

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI KELAS A
PAUD AL-HIDAYAH ACEH BESAR**

Isthifa Kemal

Sari Yuanita

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di Paud Al-Hidayah Banda Aceh”. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui aktivitas anak dengan permainan balok dan apakah dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Al-Hidayah Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian PTK. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Al-Hidayah sebanyak 15 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar memperoleh kategori kurang dengan nilai 56 – 70 dan kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Pada siklus II menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar memperoleh kategori baik dengan nilai 86 – 100 dan kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Dapat disimpulkan dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar.

Kata Kunci : Kreativitas Anak, Permainan Balok

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia merupakan faktor kunci kesuksesan pembangunan suatu bangsa, karena itu berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia haruslah merupakan suatu proses yang berkesinambungan sejak usia dini. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal maka pendidikan yang diberikan haruslah layak dan sesuai dengan keberadaan individu.

Dalam rangka memajukan pendidikan, guru ikut memegang peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan serta bertanggung jawab dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dalam berbangsa. Untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari peran serta guru dalam mendidik.

Sebagai pendidik dan pengajar peran guru sangatlah penting karena guru adalah orang yang memberikan ilmu bagi anak untuk memajukan pendidikan dan pembangunan

bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum pasal 1, yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memajukan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, Kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar yang menempati posisi sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini, yaitu anak pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses tahap selanjutnya.

Ditinjau dari sisi jumlah anak usia dini di Indonesia yang terlayani oleh program pendidikan, data tahun 2005 menunjukkan bahwa dari 28 juta anak usia lahir sampai enam tahun, sebanyak 73 persen atau sekitar 20,4 juta anak belum mendapatkan pendidikan usia dini, sedangkan sisanya 27 persen atau sekitar 2,7 juta anak sudah mengenyam pendidikan usia dini di lembaga non formal seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak, dan taman kanak-kanak (Gutama, 2006).

Untuk itu, dalam pengembangan program kegiatan bermain kreatif berbasis kecerdasan bagi anak usia dini sangatlah penting, mengingat berbagai situasi dan kondisi saat ini. Tentunya dengan adanya daya dukung sarana dan prasarana dapat memudahkan proses penyampaian pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan berbagai macam alat peraga yang memudahkan guru untuk menarik minat anak dalam belajar sambil bermain sangat diperlukan berbagai macam Alat Peraga Edukatif (APE), seperti permainan balok, permainan *meronce*, dan *puzzle* dan lain-lain sebagainya yang dapat dimainkan oleh anak dalam proses belajar di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama mengajar di pendidikan anak usia dini AL-Hidayah Aceh Besar, yang berlokasi di jalan Pisang Komplek PT. Meusara Agung di Kecamatan Geu Gajah Kabupaten Aceh Besar, minat anak terhadap permainan balok sebesar 80 persen, ini terlihat dari bahkan kadang sampai berebutan, sehingga permintaan permainan balok setiap harinya oleh anak-anak minat anak terhadap permainan lain masih kurang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dan berminat untuk mengetahui lebih mendalam dengan mendesain suatu penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di Kelas A Paud Al-Hidayah Aceh Besar”.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini dibuat agar pelaksanaan proses penelitian lebih mudah dikerjakan, sehingga membantu penulis dalam pengambilan data. Pada penelitian ini mencoba menjembatani antara praktik dan teori dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Menurut Ebbutt (dalam Rochiati, 2008:12) mengemukakan “penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Bentuk penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan profesionalisme guru.

Penelitian tindakan kelas merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan-tahapan yang membentuk suatu siklus. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui aktivitas anak dengan permainan balok di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar.

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dilakukan analisis hasil penelitian dengan menggunakan data deskriptif, yaitu persentase untuk tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian.

1. Siklus I

1.1 Aktivitas Anak dengan Permainan Balok

a. Perencanaan tindakan

Dalam bab ini penulis akan menguraikan dan membahas hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Pada perencanaan tindakan, penulis menerapkan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Pada tahap perencanaan tindakan, penulis menyusun Satuan Kegiatan Harian (SKH) siklus I sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, yaitu dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Penulis juga menyiapkan SKH dan lembar observasi aktivitas anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I materi yang diajarkan adalah permainan balok. Pelaksanaan tindakan diikuti sebanyak 15 orang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas anak dengan permainan balok di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Adapun pelaksanaan

tindakan siklus I penulis melaksanakan penelitian dengan mengikuti langkah-langkah SKH siklus I.

Pada kegiatan Awal sebelum masuk kelas anak melakukan baris-berbaris, memberi salam dan berdoa, imtaq, langkah selanjutnya guru memberikan tugas kepada anak untuk menyebutkan nama-nama malaikat, setelah itu anak bercerita tentang pengalaman atau kejadian anak secara sederhana, selesai bercerita tentang gambar seri anak soleh, guru mengajarkan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, selesai mempraktikkan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan anak mendemonstrasikan memantulkan bola besar ke dinding.

Selesai kegiatan awal dilaksanakan guru mulai melakukan kegiatan inti dengan memberikan tugas kepada anak untuk mewarnai telapak tangan, selesai mewarnai telapak tangan, guru selanjutnya memberikan tugas menyusun berbagai balok menjadi bentuk robot, pada akhir kegiatan inti guru memberikan tugas kepada anak untuk menyebut nama-nama hari. Sebelum memasuki kegiatan akhir anak diberi istirahat atau makan selama \pm 45 menit, pada saat istirahat anak dapat bermain bebas, sebelum makan anak diajarkan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan akhir guru bersama anak menyanyikan lagu anak saleh dan melakukan diskusi kegiatan hari ini yang telah dilaksanakan selama di sekolah, selesai

berdiskusi guru bersama anak melaksanakan berdoa bersama, selesai berdoa anak memberi salam kepada guru dan meminta izin untuk pulang ke rumah.

c. Observasi

1. Aktivitas Anak

Untuk menilai kriteria aktivitas anak sesuai dengan kriteria penilaian yang ditentukan oleh penulis. Kriteria penilaian aktivitas anak dengan memberi tanda *checklist*

pada lembar observasi sesuai dengan kriteria baik = 86 – 100, cukup = 71 – 85, dan kurang = 56 – 70. Aktivitas anak selama proses pembelajaran PAUD Al-Hidayah Aceh Besar pada siklus I belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama siklus I yang dilakukan di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar, seperti disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 1. Aktivitas Anak pada Siklus I

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Baik (86 – 100)	Cukup (71 – 85)	Kurang (56 – 70)
1.	Membentuk balok kreasi sendiri			√
2.	Menyebutkan bentuk-bentuk balok			√
3.	Menyebutkan warna balok		√	
4.	Berhitung menggunakan balok			√
5.	Menceritakan hasil kreasi dari balok		√	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar memperoleh kategori kurang dengan nilai 56 – 70 dan kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, aktivitas anak pada siklus I belum efektif dan perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis selama siklus I, dapat disimpulkan hasil refleksi terhadap peristiwa-peristiwa selama pelaksanaan siklus I, yaitu rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar pada indikator membentuk balok kreasi sendiri, menyebutkan bentuk-bentuk balok, dan berhitung menggunakan balok memperoleh kategori kurang dengan nilai 56 – 70 dan pada

indikator menyebutkan warna balok dan menceritakan hasil kreasi dari balok memperoleh kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, pada siklus selanjutnya peneliti dapat menyediakan bentuk ukuran balok yang beraneka ragam dan warna yang lebih menarik agar dapat memotivasi anak untuk berkreaitivitas.

2 Siklus II

2.1 Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Permainan Balok

a. Perencanaan tindakan

Dalam bab ini penulis akan menguraikan dan membahas hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Pada tahap perencanaan tindakan, penulis menerapkan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Pada tahap perencanaan tindakan, penulis menyusun Satuan Kegiatan Harian (SKH) siklus II sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, yaitu dengan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar. Penulis juga menyiapkan SKH dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II materi yang diajarkan adalah permainan balok. Pelaksanaan tindakan diikuti sebanyak 15 orang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas anak dengan permainan balok di kelas A PAUD Al-

Hidayah Aceh Besar. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II penulis melaksanakan penelitian dengan mengikuti langkah-langkah SKH pada siklus II.

Pada kegiatan Awal sebelum masuk kelas anak melakukan baris-berbaris dan bersyahadat memberi salam dan berdoa, imtaq, langkah selanjutnya guru memberikan tugas kepada anak untuk menyebutkan nama-nama nabi dan rasul, setelah itu anak bercerita tentang pengalaman atau kejadian anak secara sederhana, selesai bercerita tentang gambar seri anak soleh, guru mengajarkan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, selesai mempraktikkan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan anak mendemonstrasikan memantulkan bola besar ke dinding.

Pada kegiatan inti guru memberikan tugas kepada anak untuk mewarnai gambar wajah dan gambar tangan dengan menggunakan pensil warna di kertas yang telah disediakan oleh guru, selesai anak mewarnai gambar wajah dan gambar tangan guru memberikan tugas kepada anak untuk dapat menyusun berbagai bentuk balok menjadi bentuk rumah hal ini dilakukan guru untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berpikir dengan menggunakan balok sebagai medianya. Setelah selesai menyusun berbagai balok menjadi bentuk rumah guru memberikan tugas kepada anak untuk menyebut nama-nama bulan secara bergantian. Sebelum memasuki kegiatan akhir anak diberi

istirahat atau makan selama ± 45 menit, pada saat istirahat anak dapat bermain bebas, sebelum makan anak diajarkan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan akhir guru bersama anak menyanyikan lagu anak saleh dan melakukan diskusi kegiatan hari ini yang telah dilaksanakan selama di sekolah, selesai berdiskusi guru bersama anak melaksanakan berdoa bersama, selesai berdoa anak memberi salam kepada guru dan meminta izin untuk pulang ke rumah.

c. Observasi

1. Aktivitas Anak

Untuk menilai kriteria aktivitas anak sesuai dengan kriteria penilaian yang ditentukan oleh penulis. Kriteria penilaian aktivitas anak dengan memberi tanda *checklist* pada lembar observasi sesuai dengan kriteria baik = 86 – 100, cukup = 71 – 85, dan kurang = 56 – 70. Aktivitas anak selama proses pembelajaran PAUD Al-Hidayah Aceh Besar pada siklus II sudah optimal. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama siklus II yang dilakukan di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar, seperti disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 2. Aktivitas Anak pada Siklus II

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Baik (86 – 100)	Cukup (71 – 85)	Kurang (56 – 70)
1.	Membentuk balok kreasi sendiri	√		
2.	Menyebutkan bentuk-bentuk balok	√		
3.	Menyebutkan warna balok	√		
4.	Berhitung menggunakan balok		√	
5.	Menceritakan hasil kreasi dari balok	√		

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar memperoleh kategori baik dengan nilai 86 – 100 dan kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, aktivitas anak pada siklus II sudah efektif dan tidak perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis selama siklus II, dapat disimpulkan hasil refleksi terhadap peristiwa-peristiwa selama pelaksanaan siklus II, yaitu rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan siswa di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar pada indikator membentuk balok kreasi sendiri, menyebutkan bentuk-bentuk balok, menyebutkan warna balok, dan menceritakan hasil kreasi dari balok

memperoleh kategori baik dengan nilai 86 – 100 dan pada indikator berhitung menggunakan balok memperoleh kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, aktivitas anak pada siklus II sudah efektif dan tidak perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Pengembangan program kegiatan bermain kreatif berbasis kecerdasan bagi anak usia dini sangatlah penting, mengingat berbagai situasi dan kondisi saat ini. Tentunya dengan adanya daya dukung sarana dan prasarana dapat memudahkan proses penyampaian pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan berbagai macam alat peraga yang memudahkan guru untuk menarik anak dan minat anak untuk belajar sambil bermain sangat diperlukan berbagai macam Alat Peraga Edukatif (APE) seperti permainan balok, permainan *meronce*, *puzzle* dan lain-lain sebagainya yang dapat dimainkan oleh anak.

Berdasarkan hasil analisis selama siklus I, dapat disimpulkan hasil refleksi terhadap peristiwa-peristiwa selama pelaksanaan siklus I, yaitu rata-rata aktivitas anak pada siklus I menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar

pada indikator membentuk balok kreasi sendiri, menyebutkan bentuk-bentuk balok, dan berhitung menggunakan balok memperoleh kategori kurang dengan nilai 56 – 70 dan pada indikator menyebutkan warna balok dan menceritakan hasil kreasi dari balok memperoleh kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, aktivitas siswa pada siklus I belum efektif dan perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis selama siklus II, dapat disimpulkan hasil refleksi terhadap peristiwa-peristiwa selama pelaksanaan siklus II, yaitu rata-rata aktivitas anak pada siklus II menunjukkan anak di kelas A PAUD Al-Hidayah Aceh Besar pada indikator membentuk balok kreasi sendiri, menyebutkan bentuk-bentuk balok, menyebutkan warna balok, dan menceritakan hasil kreasi dari balok memperoleh kategori baik dengan nilai 86 – 100 dan pada indikator berhitung menggunakan balok memperoleh kategori cukup dengan nilai 71 – 85. Oleh karena itu, aktivitas anak pada siklus II sudah efektif dan tidak perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alisyahbana. 1983. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Apelman. 1984. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta : Gramedia.
- Aqib. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Barron. 1969. *Profesi Guru*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Cony, Setiawan. 1987. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Freeman, dkk. 2001. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Gutama. 2006. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Gorden, dkk. 1985. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung : CV. Lubuk Agung.
- Haefele. 1926. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Jamaris. 2005. *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Jomson. 1982. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Citra Pendidikan.
- Mulyadi, Seto. 1998. *Memacu bakat dan kreativitas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Munandar. 1995. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan.
- Musfiroh, T. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Rachmawati, dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Rochiati, Wiraaatmadja. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Cetakan kedelapan Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Semiawan. 1987. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ketiga belas. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 1994. *Mengembangkan Kemampuan Otak Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Purnaningsih. 2008. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Torrance. 1988. *CBSA; Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. Suatu Panduan Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Untuk Menyusun Persiapan Bagi Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahyudin. 2007. *Kreativitas Anak*. Jakarta: Gema Insani Press.

Wallas. 1926. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.