



UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN BALOK KONSTRUKSI DI PAUD AL ANSHOR KECAMATAN CIOMAS KABUPATEN SERANG

Roudotul Munawaroh¹, Mutoharoh², Tito Parta Wibowo³ Muthia Sari⁴, Budi Ilham Maliki⁵

Universitas Bina Bangsa

Email: roudatulmunawaroh263@gmail.com

ABSTRACT

This thesis discusses Efforts to Improve Children's Creativity Through Block Games at PAUD Al Anzor, Ciomas District, Serang Regency. This study uses Classroom Action Research, data collection techniques through observation, documentation, and interviews. Based on the analysis of the data collected, it can be concluded that there is an increase in children's creativity in the first cycle for children developing according to expectations 20% are able to make a house-shaped building as much as 20% of children show very good development marked by their ability to show their new ideas, such as adding other buildings in the form of bridges, fences and unique towers. distinguishing the shape of triangular blocks and rectangular blocks to 20% Developing According to Expectations. Children's creativity in arranging blocks according to the shape of the category Developing According to Expectations 20%, and children's creativity in copying the shape of weapons from blocks in this category Developing Very Well 20%. The first cycle to the second cycle, there was an average increase of 50 - 70% of each ability observed in the category Developing Very Well. Meanwhile, when comparing the pre-action to the first cycle, it remained the same at 20%, while the second cycle saw a 40% increase in children's creativity.

Keywords: *Early Childhood, Creativity, Construction Block Play.*

ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang Upaya Meningkatkan kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di Di PAUD Al Anzor Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Berdasarkan analisa data yang berhasil dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk anak berkembang sesuai harapan 20 % mampu membuat bangunan berbentuk rumah sebanyak 20 % anak menunjukkan perkembangan sangat baik di tandai dengan kemampuan mereka menunjukkan ide barunya, seperti menambahkan bangunan lain berupa jembatan, pagar dan menara yang unik. membedakan bentuk balok segi tiga dan balok persegi panjang menjadi 20% Berkembang Sesuai Harapan. Kreativitas anak menyusun balok sesuai bentuk kategori Berkembang Sesuai Harapan 20%, dan kreativitas anak menjiplak bentuk senjata dari balok pada kategori ini Berkembang Sangat Baik 20%. Siklus pertama ke siklus kedua, terjadi peningkatan rata-rata 50 - 70% dari masing-masing kemampuan yang diamati dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Sedangkan jika di bandingkan dari Pra Tindakan ke Siklus Pertama masih sama 20 % ke Siklus Kedua terjadi peningkatan kreativitas Anak 40%

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Balok Konstruksi.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 yang diselegarakan pada jalur formal, non-formal, informal. Daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual. Anak usia dini merupakan anak usis 0-6 tahun atau dapat disebut dengan Golden Age (usia emas), pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami kepesatan.

Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dan bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan dan tempat serta teman bermain.

Umul Fadillah (Fadillah, 2020) menyatakan bahwa dunia bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Melalui bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas.

Ditinjau dari Kurikulum PAUD usia 3-6 tahun adalah suatu proses yang mencakup pengamatan dan eksplorasi, eksperimen, pemecahan masalah, dan koneksi, pengorganisasian, komunikasi, dan nonformasi yang di wakili atau mewakili. Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melaluai pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam usia 3-6 tahun jika atau dilihat dari satuan PAUD maka materi-materi isi atau kontent dari TK kelompok A dan TK kelompok B atau pemecahan masalah sebagian dari keterampilan proses atau memerlukan aktifitas berfikir untuk memecahkan, menghubungkan sesuatu. Dalam kaitan inilah diperlukan kreativitas anak dikembangkan untuk membantu anak memecahkan setiap persoalan yang dihadapi anak berhubungan dengan keseharian anak, sumber pendidikan anak Usia Dini. Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.

Kreativitas tidak timbul dengan sendirinya tetapi perlu distimulasi melalui permainan atau latihan menurut (Mariani, 2017) menyatakan bahwa: "Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya". Ia dapat bereksperimen dengan gagasan baik yang menggunakan alat permainan (Balok yaitu salah satu alat permainan edukatif yang sering di mainkan oleh anak TK).

Permainan balok adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak TK. Kreativitas anak dapat di dukung dengan banyak faktor anatara lain moral, media, strategi model pembelajaran, anak guru, sarana dan prasarana dengan demikian anak dapat belajar berbagi keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa untuk mempelajarinya, bermain merupakan jembatan bagi anak dan belajar secara informal menjadi formal sebagai contoh bermain melalui alat peraga balok konstruksi. Dimana anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui warnanya dan mengetahui bentuknya.

Dalam hal ini tenaga pendidik di harapkan dengan pelaksanaan pembelajaran melakukan pendekatan tersendiri selanjutn agar dapat disenangi anak, memberikan motivasi untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru pada kegiatan pembelajaran terutama pada alat peraga yang ada, dalam hal ini melalui kegiatan belajar guru dapat mengambil banyak alternatif yang bisa dilakukan, menambah jumlah alat peraga yang ada utamanya balok dengan berbagai macam bentuk dan warna, ketersediaan media, alat peraga sehingga guru dapat meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran mengajar dan adanya kesiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat menciptakan anak yang cerdas, kreatif dan berguna bagi bangsa dan negara. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui PTK.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Kreativitas

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Uraian tentang pengertian kreativitas dari para ahli yang berpendapat sebagai berikut.

Menurut (Musfiroh, 2015) bahwa : “Kreativitas belajar adalah suatu kemampuan untuk menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tak ada, ketidak harmonisan, dan sebagainya; mengumpulkan informasi yang ada; membataskan kesukaran atau menunjang (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada; mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan, dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya”.

Pendapat lain yang di kemukakan oleh (Utami, 2019) kreativitas adalah: “Hasil belajar dalam kecakapan kongnitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat di pelajari melaluai proses belajar mengajar”.

2. Ciri - ciri Kreativitas

Pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan untuk kreatif. Untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif tentunya harus mengetahui terlebih dahulu ciri-ciri orang yang memiliki potensi kreatif. Menurut (Carolyn, 2018) mengemukakan bahwa “Faktor penting yang mencirikan kemampuan mencipta secara kreatif adalah kelancaran berpikir”, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dari berpikir; fleksibilitas berpikir, yaitu kemampuan melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda dan menggunakan cara berpikir berbeda; elaborasi yaitu kemampuan mengembangkan ide dan merinci detail suatu objek agar lebih menarik; originality,

yaitu kemampuan menciptakan ide-ide unik; dan evaluasi, yaitu kemampuan menentukan aspek penilaian dan menganalisis masalah dengan selalu bertanya. Ciri-ciri kreatif ini merupakan ciri-ciri kreatif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berpikir kognitif dalam kreativitas.

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam dirinya (internal) berupa keinginan dan keinginan untuk berkreasi dan berkreasi, tetapi juga oleh faktor-faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri (eksternal), karena kreativitas adalah sumber daya manusia. hasil interaksi. proses antara individu dengan lingkungannya Kreativitas siswa di sekolah sangat mempengaruhi lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di kelas, tingkah laku dan perilaku guru terhadap siswa mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa. yang harus dilakukan guru di kelas agar kreativitas dapat berkembang adalah bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan siswa, memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir dan mengembangkan ide-ide kreatif, menciptakan suasana yang hangat dan memberi semangat, serta memberikan rasa aman kepada siswa. pemikiran eksplorasi. (investigatif, memberikan kesempatan bagi siswa dalam pengambilan keputusan, partisipasi dan keterlibatan semua anak dalam pemecahan masalah, serta dukungan terhadap ide dan rencana pemecahan masalah siswa.

4. Konsep Dasar Perkembangan Kreativitas Anak Usai 4 – 5 tahun

Seringkali orang menyamakan istilah perkembangan dengan pertumbuhan. Padahal, pada dasarnya kedua istilah ini berbeda, namun keduanya saling berhubungan. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan secara kuantitatif, yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Misalnya, seorang anak tidak saja menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur organ dalam juga meningkat seperti tangan, kaki, badan, otak, dan lain-lain. Proses pertumbuhan ini berkembang sepanjang hidupnya, namun kecepatan pertumbuhannya bervariasi sesuai dengan tahapan usia. Pertumbuhan ini berimplikasi pada perkembangan yang sifatnya lebih kualitatif.

Adapun perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu. Menurut (Yusuf, 2018) perkembangan adalah “Perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) (Hurlock, 2017). Oleh sebab itu, perkembangan dapat dirumuskan sebagai suatu perubahan secara kualitatif dari setiap fungsi yang disebabkan adanya proses pertumbuhan dan belajar.

5. Pengertian Permainan Balok konstruksi

Balok konstruksi adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok konstruksi dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok konstruksi, televisi, speaker, ataupun bis. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok konstruksi posisinya yakni sisi alas, sisi depan,

sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan (Hildayani, 2017).

Bermain balok konstruksi susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok konstruksi terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segi empat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok konstruksi dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan balok konstruksinya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya (Hildayani, 2017)..

6. Manfaat Permainan Balok konstruksi

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

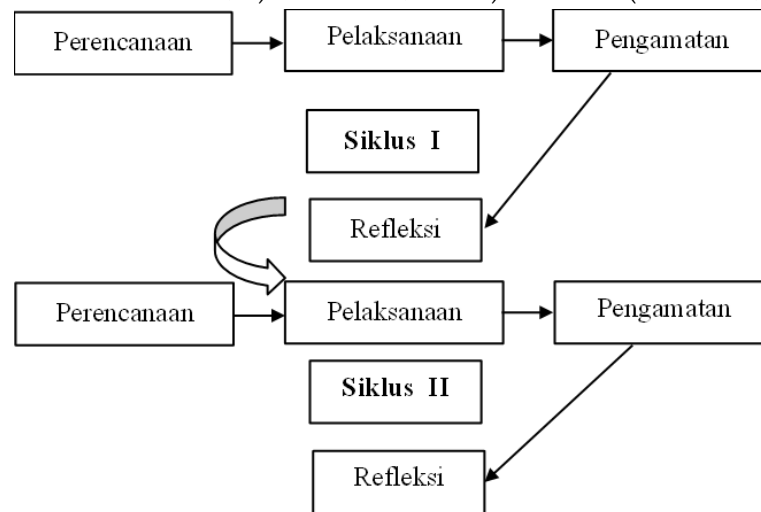
Ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok konstruksi-balok konstruksian, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian 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.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan PTK. Digunakan pendekatan PTK dalam penelitian ini karena fokus penelitian mengenai apakah dengan permainan balok konstruksi dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Anshor Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang. Sumber data primer yang penulis peroleh yaitu dari data siswa yang menjadi obyek penelitian yang ada di PAUD Al Anshor Kec. Ciomas yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 8 orang

anak perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan ini mempunyai tahapan yang bersiklus. Rancangan penelitian ini mengacu pada siklus Pelaksanaan Penelitian-Tindakan model John Elliot, seperti pada gambar tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. (Arikunto, 2016)



Gambar 1 Pelaksanaan Penelitian-Tindakan model John Elliot

Teknik pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra Tindakan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelum tindakan dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek Yang Dinilai						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	20	2	20	2	20	6	20
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10	1	10	1	10	3	10
3	Mulai Berkembang (MB)	5	50	5	50	5	50	15	50
4	Belum Berkembang (BB)	2	20	2	20	2	20	6	20
Jumlah		10	100	10	100	10	100	30	100

Bedasarkan tabel 1 di atas diketahui dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada pra tindakan tentang aspek yang diamati pada bagian A anak didik berkembang sangat baik (BSB) 2 (20%) anak didik berkembang sesuai harapan (BSH) 1 (10%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 5 (50%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (20%) .Tentang aspek yang diamati pada bagian B terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (10%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 5 (50%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (20%).Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%) anak didik

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (10%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 5 (50%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (20%).

Hasil Penelitian Siklus I

Untuk mengetahui hasil observasi minat belajar anak didik pada kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas I

No	Kategori	Aspek Yang Dinilai						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	20	2	20	2	20	6	20
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20	1	10	2	20	5	16,7
3	Mulai Berkembang (MB)	4	40	4	40	3	30	11	36,7
4	Belum Berkembang (BB)	2	20	3	30	3	30	8	26,7
Jumlah		10	100	10	100	10	100	30	100

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada siklus I tentang aspek yang diamatai pada bagian A terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 (20%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 4 (40%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (20%) Tentang aspek yang di amati pada bagian B terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (10%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 4 (40%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 2 (20%). Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%), anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 (20%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 3 (30%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 3 (30%).

Hasil Penelitian Siklus II

Untuk mengetahui hasil observasi belajar anak melalui penggunaan alat peraga balok Konstruksi pada kegiatan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas II

No	Kategori	Aspek Yang Dinilai						JML	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	20	2	20	3	30	7	23
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20	1	10	4	40	7	23
3	Mulai Berkembang (MB)	2	20	4	40	2	20	8	27
4	Belum Berkembang (BB)	4	40	3	30	1	10	8	27
Jumlah		10	100	10	100	10	100	30	100

Berdasarkan tabel 15 di atas, dapat dilihat dari 10 anak didik yang menjadi subjek penelitian pada Tindakan Kelas II tentang aspek yang diamati pada bagian A terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (20%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

2 (20%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 2 (20%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 4 (40%) Tentang aspek yang di amati pada bagian B terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 (30%) anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 (10%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 4 (40%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 3 (30%). Tentang aspek yang diamati pada bagian C terdapat anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 3 (30%), anak didik Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 (40%) anak didik Mulai Berkembang (MB) 2 (20%) dan anak didik Belum Berkembang (BB) 1 (10%).

Pembahasan sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang telah kami lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat dibahas sebagai berikut :

Pra tindakan

Secara umum hasil observasi atau pengamatan pra tindakan sebagian anak menunjukkan kemampuan yang belum memuaskan dimana anak didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kreativitas belajar tentang kemampuan membedakan bentuk balok Konstruksi segi tiga dan persegi panjang terdapat 2 anak atau (20%) anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak atau (10%) anak mulai berkembang (MB) 4 anak atau (40%) anak Belum Berkembang (BB), 3 anak atau (30%) belum menunjukkan kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi persegi panjang dan balok Konstruksi panjang.

Selanjutnya pada kreativitas anak menyusun balok Konstruksis sesuai bentuk-bentuknya, bisa dilihat dari cara anak menyusun balok konstruksi, anak mulai menyusun balok Konstruksi segi tiga dan segi empat sesuai bentuknya, terdapat 2 anak atau (20%) anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau (20%) anak Mulai Berkembang (MB) 4 anak atau (40%) anak Belum Berkembang (BB) 3 anak atau (30%) yang belum menunjukkan kreativitas anak menyusun balok Konstruksis sesuai bentuk persegi panjang.

Begitu pula dalam kreativitas Membuat bentuk menara dari balok Konstruksi dalam hal ini belum menunjukkan kreativitas anak membuat atau meniru bentuk menara dari balok konstruksi, sesuai dengan tema, terdapat 2 anak atau (20%) anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau (20%) anak Mulai Berkembang (MB) 3 anak atau (30%) anak Belum Berkembang (BB) 3 anak atau (30%). belum menunjukkan kreativitas anak dalam membuat bentuk menara dari balok Konstruksi kemungkinan hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Siklus I

Pada siklus I yang telah dilakukan dengan dua kali tindakan dengan menggunakan alat permainan balok Konstruksi pada tema kebutuhanku. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti diskusi dengan teman sejawat tentang rencana penelitian untuk meminta kepadanya kerjasama membantu menjadi pengamat.

Penggunaan metode kreativitas anak mampu membedakan bentuk balok konstruksi konstruksi, sudah ada 2 anak 20% masih sama 2 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak Atau ada 1 anak, sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) 4 anak atau ditambah 4 anak, dan Belum Berkembang (BB) 3 anak atau ditamba 3 anak, untuk kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi

meningkat 1 anak % atau ditambah 1 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau ditambah 2 anak, sedangkan kategori anak Mulai Berkembang (MB) 4 anak atau ditambah 4 anak dan kategori anak Belum Berkembang (BB) 3 anak atau ditambah 3 anak sudah ada peningkatan Meskipun masih ada anak yang belum mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak membedakan bentuk balok konstruksi konstruksi.

Selanjutnya pada kreativitas anak dalam menyusun balok Konstruksi sesuai bentuk. Ada peningkatan 1 anak 10% berarti ada tambahan 1 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak atau ditambah 1 anak sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) 1 anak atau ditambah 5 anak dan kategori Belum Berkembang (BB) 3 anak atau ditambah 1 anak sudah ada peningkatan walaupun masih ada anak yang belum mampu menyusun balok Konstruksi sesuai bentuknya Hal ini disebabkan anak kurang perhatian. Selanjutnya pada kreativitas anak membuat bentuk menara dari balok Konstruksi meningkat menjadi 2 anak atau ada tambahan 1 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau ada tambahan 2 anak, sedangkan pada kategori Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak atau 30% dan kategori Belum Berkembang (BB) 3 anak yang belum meningkat kreativitas anak.

Secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika di bandingkan dengan Pra Tindakan antara 1 atau 6 anak dari semua aspek yang diamati dapat dibahas bahwa pada siklus pertama ini sudah mewujudkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dari empat aspek kreativitas anak yang diamati kurang lebih berkisar antara 30% hingga 80%. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kreativitas anak membuat bentuk gambar menara dari balok konstruksi.

Siklus II

Siklus Kedua dengan dua kali tindakan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan pra tindakan dan siklus Pertama. Kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi kategori berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 2 anak atau 20% pada tindakan kelas pertama hanya 1 anak atau 10%, sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 2 anak atau 20%, sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) 4 anak kategori Belum Berkembang (BB) 4 anak, maka kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi meningkat menjadi 4 anak atau Untuk kategori. Selanjutnya pada kreativitas anak menyusun balok Konstruksis sesuai bentuknya mengalami peningkatan pula, pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), meningkat menjadi 3 anak 30%, Jadi kedua kategori tersebut mengalami peningkatan 70%, dapat di bahas pula, kreativitas anak membuat bentuk menara dari balok Konstruksi masih ada anak yang belum berhasil meningkat kreativitasnya ada 3 anak atau 30% .

Jika diamati pada kemampuan kreativitas membuat bentuk menara dari balok Konstruksi berkembang sangat baik menjadi 3 anak 30% ada tambahan 1 sedangkan pada kateogore Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 20% sedangkan pada kategori Mulai Berkembang (MB) masih ada 4 anak atau 40% yang belum meningkatkan kreativitasnya di bandingkan dari siklus pertama dan Belum Berkembang (BB) 1 anak atau 10%.

Dengan demikian ada perubahan peningkatan namun masih ada anak yang belum berhasil. Secara umum peningkatan kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi

mengalami peningkatan antara 40% atau 4 dan 2 anak berkemampuan jika dibandingkan dari siklus pertama. Namun jika di analisa berkemampuan keaktivitas secara menyeluruh akan nampak mengikat kurang lebih 70% dari siklus pertama. Dengan demikian bisa di analisa bahwa Tindakan Kelas Pertama dan Tindakan Kelas Kedua ada peningkatan yang sangat signifikan walaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 1 anak dalam kreativitas anak membedakan bentuk balok konstruksi, kreativitas anak menyusun balok Konstruksi sesuai bentuk 1 anak dan kreativitas membuat bentuk menara dari balok Konstruksi 1 anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data yang berhasil dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa permainan balok Konstruksi dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Al Anshor Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang terbukti dengan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk membedakan bentuk balok Konstruksi segi tiga dan balok Konstruksi persegi panjang menjadi 20% Berkembang Sesuai Harapan. Kreativitas anak menyusun balok Konstruksis sesuai bentuk kategori Berkembang Sesuai Harapan 20%, dan kreativitas anak membuat bentuk menara dari balok Konstruksipada kategori ini Berkembang Sangat Baik 20% . Siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas anak membedakan bentuk balok Konstruksi pada kategori ini Berkembang Sangat Baik menjadi 30%, kreativitas anak menyusun balok Konstruksi sesuai bentuk pada kategori ini Berkembang Sangat Baik 40%, kreativitas anak membuat bentuk menara dari balok Konstruksi 40%. Siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan rata-rata 50 - 70% dari masing-masing kemampuan yang diamati dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Sedangkan jika di bandingkan dari Pra Tindakan ke Siklus Pertama masih sama 20 % ke Siklus Kedua terjadi peningkatan kreativitas Anak 40%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpridha ST. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Konstruksidi TK Nurul Yaqin Palu", Jurnal Skripsi. Palu: Institut Agama Islam Negri (IAIN) Palu.
- Anggani Sudomo, Sumber Belajar dan Alat Permainan. (Jakarta : Penerbit PT. Grasindo 2018)
- Anas Sudjiono, Dasar-dasar statistik pendidikan. (Jakarta: Gramedia, 2019),
- Arikunto, Suharsimi. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Benish, Manfaat Penggunaan Balok Konstruksi Untuk Anak Usia Dini. (Jakarta 2018)
- B. Hurlock, Elizabeth. Perkembangan Anak.. Jakarta: Erlangga, 2017. Beaty, Janice J. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana, 2017.
- Devi Ari Mariani, permainan dan kreativitas pada anak usia dini. [http:// deviarimariani.wordpress.com/2017/06/12](http://deviarimariani.wordpress.com/2017/06/12) diakses Jumat tanggal 18 Mei 2017.
- Direktorat Jendral Pendidikan luar sekolah, Pedoman Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) untk Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta : 2016).
- Drs. Mudjito AK., M.Si. Permainan Berhitung Permulaan (Jakarta 2017).
- Hildayani, Rini dkk. 2017. Psikologi Perkembangan Anak, Jakarta: Universitas Terbuka
- Johni Dimiyati, Metodologi Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (cet. 2; Jakarta: Kencana, 2018),

- K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: Indeks, 2017.
- LN, Yusuf Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya, Cet. Ke-4. 2018.
- Meggitt , Carolyn. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks, 2018.
- Montolalu, dkk., *Modul Bermain dan Sumber Belajar TK*. (Universitas Terbuka 2018)
- Musfiroh, Tadkiratun. 2015. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta:Dikti.
- Munandar Utami. 2019. "Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat". Jakarta: Rinake Cipta.
- Permendikbud pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nomor 146 Tahun 2014 Pasal5
- Pedoman Pengembangan Alat permainan Edukatif (APE) untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta (2016)
- Sch. Dinar Santi, S. Psi, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Antara (Teori dan Praktik)*. Jakarta, (2020)
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Sch. Dinar Santi, S. Psi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara (Teori dan Prakkitik) (2020)*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas
- Umul Fadillah, *Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui penggunaan alat Permainan EDUKATIF (Balok konstruksi konstruksi)*. FKIP UNTAD. (2020)
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana, 2018.