disekitarnya, dan mendapatkan pengalaman dan kemampuan kognitif, sosial, emosi, moral, bahasa, dan seni.

Dalam hal ini, Ada lima karakteristik bermain yaitu:

“1) Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan; 2) Bukan dikerjakan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karna itu tidak mengikuti atau urutan sebenarnya; 3) Cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri; 4) Kelenturan, bermain atau perilaku yang lentur, kelenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi; 5) Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia anak memberikan kegembiraan dan kemungkinan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah terhadap suatu dunia anak-anak”.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan dan dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri anak. Bermain juga membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan atau memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang

1. **Bermain Konstruktif Balok**
2. **Pengertian Balok**

Permainan konstruktif merupakan permainan yang mengasah kemampuan berpikir kreatif untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut, misalnya membangun konstruksi dapat membantu mengembangkan kreatifitas anak. Dalam permainan konstruktif ini anak dapat menggunakan alat permainan seperti Balok, Maze, Puzzle dan Plastisin.

Mitchell dalam Ansel (2002: 18). mengungkapkan bahwa balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Balok-balok yang ditemukan oleh Caroline Pratt banyak digunakan oleh sekolah-sekolah TK sekarang, karena permainan balok terbukti sebagai alat yang paling berguna bagi anak dalam bermain dan belajar dalam mengekspresikan pengalaman mereka dan memainkannya secara kreatif. Hal yang menarik dari permainan balok adalah banyak pengalaman-pengalaman yang menarik dapat dituangkan anak-anak secara kreatif dalam membangun balok-balok tersebut, apalagi dengan didorong atau diarahkan guru atau orangtua

Mulyadi (2004: 59) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Ansel (2002:21) berpendapat bahwa membangun balok yang tidak berwarna (balok unit) merupakan faktor penting dalam pemilihan balok dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Alexander (2005: 23) permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta. Sedangkan Chandra (2008: 27) menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengkonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta sebagai sebuah ide kreatif.

Permainan konstruktif merupakan permainan yang sangat disenangi anak walaupun permainan tersebut diberikan secara berulang-ulang, anak tidak merasa bosan. Melalui permainan konstruktif tersebut anak akan berkreasi sesuai dengan keinginan sendiri, misalnya membuat bangunan rumah bertingkat dan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (4-6 keping).

Hildayani (2005: 24) mengatakan bahwa “Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang lebih kompleks dibandingkan dengan bermain fungsional”. Sejalan dengan itu menurut Papalia (2004: 24) berpendapat bahwa “Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk misalnya membangun rumah-rumahan dari balok atau bahan tertentu seperti kardus bekas, membentuk lilin mainan ataupun playdought, dan sebagainya”.

Hurlock (1999: 33) mengemukakan bahwa “Bermain konstruktif adalah bentuk bermain anak dimana anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermamfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya”.

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreaifitas dan imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa senipun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. Keteraturan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga bermain konstruktif sangat sarat dengan berbagai manfaat.

Mengingat kemampuan anak berkembang secara bertahap, tidaklah mengherankan bila hasil karyanya terlihat belum indah di mata orang dewasa, yang terpenting adalah anak mau mencoba dan menikmati kegiatan bermain konstruktif.

Hildayani dkk (2005: 25) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan bermain konstruktif yaitu: “a) Anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya, b) Perkembangan kognitif anak, c) Perbedaan kegiatan bermain anak”. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Anak perlu diberikan kesempatan untuk mau melakukannya, mengingat setiap anak adalah unik maka sangat besar kemungkinannya ada anak yang kurang menyukai kegiatan bermain konstruktif, maka tugas orang dewasalah untuk dengan sabar membujuk dan menggiring anak mau melakukannya.
2. Mengingat perkembangan kognitif anak berada pada tahap profesional dengan ciri-ciri egocentric maka sangat dimungkinkan hasil karya anak bila ditinjau dari bentuknya tidak atau kurang sesuai dengan tema yang disebutkan.
3. Ada anak yang unggul dalam jenis kegiatan yang satu tetapi kurang unggul dalam kegiatan bermain jenis lainnya.
4. **Aspek-aspek Bermain Konstruktif Balok**

Menurut Alexander (2005: 121) aspek-aspek bermain konstruktif balok yang diantaranya adalah :

1. Fisik.

Berkaitan dengan aktivitas fisik anak pada saat bermain balok.

1. Sosial dan emosi.

Mengembangkan kemampuan menjalin hubungan dengan teman/guru, mengembangkan sikap terbuka dan menghargai karya orang lain.

1. Kreatif.

Anak dapat berpikir kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai kemungkinan-kemungkinan, dan bebas mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya.

1. Matematika.

Berkaitan dengan konsep-konsep dalam matematika seperti bilangan, bentuk, dan ukuran.

1. Sains.

Anak bereksplorasi dan bereksperimen untuk mendapatkan pemahaman mengenai sebab akibat.

1. Bahasa.

Melalui penggunaan kata/kalimat untuk menceritakan tentang hal yang dilakukan sebagai bekal untuk berkomunikasi.

1. **Aplikasi Bermain Balok di Sentra Balok**

Menurut Elly Fajarwati (2009: 37 - 43) di Sentra Balok, pijakan-pijakan (dukungan, bantuan, bimbingan, arahan, dan menjelaskan harapan-harapannya terhadap siswa ) yang diberikan guru kepada siswa meliputi :

1. Pijakan Lingkungan Main.
2. Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup.
3. Jumlah balok mencukupi, satu anak idealnya membutuhkan 100 buah balok. Balok diklasifikasikan di rak dan diberi nama atau tulisan.
4. Disediakan alas balok untuk alas bermain balok.
5. Disediakan aksesoris bermain balok untuk eksplorasi dan pengembangan main balok unit.

*Aksesoris Balok:*

Aksesoris yang dapat dibeli:

* Binatang-binatang dari kayu, plastik dan karet
* Tanda-tanda lalu lintas
* Berbagai jenis kendaraan
* Orang-orangan dari kayu, plastik dan karet
* macam balok dan kubus dekoratif
* Rumah boneka sederhana
* Stik untuk tanda dan pagar
* Rumput-rumputan

*Aksesoris dari bahan sisa:*

* Berbagai macam dos dan kotak untuk membangun
* Lembaran dos untuk atap
* Kain, potongan-potongan kecil untuk lantai
* Contoh-contoh karpet
* Gambar bangunan, jembatan, kota dan peternakan
* Keranjang
* Baki Styrofoam
* Bekas spool tisu, benang
* Tali atau benang untuk kabel atau pagar
* Bekas wadah film untuk tower
* Berbagai sisa wallpaper

1. Merencanakan untuk intensitas dan densitas pengalaman.

Intensitas bermain adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. Contoh: Anak-anak dibolehkan untuk memilih dari serangkaian kegiatan main setiap hari yang menyediakan kesempatan untuk terlibat dalam main peran, pembangunan, dan sensorimotor. Anak boleh eksplorasi dengan balok (main sensorimotor), membangun dengan balok unit (main pembangunan) dan setelah bangunan selesai ada kesempatan untuk bermain peran mikro di bangunan tersebut (main peran).

Densitas bermain adalah berbagai macam cara setiap jenis mainan yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Contoh: Anak-anak dapat menggunakan balok unit (Pratt), palu dengan paku dan kayu, sisa-sisa bahan bangunan dengan lem tembok, dan LegoTM untuk berlatih ketrampilan pembangunan terstruktur.

1. Memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main (Sensorimotor, pembangunan dan main peran)

Balok, lego, dos-dos bekas mendukung main pembangunan, aksesoris main balok dapat mendukung main peran mikro, hollow balok dapat mendukung main peran makro dan kedua bahan tersebut dapat dieksplorasi anak untuk mendukung main sensorimotor.

1. Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.

Di sentra balok disediakan kertas dan alat tulis untuk menggambar bangunan dan menuliskan cerita. Di sentra balok banyak gambar dan tulisan yang mendukung keaksaraan anak. Anak dapat menamai bangunannya dengan menempelkan nama bangunan di balok.

1. Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif, dua atau tiga anak membangun satu bangunan akan mendukung hubungan sosial yang positif.
2. Pijakan sebelum Main Balok
3. Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mengundang nara- sumber. Buku yang dibacakan yang sesuai dengan tema dan memberi ide bangunan yang akan dibangun.
4. Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung standar kinerja. Kosa kata baru yang ada di buku, kosa kata bentuk balok dan yang terkait dengan tema dapat di ulang-ulang.
5. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
6. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, seperti : anak-anak membangun dengan balok, tetapi tidak melemparnya, anak-anak tetap membangun di atas alas, setelah selesai anak-anak mengembalikan ke rak balok, anak-anak hanya mengambil balok yang dibutuhkan.
7. Menjelaskan rangkaian waktu main.

Waktu bermain balok bisa didiskusikan dengan anak, berapa lama mereka membangun bangunan dari balok unit, menambah aksesoris balok, menggambar bangunan yang dibuat, membuat tanda atau tulisan pada bangunan yang dibuat, menceritakan bangunan yang dibuat, membereskan balok.

1. Mengelolah anak untuk keberhasilan hubungan sosial.

Keberhasilan hubungan sosial dapat dilakukan dengan: membangun bersama-sama atau kelompok (2-3 anak), alas balok digabung untuk 2-3 anak, anak mengambil balok dari rak yang sama sehingga butuh toleransi, anak membereskan bersama-sama.

1. Pijakan saat Main Balok
2. Memberikan anak waktu untuk mengelola dan meneliti pengalaman main mereka.

Anak mempunyai kesempatan cukup untuk main balok, waktunya cukup untuk mengelola, meneliti dan menemukan konsep. Ada cukup waktu untuk bercerita sampai dengan membereskan.

1. Mencontohkan komunikasi yang tepat.

Saat main balok anak berkomunikasi dengan anak lain dan guru misalnya bercerita tentang bangunannya. Pada saat bercerita, kadang muncul kata-kata yang tidak tepat susunan kalimatnya, guru cukup mengulang kalimat yang benar sehingga anak akan menirukan kalimat yang benar.

1. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya.

Dalam satu kelas ada beberapa anak yang bermain balok (*main parallel*) dalam situasi ini akan terjadi komunikasi antar anak.

1. Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak dengan : (1). portofolio hasil gambar dan cerita anak, (2) foto, (3) rekaman bila diperlukan, (4) *anecdotal record*. Ketika anak membangun balok, guru dapat mengetahui tahap main balok anak, dan kemampuan lain yang berkembang, misalnya: pola yang dibuat anak dan jumlah balok yang digunakan. Setelah membangun anak dapat memberi tanda, menggambar bangunannya, menuliskan ceritanya.
2. Pijakan sesudah Main Balok.
3. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Pada saat *recall* anak secara bergiliran dapat menceritakan bangunan yang sudah dibangunnya, balok-balok yang digunakan dan aksesoris yang digunakan.
4. Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif. (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2004 : 15)
5. **Langkah – langkah bermain balok**

Asmawati (2008 :14) mengemukakan beberapa langkah – langkah yang menunjang kegiatan bermain di sentra balok tersebut diatas. Adapun langkah-langkah tersebut adalah:

1. Membawa balok (bermain fungsional);
2. Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai;
3. Mendengarkan penjelasan tema dengan melihat gambar;
4. Menghubungkan balok untuk membuat bangunan;
5. Membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik).

Anak – anak yang mempunyai keterampilan yang baik akan cepat menerima dan paham dengan penjelasan yang diterima dari guru. Dengan menerapkan metode bermain balok partisipasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut akan lebih kreatif dan lebih baik dalam menampilkan imajinasinya. Maka dari, dengan mengacu pada langkah-langkah tersebut perlu peran dari guru dalam proses mengajar di dalam kelas. Guru harus mampu memotivasi siswa dalam bermain balok, bermain balok dengan kelompok, mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan memanfaatkan alat peraga bagi pengembangan anak usia dini.

1. **Manfaat bermain balok**

Pendapat Reifel, Phelps dan Hanline (dalam Asmawati, 2008: 20) keuntungan main balok yaitu: a) Ketrampilan berhubungan dengan teman sebaya; b) Kemampuan berkomunikasi; c) Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar; d) Konsep matematika dan geometri; e) Mengembangkan pemikiran simbolik; f) Pengetahuan pemetaan; g) Ketrampilan membedakan penglihatan.

Menurut Martini dan Wismiarti (2010: 24) manfaat bermain balok yaitu: a) Ketrampilan hubungan dengan teman sebaya; b) Kemampuan berkomunikasi; c) Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar; d) Konsep matematika dan geometri; e) Pemikiran simbolik; f) Pengetahuan pemetaan; g) Ketrampilan membedakan penglihatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat bermain balok antara lain: a) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak; b) Mengenalkan konsep dasar matematika; c) Mengembangkan ketrampilan bahasa anak.

1. **Pengertian kreatifitas**

Kreatifitas merupakan daya atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu, tidak dapat dipungkiri bahwa kreatifitas penting untuk pemenuhan kebutuhan dari aspek kebutuhan manapun dan merupakan kunci sukses dalam hidup, untuk itu perlu diadakan upaya peningkatan kreatifitas pada anak sejak usia dini. Masa usia 3,5 tahun hingga 6 tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreatifitasnya, anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik akan mampu mengembangkan sikap kreatif untuk berimajinasi serta berani mencoba dan mengambil resiko.

J. P. Guilford (Ahmad Rofiq 2008) menjelaskan bahwa “Kreatifitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai altenatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”. Sedangkan Munandar (1995: 73) mengatakan “Kreatifitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada”. Dikatakan juga oleh Dreva (Yusuf 2008) mengatakan bahwa “Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan kompensasi, produk atau apa saja yang pada dasarnya baru yang belum dikenal pembuatannya”.

Craft (2004: 10) juga menjelaskan bahwa “Kreatifitas adalah bentuk aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinil, murni, asli dan bermakna”. Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1990) “Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta”.

Hurlock (1999: 77) Mengatakan bahwa “Anak yang kreatif sebagian besar menghabiskan waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, anak yang tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain”. Sedangkan Mulyadi (2004: 64) mengatakan bahwa “Masa dini anak pada usia prasekolah adalah tahun-tahun paling efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan kreatifitas, potensi anak seusia itu berada pada masa yang amat penting untuk diransang perkembangannya untuk menjamin terpeliharanya kebebasan berkreasi, oleh sebab itu upaya peransangan pada usia pra-sekolah sangat penting”. Sedangkan Utami Munandar (2001: 51) menerangkan bahwa:

“Kreatifitas adalah sebuah proses atau yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (Fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (Mengembang-kan, memperkaya, memperinci )”.

1. **Ruang Kreatifitas**

Dalam upaya membuka ruang kreatifitas anak, media yang memenuhi beberapa persyaratan antara lain:

“a) Mencerminkan ciri khas dunia bermain anak yang mengandung unsur kesenangan dan kegembiraan; b) Memenuhi rumus pembelajaran yang menyenangakan, mengasyikkan, mencerdasan dan menguatkan; c) Mampu secara keseluruhan dimainkan sendiri oleh anak didik; d) Relatif akrab dengan keseharian anak didik, paling tidak ini didasari pertimbangan, bahwa semakin akrab sebuah media, semakin efektif ia bisa digunakan sebagai perangsang kreatifitas anak”.

Fakta dilapangan guru hampir selalu terpancing untuk menempatkan diri sebagai subyek, sehingga anak didik tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengembangkan diri sesuai dengan keinginannya, fokus perhatian dan bakat dasar yang dimiliki. Pengembangan kurikulum yang ada kadang tidak sesuai dengan pinsip-prinsip perkembagan anak usia dini akibatnya pembelajaran menjadi kurang menarik atau hanya berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan tertentu saja.

1. **Prinsip-prinsip mengembangkan kreatifitas**

Depdiknas (2007: 11) prinsip umumuntuk mengembangkan kreatifitas adalah:

1) Jangan mengatakan pada anak apa yang harus diperbuat; 2) Fokuskan pada penyediaan bahan-bahan yang menarik, alat permainan sederhana, konkrit, kreatif dengan pengalaman langsung mengandung rasa ingin tahu, bermanfaat, bahan ajar bisa diperoleh dari membeli alat permainan dari lingkungan atau juga alat permainan dari alam (tanaman, binatang, batu-batuan dll); 3) Biarkan anak mengerjakan seluruh pekerjaannya; 4) Kerjakan karya baik dengan satu anak maupun bersama-sama dengan beberapa anak; 5) Biarkan anak mengulang pengalamannya.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal tanpa memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan kreativitas. Anak lebih dituntut untuk logis, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berpikir kreatif

Menurut Joan Freeman dan Utami munandar (2001: 73) kreatif dapat ditinjau dari 4 aspek yaitu:

1) Kreatifitas dari aspek pribadi muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda; 2) Kreatifitas ditinjau dari aspek pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan; 3) Kreatifitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia pra-sekolah hendaknya kreatifitas sebagai proses yang di utamakan dan jangan terlalu cepat menuntut produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat; 4) Kreatifitas sebagai produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu atau bagi lingkungannya.

Pada usia Taman kanak-kanak, pengembangan kreatifitas selalu berimpit dan menjadi satu dalam kegiatan bermain. Para pakar bersepakat bahwa “Bermain yang selalu bermuatan kreatif merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional”. Oleh karena itu perlu disediakan peralatan dan bahan permainan yang memudahkan penemuan minat-minat baru dan penyampaian gagasan, perasaan serta ekspresi daya kreasi anak.

1. **Karakteristik Kreatifitas**

Martini Jamaris (2003: 13) merumuskan ada 5 karakteristik kreatifitas, meski lebih sederhana karakteristik ini sudah cukup memadai dan relatif mencakup kriteria Sallcross untuk mengukur kreatifitas. Kreatifitas tersebut meliputi: “1) Kelancaran, 2) Kelenturan, 3) Keaslian, 4) Elaborasi, 5) Keuletan”.

Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Kelancaran

Kelancaran yaitu kemampuan untuk mengerjakan dengan cepat dan lancar.

1. Kelenturan

Kelenturan kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah

1. Keaslian

Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai idea atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri

1. Elaborasi

Kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain

1. Keuletan

Keuletan dalam menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu merupakan aspek yang mempengaruhi kreatifitas.

Poin-poin ini dipakai sebagai patokan untuk mengukur peningkatan kreatifitas anak didik setelah dilibatkan dalam kegiatan bermain. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan kreatifitas pada anak khususnya usia pra-sekolah sangat penting. Namun usaha kearah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak tersebut secara sukarela berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian jalan yang paling muda adalah lewat kegiatan yang digemari dan menjalani kehidupan anak-anak pada saat itu yaitu bermain.

1. **Bermain Konstruktif Balok dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak.**

Bermain konstruktifbalok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta sebagai sebuah ide kreatif.

Bermain adalah awal timbulnya kreatifitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungannya dengan lingkungannya. Selain itu dengan bermain anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreatifitasnya. Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreatifitasnya adalah permainan konstruktif balok dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta sebagai sebuah ide kreatif.

Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal-hal yang baru seperti dengan menggunakan balok dan lainnya. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal baru dan unik. Kreatifitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifitasnya, juga kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Untuk menumbuhkan kreatifitas dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Saat menghasilkan suatu karya ketika bermain balok, anak belajar untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Hal ini terlihat pada saat anak menghasilkan suatu karya, menandakan adanya suatu produktivitas yang merupakan bagian dari *fluency*. Besar kemungkinan karya yang dihasilkan merupakan suatu karya yang baru, dimana karya tersebut memiliki aspek *originality* (keaslian). Melalui produktivitasnya tersebut anak akan menggunakan daya kreatifnya untuk mengembangkan ide-idenya *(elaboration)* menghasilkan suatu karya dalam berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya (*flexibility*).

Ketika bermain balok anak melakukan aktivitas yang melibatkan fisik, dimana anak secara aktif menggunakan tangan, dan matanya untuk berkoordinasi secara seimbang dalam menyusun sebuah bangunan. Aspek kreatif berhubungan dengan penciptaan ide-ide/gagasan yang akan dituangkan pada saat proses pembuatan/penyusunan sebuah bangunan. Menata kesempatan main dengan melibatkan anak membangun suatu bangunan secara bersamaan atau melibatkan beberapa anak secara bersamaan dalam bermain balok (*main parallel*) akan mengasah aspek sosial dan emosi anak. Kegiatan anak saat membuat tanda atau tulisan pada bangunan yang telah dibuat dan menceritakannya merupakan pengalaman keaksaraan sebagai aplikasi dari aspek bahasa. Waktu anak mengelola, meneliti melalui eksperimeneksperimen dan menemukan suatu konsep seperti pola yang dibuat anak, bentuk, ukuran dan jumlah balok yang digunakan, merupakan indikasi adanya aspek sains dan matematika.

1. **Kerangka Pikir**

Setiap orang mulai sejak bayi hingga dewasa membutuhkan aktifitas yang menyenangkan. Bagi anak pra sekolah bermain sama maknanya dengan belajar dan bekerja pada orang dewasa. Melalui bermain anak memperoleh pengalaman yang mengandung aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosi. Bermain merupakan salah-satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik bagi dirinya sendiri, lingkungan, maupun orang disekitarnya.

Bermain adalah awal tumbuhnya kreatifitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungannya dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreatifitas anak. Berdasarkan hasil riset Galton (dalam Akbar, 2001) menyatakan bahwa “Kreatifitas dapat dipacu melalui lingkungan sejak usia muda, kreatifitas merupakan bias tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat anak bermain”.

Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk mencapai tujuan tersebut menumbuhkan kreatifitas dibutuhkan intensitas bermain dan berkualitas dalam meransang imajinasi untuk mengembangkan kreatifitas anak, karena proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya.

Bermain konstruktif dalam meningkatkan kreatifitas anak dapat digambarkan dalam kerangka pikir sebagai berikut:

Rendahnya kreatifitas anak

Aspek guru

Aspek anak

Langkah – langkah bermain balok menurut Asmawati (2008 : 14 - 15)

1. Membawa balok (bermain fungsional);
2. Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai;
3. Mendengarkan penjelasan tema dengan melihat gambar;
4. Menghubungkan balok untuk membuat bangunan;
5. Membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik).

Bermain konstruktif balok

1. Kelancaran
2. Kelenturan
3. Keaslian
4. Elaborasi
5. Keuletan

Meningkatkan kreatifitas anak

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah melalui kegiatan bermain konstruktif balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Pertiwi Cabang Bantaeng Kabupaten Bantaeng Tahun Pelajaran 2013/2014.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (Wiriaatmadja, 2005:8) pendekatan kualitatif adalah sebuah proses inkuiri yang menyelidiki masalah-masalah sosial dan kemanusiaan dengan tradisi metodologi yang berbeda. Peneliti membangun sebuah gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan atau opini para informan, dan keseluruhan studi berlangsung, dalam latar situasi yang alamiah/wajar.

1. Jenis Penelitian

Jenis penilitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Permasalahan dalam penelitian ini muncul dari praktik pembelajaran sehari-hari yang dirasakan langsung oleh guru dan anak didik di dalam kelas, sehingga diperlukan suatu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng, sehingga metode yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi adalah melalui Jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian secara berulang yang terdiri dari empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu perencanaan *(planning*), pelaksanaan *(action),* pengamatan *(oberving*), dan refleksi *(reflecting).* Tahap-tahap tersebut membentuk satu siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan empat tahap Penelitian Tindakan Kelas tersebut secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu permasalahan dianggap teratasi. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tindakan bergantung apakah masalah yang dihadapi telah terpecahkan, mungkin diperlukan dua siklus atau lebih.

Bidang kajian penelitian ini adalah praktik pembelajaran dengan memfokuskan pada strategi pembelajaran yaitu meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif balokdengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian kemudian diinterpretasikan dan dirundingkan serta disepakati bersama oleh peneliti dan sumber data dalam hal ini praktisi, anak, dan orang-orang yang ada kaitanya dengan penelitian ini.

1. **Fokus Penelitian**

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah:

1. bagaimanakah permainan konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng.
2. bagaimanakah kreatifitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng.
3. **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng di Jl. Gagak No. 50 Kelurahan Pallantikang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Taman Kanak-kanak ini memiliki 3 orang guru PNS, dan 3 orang guru Honorer, ruang kelas berjumlah 3 kelas yang terdiri dari 1 kelas kelompok A dan 2 kelas kelompok B dengan jumlah keseluruhan sebanyak 48 orang anak didik. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ditetapkan dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

1. Sekolah tersebut merupakan tempat peneliti bertugas, sehingga hal ini diharapkan dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan.
2. Masih ditemui sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh praktisi di sekolah tersebut dalam pelaksanaan program sekolah, khususnya dalam kegiatan bermain konstruktif balok. Hal tersebut menggugah minat peneliti dan praktisi di sekolah untuk mencari solusi terbaik untuk meningkatkan kreatifitas anak.
3. Peneliti lebih memahami latar belakang dan karakter anak sehingga memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi anak yang salama ini dianggap mengalami kesulitan, serta memudahkan peneliti untuk memantau, merevisi dan mencari data-data yang diperlukan selama penelitian.
4. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas untuk memperoleh data dan hasil yang dicapai pada penelitian ini dilakukan melalui Siklus I dan II dengan beberapa tahapan pada setiap siklus yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*planning)*

Tahap perencanaan (planning) merupakan bagian awal dari rancangan penelitian tindakan kelas berisi rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan. Kemudian dalam tahap ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati dan membuat instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama pengamatan berlangsung.

Hasan, dkk., (Kasbolah, 1998: 81) mengemukakan hal-hal yang perlu dilakukan dalam rencana tindakan adalah sebagai berikut.

1. Penentuan bukti yang akan dijadikan indikator untuk mengukur pencapaian pemecahan masalah sebagai akibat dilakukannya tindakan.
2. Penetapan tindakan-tindakan yang diharapkan akan mengasilkan dampak ke arah perbaikan program.
3. Pemilihan metode dan alat yang akan digunakan untuk mengamati dan merekam atau mendokumentasikan semua informasi tentang pelaksanaan tindakan.
4. Perencanaan metode dan teknik pengolahan data sesuai dengan sifat data dan tujuan penelitian.

Secara garis besar, perencanaan tindakan ini meliputi kegiatan yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti sebagai berikut:

Pertama, penulis menetapkan kelompok yang akan digunakan sebagai kelompok penelitian, yaitu kelompok B2.

Kedua, penulis mengadakan penelitian awal pada proses kegiatan bermain konstruktif balok di TK Pertiwi Cabang Bantaeng. Maksudnya untuk mendapatkan data awal dan mencatat permasalahan dan kendala yang diketemukan dalam pembelajaran itu.

Ketiga, Penulis berdiskusi dengan guru kelas di Pertiwi Cabang Bantaeng (Rosniah, S.Pd) membicarakan permasalahan yang ditemukan serta mencari solusi tindakan dalam Kegiatan bermain konstruktif balok.

Keempat, penulis mengenalkan jenis permainan konstruktif balok yang dianggap mempunyai kelebihan dan keefektifan pencapaian tujuan.

Kelima, setelah tercapai kesepakatan antara peneliti dan guru secara kolaboratif kemudian menyusun Skenario pembelajaran yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Keenam, mempersiapkan media permianan konstruktif balok yang mempunyai bentuk dan warna yang bervariasi.

Ketujuh, penulis menyiapkan instrumen pengumpul data untuk digunakan dalam tahap pelaksanaan tindakan.

1. Tahap Pelaksanaan Tindakan *(action)* danTahap Pengamatan (*Oberving)*

Tahap pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas (Arikunto, dkk., 2006: l8). Sedangkan Sumarno (Kasbolah: 1998) menyatakan bahwa dalam tahap ini peneliti terutama guru rnelakukan tindakan-tindakan, yaitu sebagai aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan perbaikan dalam proses pembelajaran dan praktik pendidikan dalam kondisi kelas tertentu.

Pada tahap ini, pelaksanaan praktek pembelajaran yang telah disusun dan tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu proses kegiatan bermain konstruktif balok yang dilaksanakan oleh guru. Langkah-langkah dalam kegiatan bermain konstruktif balok di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng adalah sebagai berikut:

1. Membawa balok (bermain fungsional);
2. Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai;
3. Anak mendengarkan penjelasan tema dengan melihat gambar;
4. Menghubungkan balok untuk membuat bangunan;
5. Membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik).

Selama proses pelaksanaan tindakan diusahakan agar anak tidak merasakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung sebenarnya sedang diamati, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara wajar dan alamiah. Kehadiran peneliti akan dirasakan anak sebagai hal yang biasa tanpa menarik perhatian ataupun mengganggu konsentrasi belajar anak. Peneliti mengamati seluruh kegiatan guru dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal yang ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengamatan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan dilakukanya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan dasar dalam melakukan refleksi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus, mulai dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapai.

1. Tahap Refleksi *(reflecting)*

Pada dasarnya tahap refleksi merupakan kegiatan analisis–sintesis, interpretasi, dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari kegiatan observasi. Data yang telah terkumpul harus secepatnya dianalisis dan diinterpretasi (diberi makna) sehingga dapat segera diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Interpretasi (pemaknaan) hasil observasi menjadi dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah berikutnya dalam pelaksanaan tindakan.

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran pada pelaksanaan tindakan dalam rangka mmperbaiki praktik pembelajaran mngenal angka, sehingga pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan, yakni meningkatkan kreatifitas anak dalam kegiatan bermain konstruktif khususnya pada permainan balok.

Adapun langkah-langkah refleksi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengecekan kelengkapan data yang terjaring selama proses tindakan.
2. Analisis, sintesis, dan interpretasi terhadap semua informasi atau data yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan.
3. Melakukan evaluasi keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.
4. Mendiskusikan dan pemaknan data yang dilakukan antara guru, peneliti dan pihak lain yang terlibat.
5. Penyusunan rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran dengan berdasar pada analisa data proses dalam tindakan sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Selama melakukan satu perputaran tersebut, yaitu mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi artinya telah melakukan satu siklus. Selanjutnya, jika dari hasil analisis dan refleksi belum sesuai dengan yang diharapkan, maka mengadakan perencanaaan kembali untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya sampai mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, tahapan atau banyaknya siklus akan ditentukan oleh tercapainya tujuan penelitian. Setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan satu kali pertemuan. Pada akhir pertemuan diharapkan tercapainya tujuan yaitu meningkatnya kreatifitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng melalui kegiatan bermain konstruktif balok.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Menurut Suharsimi (2006: 149) metode pengumpulan data adalah cara memperoleh data, menentukan cara bagaimana dapat diperoleh data mengenai variabel–variabel tersebut. Sedangkan Sanapiah Faisal (1982: 175) mengatakan bahwa data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Membicarakan pengumpulan data akan berarti membicarakan alat yang digunakan dalam pengumpulan data.

Menurut Sanapiah (1982:175) ada banyak ragam alat pengumpulan data ada angket, wawancara, tes psikologi, observasi dan sebagainya. Menurut Hadeli (2006: 73) jenis – jenis metode pengumpulan data yaitu angket / questionnaire, wawancara / interview, dan pengamatan / observation. Lebih lanjut Arikunto (2006: 149) berpendapat bahwa wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi, kesemuanya merupakan bagian dari metode pengumpulan data.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas maka untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, dan Dokumentasi.

1. Observasi

Kerlinger dalam Arikunto (2006: 222) mengatakan bahwa mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya, dan mencatatnya. Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Suharsimi Arikunto (2006: 227-230) berpendapat dalam observasi dibutuhkan pengamatan yang objektif, dalam pengamatan atau observasi melalui 2 tahap antara lain:

1. Tahap pertama yaitu mendiskusikan format observasi,apa yang harus diamati dan bagaimana cara membuat catatan apa dibuat dalam lembar observasi atau booklet terpisah.
2. Tahap kedua yaitu latihan mengamati dan sekaligus mencatat.

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi ril tentang kegiatan bermain konstruktif dan anak yang menjadi subjek penelitian ini sehingga ada upaya untuk melengkapi data lainnya. Hasil observasi akan menjadi bahan banding terhadap pengumpulan data dengan tekhnik lainnya, Observasi dalam penelitian kegiatan bermain konstruktif dalam meningkatkan kreatifitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng ini meliputi kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi dan keuletan. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari: 1). lembar observasi kreativitas anak, dan 2). lembar observasi guru.

1. Dokumentasi

Yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio anak, catatan anecdot record anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembanding lainnya, di samping kondisi, perbuatan atau performan yang ada.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 231) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variebel yang berupa catatan, portofolio, majalah, agenda dan sebagainya. Sanapiah Faisal (1982: 133) berpendapat analisis dokumen adalah telaah sistematis atas catatan – catatan atau dokumen – dokumen sebagai sumber data. Analisis dokumen sangat berguna dalam menambah pengetahuan penting mengenai suatu bidang studi. Menurut IGAK Wardhani (2008: 2.28) dokumen / catatan harian tentang guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung, atau segera setelah pembelajaran selesai. Catatan ini dapat berisi pendapat, reaksi, atau saran tentang pembelajaran yang telah berjalan.

Dokumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan berupa dokumen-dokumen sekolah seperti kurikulum, program semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), data absensi (daftar hadir), buku kepegawaian, dan buku data anak. Data dari hasil dokumentasi ini dimanfaatkan untuk memperjelas dari data hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
2. Analisis Data

Menurut Suharsimi (2008: 131) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu :

1. Data Kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, contoh mencari nilai rata – rata.
2. Data Kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, perhatian, antusias, kepercayaan diri, motifasi belajar, dll dapat dianalisis secara kualitatif.

Sehingga Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini tidak terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung. Menurut Arikunto (2008: 131) menyatakan bahwa penelitian tidak menitik beratkan pada angka - angka tetapi pada upaya untuk memberikan gambaran atas fenomena yang sedang berlangsung.

1. Indikator Keberhasilan

Pada akhir pertemuan diharapkan tercapainya tujuan yaitu meningkatnya kreatifitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng dengan memperhatikan indikator keberhasilan melalui kegiatan bermain konstruktif balok yang telah ditetapkan yakni meliputi: kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, dan keuletan.

Adapun indikator dalam peningkatan kreatifitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng dianggap berhasil apabila seluruh siswa dapat menguasai materi sebesar 70% sampai 80%.

Menurut Nana Sudjana (2010: 8) Penilaian Acuan Patokan / PAP adalah penilaian patokan yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian keberhasilan siswa dibanding dengan tujuan pada patokan bukan pada rata–rata dalam kelompok siswa. Keberhasilan bisa ditentukan kriterianya, yakni berkisar 75% - 80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil.

Menurut Mulyasa (2010:183) bersumber pada hasil yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan guru mencerminkan pemahaman siswa pada konsep yang diajarkan diharapkan adanya peningkatan pemahaman sesuai nilai yang diperoleh oleh masing–masing siswa. Minimal 75 % dari jumlah siswa mencapai nilai hasil belajar tuntas dari materi yang diajarkan pada siklus I dan siklus II. Kriteria ketuntasan belajar idealnya lebih besar dari 60 %, namun tiap sekolah dapat menentukan sendiri sesuai dengan kondisi sekolah.