

# **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 2 BUKIT KAPUR KOTA DUMAI TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**Dewi Herlina**

*Guru Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai*

\*Email: [dewiherlina782@gmail.com](mailto:dewiherlina782@gmail.com)

---

## **ABSTRACT**

Children are true learners who always want to know in realizing curiosity and expressing their feelings. All parents naturally want to make their children happy, seeing them grow up healthy, smart, and successful in their lives. Therefore, in order to educate children, they must use reliable strategies, such as using games. Playing in principle is the most influential factor in a child's self-development period, essentially playing is very closely related to children's development. Learning to play is expected to increase children's knowledge, creativity, and various aspects of children's development, especially cognitive intelligence on children's creativity. Therefore the implementation of pre-school children's education has been regulated in the National Education System Law by finding a new perspective on children's education, namely the concept of Early Childhood Education (PAUD) in 2003. The idea of PAUD basically wants to sharpen the concept of pre-school children's education as an initial view according to the context of the times. Therefore, departing from children as an initial step to introduce education to early childhood, it is hoped that through block games can improve the development of children's creativity, especially in early childhood in Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai. So the authors raise the title of this study: Improving Early Childhood Creativity Through Playing Method with Beams in TK Negeri 2 Bukit Kapur, Dumai City, 2018/2019 Academic Year. This research is a field research, while the type of this research is action research that is focused in the arithmetic area or commonly referred to as Classroom Action Research (Classroom Action Research). In collecting the data needed the author uses data sources consisting of two sources, the first is the primary data source, the type of data taken from direct observation in class at B-1. Based on the results of data analysis, the results of this study can be shown by the authors there is an increase in each cycle, from cycle I, and cycle II. The authors conclude that the Method of Playing with Beam Games can enhance the Development of Creativity in children in the Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai.

**Keyword:** *Early Childhood Education, Creativity, Beam Play*

Copyright © 2021, BEDELAU.  
All rights reserved.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai sumber belajar merupakan salah satu komponen penting dalam menemukan keberhasilan program PAUD karena pendidik terlibat

langsung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 60 disebutkan bahwa pendidik adalah

tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini seharusnya lebih diarahkan pada pencipta suasana hati anak yang memiliki kesiapan mental psikologis yang memandang bahwa ini akan memberikan kontribusi terhadap kesiapan mental dan konsep tentang makna belajar itu sendiri pada anak usia dini dalam kreativitas pembelajaran selanjutnya. Program pembelajaran untuk anak usia dini yang disusun dapat meningkatkan sejumlah potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. Sementara itu kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan

terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, dikontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan (Yeni Rachmawati, 2010). Kreativitas di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah (Munandar, Utami, 1999).

Permainan balok merupakan sebuah alat bermain yang sangat berarti bagi anak di Taman Kanak-kanak bahkan untuk semua anak dengan berbagai tingkat usia. Dengan balok anak dapat membangun berbagai jenis gedung. Logo/lego merupakan pengembangan dari balok yang dibuat menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak, seperti mobil, kapal terbang, gerobak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, di ketahui bahwa jumlah anak didik B1 di Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai adalah 15 anak. Dari jumlah anak didik tersebut di ketahui bahwa mayoritas anak mempunyai kreativitas masih rendah. Pada umumnya tingkat kreativitas anak terutama dalam

menyusun balok boleh di katakana anak-anak masih memiliki kreativitas yang masih rendah.

Dengan menggunakan pendekatan penelitian Tindakan Kelas, untuk itu penulis berinisiatif untuk menggali bagaimana potret pembelajaran dengan menggunakan Permainan Balok dalam rangka mengembangkan kreativitas anak. Dengan menuangkan dalam sebuah judul penelitian. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak- Kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai Tahun Pelajaran 2018/2019".

## METODE

Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan September 2018 dengan mengambil tempat yakni di TK Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai. Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan tes atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Dalam penelitian Tindakan Kelas, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang disiapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Dengan demikian, maka subjek dalam penelitian adalah peserta didik dari kelas B.1 dengan 15 orang anak. Sedangkan objek penelitian adalah masalah yang diteliti apakah melalui Permainan Balok dapat Meningkatkan Pengembangan

Kreativitas anak di TK Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai.

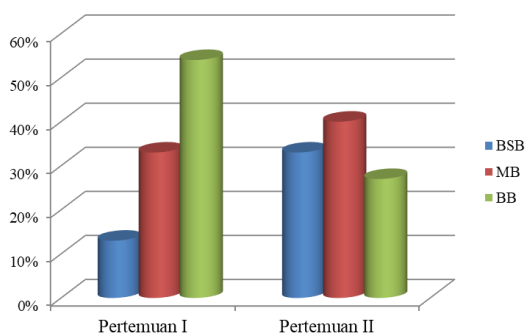
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pra siklus yang peneliti lakukan pada anak didik di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur memiliki keterampilan kreativitas masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan, masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik dan bahkan adayang main sendiri saat diberi tugas untuk mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak belum dapat mengembangkan kreativitas anak.

Berbagai upaya telah dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak didik seperti menggambar pemandangan alam, menjiplak bentuk suatu gambar, maupun kegiatan menggunting atau keterampilan lainnya. Akan tetapi belum didapat perkembangan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 15 anak didik hanya 3 anak didik saja yang dapat mengerjakan tugas menggambar bebas yang di perintahkan guru, sedangkan yang lain masih bingung hendak menggambar apa dan masih menyontek kepada temannya. Ini berarti hanya 20 % anak didik saja yang memiliki kemampuan kreativitas mulai berkembang, sedangkan 80 % anak lainnya, tingkat kreativitasnya belum berkembang dan perlu di kembangkan lagi dengan model dan metode pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif, agar anak tidak merasa bosan dan senantiasa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan permasalahan yang ada pada masalah diatas, maka sebagai peneliti mengambil langkah sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak agar menjadi lebih baik dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu metode bermain dengan permainan balok. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas ( PTK).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada anak didik yang berusia 5-6 tahun atau kelas B Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing- masing dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari selasa sampai dengan hari rabu, tanggal 28 dan 29 Agustus 2018. Siklus II dilaksanakan pada hari selasa sampai dengan hari rabu, tanggal 18 dan 19 September 2018. Hasil dari penelitian tersebut dapat peneliti jelaskan dari data yang didapatkan dalam setiap siklusnya.



**Gambar 1**  
**Siklus I Pertemuan I dan II**

*Keterangan:*

- BSB : Berkembang Sangat Baik  
MB : Mulai Berkembang  
BB : Belum Berkembang

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian

berkembang sangat baik, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II.

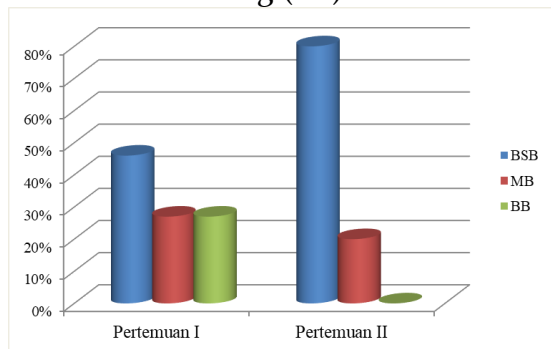
Pada pengamatan/observasi siklus II tindakan 1 peneliti juga mengisi instrument yang sudah disiapkan seperti halnya pada siklus sebelumnya, yaitu menyiapkan lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas dengan menyusun balok berbentuk rumah, kemudian anak-anak mewarnai gambar rumah yang telah disediakan.

Pada tahap refleksi siklus II pertemuan ke I peneliti terus mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan- hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan peneliti mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan mulai bercerita dan menyanyi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan bermain balok, kemudian balok-balok dibagikan dalam jumlah yang lebih agar anak didik dapat berimajinasi, sehingga merasa puas dan tidak bosan dan dapat membuat materi yang ditentukan tersebut dengan penuh semangat sehingga perkembangan kreativitas anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada siklus II pertemuan I ini akan peneliti jadikan acuan pada tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada siklus II, pertemuan I.

Hasil refleksi terhadap siklus II pertemuan II dapat dirinci sebagai berikut: 1) Pada pertemuan II ini proses pembelajaran sudah cukup baik hal ini dapat dilihat dari peserta didik sudah mulai fokus dan mampu menjerjarkan peran mereka masing-masing apa yang fahami dari hasil proses pembelajaran;

2) Efisiensi waktu sudah cukup optimal; 3) Peserta didik sudah mulai semangat dengan belajar melalui permainan balok; 4) Pada pertemuan II ini dilihat dari kemampuan motorik halus anak dengan permainan sains sudah mencapai 80 % dari jumlah keseluruhan anak didik, sehingga pelaksanaan tindakan ini berakhir pada pada siklus II.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun bentuk rumah dan mengerjakan lembar tugas dengan menggunting lalu menempel. Dari 15 siswa diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik pada siklus II tindakan ke I (BSB). Mengalami sedikit peningkatan yaitu 7 anak (46%), mulai berkembang (MB) 4 anak (27%) dan 4 anak (27%) belum berkembang (BB).



**Gambar 2**  
**Siklus II Pertemuan I dan II**

*Keterangan:*

BSB : Berkembang Sangat Baik

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

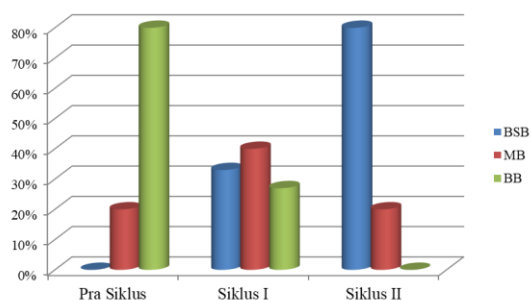
Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan data lapangan

menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan Dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengembangan kreativitas anak melalui bermain dengan permainan balok.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun oleh peneliti. Permainan balok yang digunakan pada siklus I adalah jenis permainan balok. Anak-anak membuat berbagai macam bentuk alat transportasi dari balok dan pada siklus II anak-anak membuat berbagai bentuk bangunan yang berbeda-beda.

Setiap anak yang memiliki kreativitas yang berbeda antara satu dengan yang lain, begitu juga pada siswa kelompok B.1 di TK Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai. Ada anak yang mengalami peningkatan, ada anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama disetiap siklusnya. Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan. Dari hasil pra tindakan data dan hasil pengamatan pada siklus I dapat dilihat pada persentase yang diperoleh anak pada kriteria BB 80 %, kriteria MB 20%, kriteria BSB 0%.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka standar penilaian yang ada yakni belum berkembang, mulai berkembang dan berkembang sangat baik yang didapatkan anak didik selama pembelajaran berlangsung pada pra siklus atau observasi awal, siklus I dan siklus II menggunakan permainan balok penulis jelaskan pada grafik di bawah ini:



**Gambar 3**  
**Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B.1 Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai pada siklus I dan Siklus II**  
**Pra siklus**

Sebelum menggunakan metode bermain dengan permainan balok terdapat 12 anak (80 %) yang belum berkembang (BB), dan 3 anak (20 %) yang memiliki kemampuan mulai berkembang, (MB), dan belum ada anak yang berkembang sangat baik.

#### **Siklus I**

Sesudah melakukan permainan dengan balok hanya 4 anak (27%) yang memiliki kemampuan belum berkembang (BB), 6 anak (40%) yang memiliki kemampuan mulai berkembang, dan hanya 5 anak (33 %) yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik (BSB).

#### **Siklus II**

Setelah melakukan beberapa tahap permainan balok terdapat peningkatan berkembang sangat baik yaitu 12 anak (80%) berkembang sangat baik, dan hanya 3 anak (20%) yang memiliki kemampuan mulai berkembang, dan belum berkembang (0 %).

Dengan melakukan permainan balok sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak didik di kelas B.1 Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai menunjukkan hasil sangat baik.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan balok sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan anak didik yang mana pada pra siklus penelitian diketahui anak didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya ada 6 anak saja dari semua anak didik yang berjumlah 15 anak didik. Kemudian pada siklus 1 anak yang memiliki kreativitas sangat baik bertambah menjadi 9 anak dan pada siklus II bertambah lagi menjadi 12 anak didik atau 80% anak didik telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, tindakan yang penulis ajukan terjawab dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan, yaitu bahwa “penggunaan metode bermain melalui permainan Balok dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Bukit Kapur Kota Dumai tahun pelajaran 2018/2019”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ismail, A. (2007). *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Cerita Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Afifa, N. N. (2007). *Peran seni dalam mengembangkan kreatifitas siswa*. <http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf>.



- Seefeldt, C. & A. Wasik, B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini- Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat Dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, Jakarta: PT Indeks.
- Hasan, H. (2009). *Melejitkan Tiga Potensi Dasar Anak*. Jakarta: Qultum Media.  
<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1961278-tips-melukis-dengan>
- Ismail, A. (2007). *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Moeslihatoen, R. (2004). *Metode pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Renika Cipta.
- Musbikin, I. (2001). *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Lakasana.
- Syah, S. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (1999). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rachawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.