

Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok

Dadan Suryana¹, Desmila^{2✉}

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

¹Email: dadan.suryana@yahoo.com

²Email: desmila.gusman@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632)

Received 19 December 2021, Accepted 14 April 2022, Published 28 April 2022

Abstrak:

Pengembangan kreativitas anak penting dilakukan pada usia dini, salahsatunya menggunakan media yang difasilitasi oleh sekolah yaitu balok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain balok di TK Permata Mahkota Kecamatan Rambah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut Classroom Action Research. Penelitian dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas B di TK Permata Mahkota. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan secara umum pada perencanaan pembelajaran dalam Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini khususnya kelompok B TK Permata Mahkota, Namun disarankan kepada guru-guru hendaknya lebih memvariasikan penggunaan alat peraga atau bentuk-bentuk balok agar lebih bervariasi dan tidak monoton dan menambah pengetahuan bagi anak. Guru Diharapkan dapat memodifikasi media balok yang sudah ada di sekolah agar bisa menarik dan mengembangkan kreativitas anak saat bermain balok.

Kata Kunci : *Kreatifitas anak; Bermain Balok, Anak Usia Dini*

Abstract

It is important to develop children's creativity at an early age, one of which is using media facilitated by the school, namely blocks. The purpose of this study was to obtain an overview of increasing children's creativity through the method of playing blocks in Permata Mahkota Kindergarten, Kecamatan Rambah. This research uses the method of classroom action research (CAR) or called Classroom Action Research. The research was conducted in the learning process to increase the creativity of early childhood through playing with blocks. Sources of data in this study were teachers and students of class B at Permata Mahkota Kindergarten. Based on the results of the study, there was a general improvement in learning planning in increasing creativity in early childhood, especially group B at Permata Mahkota Kindergarten. However, it is suggested that teachers should vary the use of teaching aids or blocks so that they are more varied and not monotonous and increase knowledge. for children. Teachers are expected to be able to modify the existing block media in schools so that they can attract and develop children's creativity when playing blocks.

Keywords: *Children's Creativity; Playing Blocks, Early Childhood*

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing-masing. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan sehingga kreativitas perlu diasah sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak diasah maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu dengan bermain, diharapkan dapat merangsang dan mengasah kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan anak sejak usia dini. (Wulandari, 2014) ahli psikologi humanistic menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

(Mulyasa, 2014) mengemukakan Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Drevdahi mengemukakan pendapatnya mengenai kreativitas yang merupakan kapasitas seseorang untuk menciptakan komposisi, hasil atau ide secara esensial baru dan sebelumnya tidak dikenal oleh penghasil.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Astuti & Aziz, 2019) bahwa: “Proses pembelajaran pada

hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain balok yang bisa dijadikan alternatif kegiatan anak sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak, Dengan bermain balok anak dapat bereksplorasi membuat bangunan, berkreasi sambil mengenal bentuk, bentuk geometri dan ukuran sehingga anak akan lebih dini mengenal berbagai konsep melalui permainan aneka bentuk, (Suhartini, 2017).

Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang harus dipenuhi, karena bermain memiliki banyak sekali manfaat positif untuk perkembangan anak. Menurut (Hurlock, 2010). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Menurut (Hurlock, 2010) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan untuk hadiah atau pujian. Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat ditingkatkan anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan sesuatu yang baru. Melalui permainan anak dapat mengembangkan potensi secara optimal oleh karena itu bermain sangat penting untuk mengembangkan semua aspek pada tumbuh kembang anak, (Hurmainsi, 2015).

Kegiatan fisik merupakan salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, bergantungan, melempar bola

atau menendangnya. Maupun menjaga keseimbangan motorik halus, seperti menggunakan jari-jari untuk menyusun puzzle, memilih balok, dan menyusunnya menjadi bangunan tertentu. (Suryana, 2018). Dan Menurut (Suyadi & Selvi, 2019) bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang disediakan. Hal itu juga senada dengan pendapat Chandra mengatakan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Menurut Tedjasaputra bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Jadi berdasarkan pendapat di atas permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda. Menurut (Acar et al., 2019) bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak.

(Fauzi, 2019) berpendapat bahwa bermain dapat memberi empat manfaat positif terhadap perkembangan diri anak: (1) Mengembangkan Kreativitas Bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan adanya imajinasi, penalaran logika maupun pemikiran yang digunakan sebagai pemecahan masalah. Bermain akan meningkatkan kreativitasnya agar dapat

mengimbangi kegiatan bermain dengan temannya. (2) Mengembangkan ketrampilan sosial Bermain akan melibatkan kemampuan agar dapat berkomunikasi, kerja sama, menghargai dan menerima oerang lain dan dapat menyesuaikan diri dengan kelompok bermainnya. (3) Mengembangkan psikomotorik Kegiatan bermain secara aktif akan menguras energi fisik yang membuat kegiatan bermain sangat disukai anak karena memberi rasa senang dan menggembirakan. (4) Mengembangkan kemampuan berbahasa Kegiatan bermain akan mengasah ketrampilan pembendaharaan kata, mengolah kalimat dan mengungkapkan emosi anak. Anak akan menemukan hal baru jika bermain bersama teman sebaya walaupun hanya sebuah kata baru yang dikenal oleh anak. (5) Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah psikologis Bermain adalah sebuah kegiatan yang digunakan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, emosi, pikiran dan afektif untuk setiap anak. Kegiatan bermain dapat memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang menghadapi masalah secara psikoemosional.

Departemen Pendidikan Nasional 2009, ada tahapan bermain balok yaitu: (1) Tahap bangunan: anak menggunakan balok tetapi tidak membangun,meneliti ciri-ciri fisik, membuat suara, membuat percobaan, memanipulasi dan main mengosongkan dan mengisi, (2) Susunan garis lurus keatas: anak menumpuk atau menyusun balok secara vertical, (3) Susunan garis lurus kesamping: anakmenempatkan balok bersisian atau dari ujung keujung dalam satu garis, (4) Susunan daerah lurus keatas: anak menggabungkan tumpukan balok atau

garis demi garis sisi demi sisi menumpuk. (5) Susunan daerah mendatar: anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar (6) Ruang tertutup keatas: anak menempatkan dua balok yang sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok diatasnya, membentuk lengkungan atau jembatan. (7) Ruang tertutup mendatar: anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok. (8) Menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat: anak membuat daerah mendatar dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok, menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga. (9) Ruang tertutup tiga dimensi: anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka menjadi ruang tertutup tiga dimensi. (10) Menggabungkan atau membentuk beberapa bangunan: anak menggunakan berbagai macam kombinasi bangunan garis lurus, dua dimensi, tiga dimensi ruang dan anak belum memberi nama bangunannya. (11) Mulai memberi nama: anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu- satu sebagai “benda” walaupun bangunan balok tidak seperti “benda” itu, tetapi tetap mewakili pikiran anak. (12) Satu bangunan satu nama: anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda”, satu bangunan mempresentasikan satu benda. Misalnya : ini masjid, ini gedung tinggi. (13) “Bentuk bentuk” balok diberi nama: anak memberi nama “bentuk-bentuk” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”, lebih dari satu balok digunakan untuk membuat obyek misal : kursi. (14) Memberi nama obyek-obyek yang terpisah: anak memberi nama bangunan dari beberapa obyek misal: ini masjid dan kolam disebelahnya. (15)

Mempresentasikan ruang dalam: anak membangun bangunan tertutup yang mempresentasikan ruang dalam, ruang dalam belum sempurna. (16) Obyek-obyek di dalam ditempatkan di luar: anak membangun bangunan tertutup yang mempresentasikan ruang dalam dan luar, obyek di dalam ditempatkan diluar. (17) Representasi ruang dalam dan luar secara tepat: anak membangun bangunan tertutup yang mempresentasikan ruang dalam dan luar. Obyek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat. (18) Bangunan dibangun sesuai skala: anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” terpisah, beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan. (19) Bangunan yang terdiri dari banyak bagian: anak membangun secara rumit terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan dan pengertian skala.

Dalam kegiatan pembelajaran bermain balok yang dikembangkan di Taman Kanak Kanak Permata Mahkota dilakukan melalui kegiatan main yang berpusat pada anak, memastikan anak berada dalam keadaan nyaman yang akan memberikan rasa, motivasi serta akan meningkatkan kreatifitas anak dalam bermain, permainan yang sangat diminati oleh anak adalah permainan balok, dengan ketersediaan jumlah balok yang cukup memastikan kreatifitas anak untuk dapat berimajinasi dalam permainan balok yang dilakukannya. Pengamatan awal, di antara semua anak disaat kegiatan bermain balok, hanya 3 anak yang bisa menyusun balok berdasarkan idenya sendiri dan memiliki gagasan dalam membentuk suatu bangunan, sedangkan selebihnya hanya meniru hasil karya temannya atau mencontoh yang sudah ada dan tidak memiliki gagasan sendiri dalam memvariasikan bentuk bangunan. Selain itu juga kurangnya

kemampuan anak dalam mengolaborasikan gagasan/ide dan menuangkannya dalam bentuk-bentuk bangunan balok yang dibuat anak. Ini dapat dilihat dalam kegiatan bermain balok dari enam kali pertemuan, anak hanya dapat membuat bentuk yang kurang lebih sama dari pertemuan sebelumnya.

Berbagai balok diperkenalkan kepada anak dalam berbagai bentuk dan ukuran, setiap bentuk diberi warna sama dan berbeda, bahan kayu tentunya berasal dari bahan yang lembut, ringan dan tidak membahayakan anak. Bentuk balok yang diperkenalkan kepada anak adalah terdiri dari persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, balok panjang, kepingan bulat lubang di tengah, silinder panjang, silinder pendek dan lain sebagainya. Alhasil dari bermain balok dengan berbagai ragam rupa ini dimaksudkan mendorong anak untuk membuat sesuatu dari bentuk balok sesuai dengan daya fantasi dan kreativitas mereka. Menurut (Moh Fauziddin, 2017) hasil penelitian mendukung dugaan bahwa "Bermain dan kreativitas saling berkaitan karena bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol". Berdasarkan pendapat ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak mengingat permainan tersebut cukup tersedia di TK Permata Mahkota .

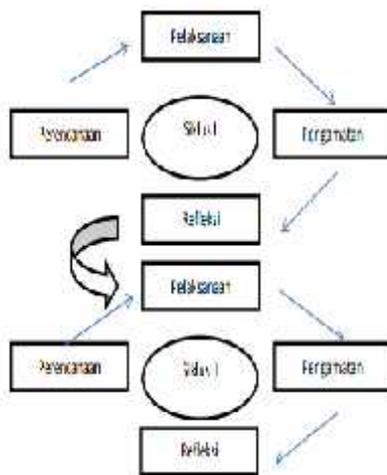
Aktivitas bermain balok merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Variasi bentuk, ukuran, warna, dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini, (Gershater-Molko et al., 2003). Saat bermain balok anak-anak bebas

mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Menurut (Chairilisyah, 2020) "bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransfortasi sepadan dengan dunia orang dewasa". Berdasarkan serangkaian pengamatan di atas, maka peneliti berminat untuk meneliti masalah tersebut, dimana peneliti ingin mengetahui bagaimana bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak bekerja mandiri dan pembelajaran yang dilakukan guru melalui bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu peneliti mangambil judul dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok di TK Permata Mahkota.

2. METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & MC Taggart dalam (Arikunto, 2006) dengan pertimbangan model tersebut mudah dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu satu siklus tindakan identik dengan satu kali pembelajaran. Meneliti kelompok B TK Permata Mahkota kecamatan Rambah dengan desain penelitian melalui beberapa tahapan pelaksanaan, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang.

Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Mahkota Subjek penelitian adalah kelompok B1 rentang usia 5-6 tahun pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, yang terdiri dari 14 peserta didik. Instrumen penelitian merupakan sebuah alat ukur dalam proses pengumpulan data.



Gambar: Alur Penelitian Kemmis dan Taggart

Adapun upaya untuk mendapatkan data tentang aktivitas permainan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan observer, dimana observer memberi tanda cheklis (centang) pada kolom kriteria yang disediakan sebagai lembar pengamatan. Analisis hasil permainan digunakan untuk menghitung kompetensi kreativitas anak. Anak dikatakan memiliki kompetensi pada proses permainan bila mencapai 6 (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Dan satu kelompok dikatakan memiliki kreativitas

baik jika 75%. Adapun yang memperoleh nilai keberhasilan kreativitas digunakan rumus:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah anak}}$$

Kriteria Penilaian Penelitian Tindakan Kelas:

1. Berkemampuan mulai berkembang (0%-33%)
2. Berkemampuan berkembang sesuai harapan (34%-66%)
3. Berkemampuan berkembang sangat baik (67%-100%)

Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah: Lembar observasi penilain hasil belajar dan lembar observasi keterlibatan anak dalam setiap kegiatan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang dalam dua siklus, dan pada setiap siklus terdiri dari tiga (3) pertemuan yang harus dilaksanakan berupa proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan satu (1) pertemuan untuk pelaksanaan tes sebagai refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran pada siklus I masih perlu dilakukan tindakan lanjut yaitu melanjutkan ke siklus II untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dan untuk mencapai indikator bermain balok yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang belum berkembang dan baru mulai berkembang masih mencapai 57,14 persen dan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya mencapai 42,86 persen sehingga pembelajaran dengan bermain balok masih

perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Demikian pula data tentang keterlibatan anak dalam proses pembelajaran khususnya pada aspek keaktifan dan ketertarikan/ perhatian anak dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Hasil belajar bermain balok anak didik pada kelompok B TK Permata Mahkota dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan bermain Balok secara umum mengalami kemajuan. Melihat tabel distribusi frekuensi pada Siklus II di atas diperoleh jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 0 orang atau 0 persen, jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 1 orang atau 7,14 persen, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang atau 14,28 persen sedangkan jumlah anak yang berkembang sangat baik sebanyak 11 orang atau 78,57,64 persen, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak sudah mencapai 71,42 % secara klasikal yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh anak. Tindakan penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan prosedur penelitian meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam (Mohammad Fauziddin, 2017) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan

lingkungan misalkan dengan cara bermain balok.

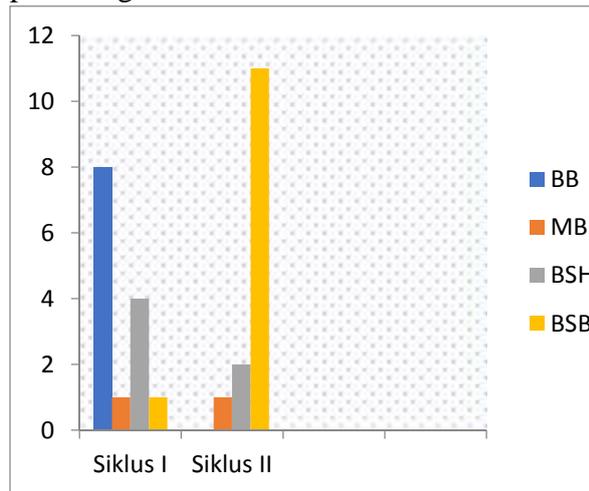
Pada tahap berikutnya dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses bermain balok berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi anak. Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil observasi kondisi anak berubah setelah dilakukan siklus I, peneliti melakukan penelitian selama 3 kali pertemuan pada siklus I. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dalam bermain balok sudah mulai nampak dan berkembang meskipun hasilnya belum maksimal. Oleh karena itu masih ada perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Berikut dapat dilihat perbandingan frekuensi dan persentase perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	8	57,14%	1	7,14%	4	28,57%	1	7,14%
Siklus II	0	0%	1	7,14%	2	14,28%	11	78,57%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak dalam bermain balok mengalami peningkatan. Dari siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 5 orang atau 35,71

persen meningkat pada siklus menjadi 13 orang atau 92,85 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, ini berarti terjadi peningkatan sebesar 57,14 persen dari siklus I ke siklus II. Dapat dijelaskan pada diagram berikut:



Terjadi peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33 % dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk

menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, (Minuchin, 1985). Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (Wulandari, 2014). Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia menurut Hainstock dalam (Putro, 2016) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Masa keemasan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari, (Rukiyati, 2019). Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Zaman et al., 2010), Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain). Bermain balok

menurut B.E.F (Chairilisyah, 2020) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikan pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka.

Daya penalaran anak-anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dll. Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak, (Kemalawati, 2017) yaitu : a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah. b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek. c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder. d. Dengan mainan balok maka akan belajar mengenai pengklasifikasian bentuk sesuai dengan tempatnya. Anak tentunya akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok. e. Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya. f. Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreativitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang tersedia. (Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas : 2003).

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut (Senawati et al., 2016) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dan lain-lain, (Fakhriyani, 2016). Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/ pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang.

KESIMPULAN

Pada anak usia dini, pengembangan kreativitas selalu terkait dan menjadi satu dalam satu kegiatan bermain. Semakin

bervariasi perencanaan kegiatan main yang dispikan pendidik akan semakin menarik minat anak dalam melakukan kegiatan dan berkreatifitas. Ketersediaan media seperti fasilitasi jumlah balok, ragam bentuk balok yang tersedia dukungan emosional serta penguatan saat anak bermain balok sangat menentukan kemampuan anak dalam berkreasi dan dapat membuat bangunan sesuai tahapan yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, I. H., Uçu , ., & Yıldız, S. (2019). Parenting and Turkish children's behaviour problems: the moderating role of qualities of parent-child relationship. *Early Child Development and Care*, 189(7), 1072-1085.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Chairilisyah, D. (2020). Improving the Visual Spatial Intelligence Puzzle Children Through Play in Group B3 Tk Trustees in State 1 Bangko District Rokan Hilir Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Kelompok B3. *Jurnal Online Mahasiswa*, 05(01), 1-8.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Fauzi, T. & B. I. U. (2019). *Psikologi Perkembangan*. Tangerang: Tira Smart.
- Fauziddin, Moh. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 1(3).
- Fauziddin, Mohammad. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 5(1), 1-10.
- Gershater-Molko, R. M., Lutzker, J. R., & Wesch, D. (2003). Project SafeCare: Improving health, safety, and parenting skills in families reported for, and at-risk for child maltreatment. *Journal of Family Violence*, 18(6), 377-386.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup*. In Erlangga.
- Hurmaini, M. (2015). Evaluation on Social Internship Program of Iain Sultan Thaha Saifuddin Jambi Students: Using Context, Input, Process and Product Model (CIPP Model). *Journal of Education and Practice*, 6(11), 56-62.
- Kemalawati, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).

- Minuchin, P. (1985). Families and individual development: Provocations from the field of family therapy. *Child Development*, 289–302.
- Mulyasa. (2014). Manajemen Paud. In *Manajemen PAUD*. Pustaka Budaya.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.
- Rukiyati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Membentuk Balok Bangunan Melalui Metode Praktik Langsung Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(2), 135–150.
- Senawati, R. M., Indarto, W., & Chairilisyah, D. (2016). *the Influence of the Game a Puzzle Sand To Visual Spasial Intelligence of 5-6 Year Old Children At Tk Education 21 Kulim Subdistrict Pekanbaru Pengaruh Permainan Puzzle Pasir Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Education 21*. 1–15.
- Suhartini, P. (2017). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung*. IAIN Raden Intan Lampung.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 373–382.
- Wulandari, N. (2014). Keefektifan pembelajaran CIRC dengan pendekatan open-ended terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas-VIII materi kubus-balok. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(3).
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.