

PENERAPAN BELAJAR MELALUI BERMAIN BALOK UNIT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

¹Mohammad Fauziddin

¹Prodi PG-PAUD, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

Email : mfauziddin@gmail.com

Submitted :29-10-2016, Reviewed:29-11-2016, Accepted:31-12-2016

<http://dx.doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277>

Abstract

Problems found in this study regarding the lack of creativity of young children. This study aims to apply learning through play unit to increase kreativita beam after beam applied learning through play unit in Group B children kindergarten Khadija Al Kubro Bangkinang second semester of school year 2014-2015. This study uses a type of quasi experimental design with "Nonequivalent Control Group Design", involving 18 children as a control group and 20 children as the experimental group. Data were taken by observation. Results of the study were analyzed using descriptive statistical analysis. The result showed that an increase in creativity with the application of learning through play beam unit in the experimental group, the creativity of children increased significantly compared with the control group. So, there is an increase in early childhood creativity as applied learning through play beam unit by 24.76%.

Keywords : *Learning by playing, Playing beam unit, Creativity early childhood*

Abstrak

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini mengenai rendahnya kreativitas anak usia dini. Penelitian ini BERTUJUAN menerapkan belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativita setelah diterapkan belajar melalui bermain balok unit pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Khodijah Al Kubro Bangkinang semester II tahun pelajaran 2014-2015. Jenis Penelitian ini menggunakan eksperimen quasi dengan desain "Nonequivalent Control Group Design", dengan melibatkan 18 orang anak sebagai kelompok kontrol dan 20 orang anak sebagai kelompok eksperimen. Data penelitian diambil dengan melakukan observasi. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dengan penerapan belajar melalui bermain balok unit pada kelompok eksperimen, kreativitas anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Jadi, terdapat peningkatan kreativitas anak usia dini setelah diterapkan belajar melalui bermain balok unit sebesar 24,76%.

Kata Kunci : *Belajar melalui bermain, Bermain balok unit, Kreativitas anak*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usiadini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan

anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut, sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang

ditujukan 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".(INDONESIA, 2003)

Dalam mengembangkan potensi pada diri anak hendaknya dimulai sejak dini, hal ini dapat ditempuh melalui pendidikan pra sekolah, yaitu taman kanak-kanak atau lebih dikenal dengan TK/RA. Ini merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang dapat mempersiapkan proses pembelajaran lebih lanjut atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga hal ini tidak lepas dari adanya seorang guru.

Pola asuh orang tua terhadap anak memiliki peran penting dalam upaya mengembangkan kreativitas anak. Pola asuh belajar adalah interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan dalam mendidik anak. Gaya pengasuhan dalam mendidik anak diukur berdasarkan kategori positif dan negatif dengan tolak ukur kontrol orang tua, kejelasan komunikasi dan tuntutan orangtua menjadi matang.(Rini Harianti, 2016)

Disamping pola asuh orang tua, gaya belajar anak juga mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Semakin baik gaya belajar siswa maka semakin baik pula hasil belajarnya. Sebaliknya, semakin buruk gaya belajar siswa maka semakin rendah hasil belajarnya. (Tanamir, 2016) hasil belajar dalam penelitian ini terkait dengan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar

baru sama sekali, maupun merupakan modifikasi atau perubahan dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada. Jika konsep ini dikaitkan dengan kreativitas anak, anak yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu karya yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai cara belajar yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Tumbuhnya kreativitas pada anak usia dini, memungkinkan terwujudnya ide perubahan dan upaya peningkatan secara terus menerus, dan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan di mana sekolah berada. Disamping itu, tuntutan untuk meningkatkan kemampuan anak muncul dari dalam diri sendiri, tanpa menunggu ide ataupun perintah dari orang lain.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Berdasar atas beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kreativitas meliputi ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran, keluasan dan keaslian dalam pemikiran maupun ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran, keluasan dan keaslian dalam pemikiran maupun ciri-ciri *non aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru atau menciptakan hal baru. (Suryawiyah, n.d.)

Komponen pokok kreativitas adalah; (1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, (2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, (3) baru atau orisinal, suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru

dalam satu atau beberapa hal dan, (4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu. Sejak kecil hingga dewasa, perangsangan kreativitas sangat diperlukan dan bisa dilakukan melalui pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah.

Kreativitas sebenarnya dapat terwujud dimana saja dan oleh siapa saja, tidak bergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosio-ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Hal ini menunjukkan jika ditinjau dari segi pendidikan, bahwa bakat kreatif itu perlu dilatih serta dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dini. Artinya, masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas agar dapat menjadi seorang manusia kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang.

Senada dengan hal diatas, para ahli meyakini bahwa kreativitas terpupuk dalam pembelajaran dengan pendekatan informal. Dalam pendekatan ini, sekolah dirancang sedemikian rupa sehingga anak senang berada di sekolah. Anak juga terbebas dari rasa takut dan tertekan. Mereka memperoleh rasa aman, dihargai, dan diakui peran sertanya dalam proses pembelajaran. Anak memperoleh keyakinan bahwa apa yang mereka mintai dan mereka butuhkan akan diperhatikan dan disalurkan oleh guru. (Musfiroh, 2003)

Cara paling efektif dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini adalah melalui bermain. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan diri dan mendorong kreativitasnya. Senada dengan hal tersebut saayah abu menyatakan Belajar melalui bermain adalah satu teknik pengajaran dan

pembelajaran yang berkesan kepada kanak-kanak. Melalui teknik ini juga akan mendatangkan keseronokkandan kepuasan kepada mereka dalam sesuatu pengajaran yang hendak disampaikan. Dengan bermain juga kanak-kanak akan dapat menguasai perkembangan dan kemahiran fizikal dan penguasaan bahasa dari segi perbendaharaan dan peraturan tatabahasa.(Saayah Abu, 2005)

Metode bermain digunakan dalam membantu anak- anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan metode bermain anak dapat memilih kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa dipaksakan. (Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, 2014)

Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri.Selanjutnya anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya.

Fungsi Bermain, bermain memiliki banyak fungsi berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah : Latihan Pengambilan Keputusan, Memilih, Mandiri, Tuntas, Kreativitas, Percaya Diri, Pengembangan Intelektual, Pengembangan Bahasa, Bermain Untuk Perkembangan Sosial, Bermain Untuk Perkembangan Emosi, Bermain Untuk Pengembangan Fisik, Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas, Bermain Sebagai Terapi (Djuniartiningih, 2012)

Menurut Prasetyono dalam (Sofia Hartati, 2007) menyatakan bahwa: "bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan. Selain dapat membuat diri anak senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik untuk merangsang perkembangan kecerdasan anak melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba dan merasakan yang kesemuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain".

Bermain dapat bermanfaat mengembangkan ragam aspek perkembangan. Hal ini senada yang dengan yang disampaikan Luluk bahwa manfaat bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik siswa. (Luluk Iffatur Rocmah, 2014)

Permainan merupakan media bagi anak untuk bermain. Permainan-permainan yang dilakukan anak mempunyai karakteristik-karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan permainan orang dewasa. (Arumi Savitri F, 2015). Berbagai macam cara bermain dapat dilakukan anak dengan caranya sendiri ataupun dipandu oleh orang dewasa. Dalam hal ini bermain dikelompokkan menjadi dua kategori yakni bermain bebas dan bermain terpimpin.

Permainan balok unit adalah menurut Montolalu, dkk dalam (Anita, 2016) Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi.

Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik. Balok unit adalah potongan-potongan kayu yang memiliki bentuk beraneka ragam seperti segitiga, segiempat, persegi panjang dan setengah lingkaran. Bermain balok unit merupakan kegiatan main dengan cara menyusun potongan-potongan balok untuk membentuk suatu bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak dalam mendesain suatu bentuk ruang dan bangunan.

Permainan Balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Pada perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu. Beragam bahan dipergunakan, seperti misalnya karton, busa, karet, dan sebagainya.

Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak/lego, dan balok lainnya.

1. Balok unit merupakan balok yang memiliki bentuk dan ukuran standar. Lebih jauh tentang balok unit ini akan dibahas pada bab selanjutnya.
2. Balok besar merupakan balok berukuran besar macro play, dimana anak akan membangun rumah dengan skala sesuai dengan tinggi mereka. Tidak ada ukuran standar untuk balok besar ini, namun disyaratkan dibuat dari bahan yang ringan, misalnya karton. Balok besar dapat juga dibuat dengan memanfaatkan karton bekas bungkus, seperti misalnya bekas bungkus susu. Masukkan kertas

koran kedalam bekas bungkus agar lebih kuat dan awet dipakai bermain. Karton-karton bekas tadi dapat dibungkus kertas berwarna agar menarik.

3. Balok berongga pada prinsipnya kegunaannya sama dengan balok besar, yaitu untuk bermain *macro play*. Bedanya hanya pada bahannya, dimana balok berongga dibuat dari kayu/papan.
4. Balok pasak/lego. Balok pasak merupakan balok yang setiap baloknya memiliki pasak pada bagian atas dan lobang pada bagian bawah. Bahan balok ini umumnya kayu atau plastik. Contoh terkenal dari balok pasak ini adalah lego. Balok pasak ini lebih disukai anak-anak karena memberikan lebih banyak pilihan bentuk, yang tidak bisa dilakukan bila menggunakan jenis balok lainnya.
5. Balok lainnya. Jenis balok lainnya cukup banyak, seperti balok alphabet, dan sebagainya.

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, di samping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi.

Permainan Balok termasuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu di rancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun di buat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun yang

lebih sulit pengerjaannya. alat permainan edukatif (APE) yang di buat untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik motorik (baik halus maupun kasar, emosi, social, kognitif, bahasa dan moral (Suryawiyah, n.d.)

Kenyataan dilapangan sering dijumpai pada pembinaan kreativitas anak tanpa disadari telah terabaikan oleh kesibukan orang tua. Kegiatan bermain bebas, sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi kompetensi dan mengembangkan kreativitasnya. Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan afektifnya. Peran guru dalam upaya pengembangan kreativitas anak juga masih belum optimal. Guru masih menggunakan cara konvensional dalam upaya pengembangan kreativitas anak di lembaga PAUD.

Berkaitan dengan uraian diatas perlu dikembangkan cara belajar yang dapat mengoptimalkan kreativitas anak usia. Dalam hal ini peneliti ingin menerapkan belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak TK kelompok B dengan pendekatan bermain sambil belajar. Belajar melalui bermain balok unit dapat menjadi alternatif solusi dalam peningkatan kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada anak

kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Khodijah Alkubro bangkinang Kota berjumlah 38 anak. Sampel penelitian diambil dari sebanyak dua kelas dengan rincian 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*). Bentuk desain eksperimen ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

Dalam penelitian media yang digunakan adalah balok unit yang dirancang sesuai dengan kebutuhan kegiatan penelitian yakni belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak. Anak melakukan kegiatan bermain balok unit sebanyak 4 kali pertemuan,

Data yang dikumpulkan dalam penelitian terdiri atas data utama yakni hasil observasi belajar anak dan data pendukung berupa hasil wawancara dengan guru dan walimurid. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji besa dengan menggunakan uji statistik non parametrik yakni Uji Mann Whitney dan Wilcoxon

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

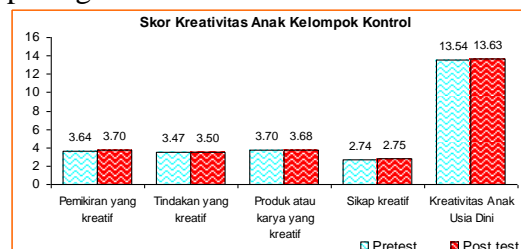
Data hasil penelitian diuji secara statistik pada saat *pre-test* terhadap kreativitas anak usia dini antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} = 0,580 > 0,05$). Kesimpulan yang sama juga diperoleh pada indikator pemikiran kreatif, tindakan kreatif dan sikap kreatif, dimana pada saat *pre-test* tidak terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Sementara untuk indikator produk atau karya kreatif memberikan kesimpulan yang berbeda dengan indikator lainnya. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa kedua kelompok layak untuk diperbandingkan, karena karakteristik kreativitas anak usia

dini pada kedua kelompok subyek penelitian homogen pada saat *pre test* Lebih jelasnya lihat grafik berikut.



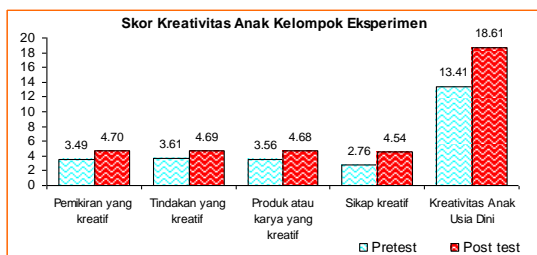
Hasil uji secara statistik kelompok kontrol terhadap kreativitas anak usia dini pada saat *pre-test* dengan *post-test* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} = 0,206 > 0,05$). Kesimpulan yang sama juga diperoleh pada indikator menghibur percaya diri dan penyesuaian diri, dimana tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada saat *pre-test* dengan *post-test*. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan pada motorik halus anak kelompok kontrol saat *pre-test* dan *post-test*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



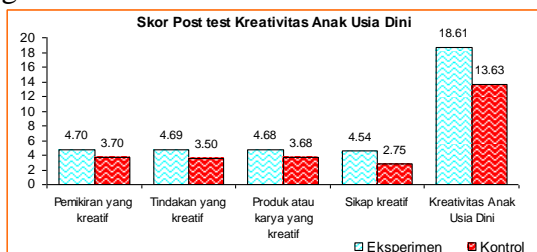
Data Hasil uji secara statistik kelompok eksperimen terhadap kreativitas anak usia dini pada saat *pre-test* dengan *post-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$). Kesimpulan yang sama juga diperoleh pada indikator pemikiran kreatif, tindakan kreatif, karya kreatif dan sikap kreatif, dimana terdapat perbedaan yang signifikan pada saat *pre-test* dengan *post-test*. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada kreativitas anak kelompok eksperimen setelah penerapan belajar bermain balok unit.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Melalui nilai rata-rata skor kreativitas anak dapat dilihat baik pada setiap indikator kreativitas maupun kreativitas anak secara keseluruhan, anak yang belajar melalui bermain balok dengan menggunakan permainan balok unit selalu memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan anak yang tidak menggunakan permainan balok unit. Hal ini mencerminkan bahwa penerapan belajar melalui bermain dengan menggunakan permainan balok unit dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini



Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih eksak atas hasil deskriptif tersebut. Sesuai dengan hasil uji normalitas data untuk menguji pengaruh penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan pemikiran yang kreatif, produk atau karya yang kreatif serta sikap kreatif digunakan *Mann-Whitney test*, sedangkan untuk menguji pengaruh penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan tindakan kreatif dan kreativitas anak menggunakan uji t sampel independen

Pada indikator pemikiran yang kreatif, penerapan belajar melalui bermain dengan menggunakan permainan balok unit signifikan dalam meningkatkan pemikiran yang kreatif pada anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar, hal ini terlihat dari nilai signifikansi (*p-value*) *Mann-Whitney test* lebih kecil dari 0,05 atau 5%. Pemikiran yang kreatif pada anak usia dini ditandai dengan; anak dapat membuat bangunan dari balok unit sesuai dengan pemikirannya sendiri, anak dapat membuat bangunan dari balok unit tanpa melihat bangunan temannya, anak dapat menyebut warna-warna dari potongan-potongan balok unit yang ada, dan yang terakhir anak dapat menyebut nama-nama potongan balok unit.

Pada indikator tindakan yang kreatif, penerapan belajar bermain menggunakan balok unit signifikan dalam meningkatkan tindakan yang kreatif pada anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar, hal ini terlihat dari nilai signifikansi (*p-value*) uji t sampel independen lebih kecil dari 0,05 atau 5%. Tindakan yang kreatif pada anak usia dini ditandai dengan; anak dapat membuat bangunan dua dimensi dari balok unit dengan tenang, anak dapat membuat bangunan tiga dimensi dari balok unit dengan serius, dan yang terakhir anak dapat membuat bangunan dari balok unit tanpa merebut balok temannya.

Pada indikator produk atau karya yang kreatif, penerapan belajar melalui bermain menggunakan balok unit signifikan dalam meningkatkan produk atau karya yang kreatif pada anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar, hal ini terlihat dari nilai signifikansi (*p-value*) *Mann-Whitney test* lebih kecil dari 0,05 atau 5%. Produk atau karya yang kreatif pada anak usia dini ditandai dengan; anak dapat

memperlihatkan sebuah bangunan rumah dari balok unit hasil karyanya sendiri, dan anak dapat menciptakan sebuah bangunan dari balok unit tanpa meniru temannya.

Pada indikator sikap yang kreatif, penerapan belajar bermain menggunakan balok unit signifikan dalam meningkatkan sikap yang kreatif pada anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar, hal ini terlihat dari nilai signifikansi (*p-value*) *Mann-Whitney test* lebih kecil dari 0,05 atau 5%. Sikap yang kreatif pada anak usia dini ditandai dengan; anak dapat membuat dua model bangunan dari balok unit yang sesuai dengan fungsinya, dan anak dapat membuat dua model bangunan dari balok unit yang sama tinggi.

Pada variabel kreativitas anak, penerapan belajar melalui bermain menggunakan balok unit signifikan dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar, hal ini terlihat dari nilai signifikansi (*p-value*) uji t sampel independen lebih kecil dari 0,05 atau 5%.

Pembahasan

Penerapan belajar melalui bermain balok unit dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar termasuk dalam kategori baik. Karena hasil penelitian kelompok eksperimen pada variabel kreativitas anak, nilai rata-rata pre-test sebesar 13,41 (63,85%) setelah di adakan perlakuan (treatment) meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata post-test sebesar 18,61 (88,61%). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan belajar melalui bermain balok unit, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Sedangkan hasil penelitian kelompok kontrol (konvensional) tidak meningkat secara signifikan pada variabel kreativitas anak, karena nilai rata-rata pre-test sebesar

13,54 (58,86%) dan nilai rata-rata post-test sebesar 13,63 (59,26%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan konvensional tidak berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Khadijah Alkubro Bangkinang Kabupaten Kampar.

Dalam penelitian penerapan belajar melalui bermain, Prasetyono (2007), menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan. Selain dapat membuat diri anak senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik untuk merangsang perkembangan kecerdasan anak melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba dan merasakan yang kesemuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain

Singer dalam (Kusantanti Yuliani, 2009) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Almy dalam (Calvin A. Colarusso, 2014) menulis bahwa membedakan karakteristik-karakteristik bermain membuatnya penting untuk perkembangan anak. Dalam paper yang disetujui oleh *Association for Childhood Education International (ACEI)*, Isenberg dan Quisenberry (1988) dalam (Carol Gestwicki, 2016) menyatakan bahwa "bermain adalah perilaku dinamis, aktif dan konstruktif, yang merupakan bagian penting dan integral dari masa kanak-kanak, balita hingga masa remaja.

ACEI juga menegaskan bahwa guru harus mengartikulasikan kebutuhan

untuk bermain dalam kehidupan anak-anak, terutama sebagai bagian dari kehidupan sekolah mereka.

Sedang menurut Conny R. Semiawan(Semiawan R. Conny, 2008)Bermain sangat berperan dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan mendapat hadiah atau alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya.

Kreativitas belajar anak melalui bermain sangat penting sekali untuk di pahami oleh orang tua dan guru di dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin sesuai dengan periodisasi perkembangannya.

Bruner dalam Hurlock Elizabeth(Hurlock E. B. Elizabeth, 1980) mengatakan bahwa bermain dalam periode anak dini usia merupakan “kegiatan yang serius” yang merupakan bagian yang paling penting dalam perkembangan anak. Dalam bermain anak akan belajar untuk melakukan improvisasi dan kombinasi yang akan digunakan untuk mempelajari sesuatu yang mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa”.

Bermain menurut Mulyadi (Mulyadi, 2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain; (1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak(2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak(4)Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak(5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan

masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut pemikiran Piaget (Piaget, Jean & Inhelder, Brbel, 2013) merupakan sumber bagi para ahli untuk merumuskan kaitan antara bermain dengan kemampuan kognitif anak. Menurut Piaget, perkembangan skema anak bersifat dinamis. Ketika anak telah mengkonsolidasikan untuk naik pada tahapan perkembangan berikutnya, anak tidak menghilangkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya. Kemampuan yang baru dikuasai anak justru akan mengembangkan strategi dan skema anak.

Piaget membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang terkait dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama adalah practice atau funtional play dengan karakteristik utama yaitu terkait dengan tahapan intelegensi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahapan ini sebagai ”a happy display of known action” yaitu bahwa anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang mereka rasakan baik dengan obyek maupun dengan tubuhnya. Hal ini dilakukan bayi dengan merengkuh, menarik, menendang, atau mendorong tangannya dimana bayi menikmati kemampuannya dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Kegiatan bermain functional play merupakan kegiatan bermain utama yang dilakukan oleh anak hingga usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain ini menjadi sumber bagi perkembangan dan kesenangan sepanjang hidup

Bermain simbolik merupakan tahapan kedua dalam perkembangan bermain menurut Piaget. Tahapan ini terjadi pada anak usia 18 bulan dengan karakteristik utama yaitu perkembangan kognitif anak pada tahapan praoperasional. Bermain simbolik melibatkan kemampuan anak dalam mengembangkan mental representation yaitu kemampuan untuk membayangkan

suatu benda sebagai pengganti benda yang lain dalam kegiatan bermain tersebut. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengalaman. Tiga bentuk permainan simbolik menurut Piaget meliputi permainan konstruktif, permainan dramatik dan permainan dengan aturan.

Implikasi teori Piaget bagi pembelajaran anak usia dini sangat banyak. Anak usia dini menurut Piaget berada pada tiga tahapan pertama. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. Bagi anak yang sedang berada sensorimotor, belajar melalui interaksi organ sensoris dan motoris dengan lingkungan sangat penting. Ia belum bisa berpikir seperti orang dewasa. Begitu pula anak fase praoperasional, jangan dipaksa menarik kesimpulan dari dua variabel yang tidak diamati langsung. Memberikan pengalaman nyata jauh lebih berharga daripada mencekoki anak dengan konsep yang harus dihafalkan. Anak pada fase konkret operasional paling baik belajar dari benda-benda atau obyek secara langsung. Teori Piaget kelak menjadi dasar paham konstruktivisme.

SIMPULAN

Hasil penelitian menggambarkan bahwa belajar melalui bermain balok unit berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Khodijah Al Kubro bangkinang Kota Kabupaten. Hal ini digambarkan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan

Penerapan belajar melalui bermain balok unit tergolong kategori positif untuk dikembangkan oleh setiap guru terutama dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang variatif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita. (2016). *HUBUNGAN BERMAIN BALOK UNIT DENGAN PERKEMBANGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN*.
- Arumi Savitri F. (2015). *KAJIAN PSIKOLOGIS DALAM PEMILIHAN PERMAINAN KREATIF YANG MERANGSANG PERKEMBANGAN ANAK USIA DIN*. *Jurnal PGPAUD UNY*, 2(Permainan Anak Usia Dini), 15.
- Calvin A. Colarusso. (2014). *The Psychiatric Witness in Court: What Mental Health Professionals Need to Know*. Rowman & Littlefield.
- Carol Gestwicki. (2016). *Developmentally Appropriate Practice: Curriculum and Development in Early Education*. Cengage Learning.
- Djuniartiningsih. (2012). Meningkatkan Kreativitas Anak K Lompok B Di Tk “ Merpati Pos ” Surabaya Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal UNESA*, 2(Kreativitas AUD), 20.
- Hurlock E. B. Elizabeth. (1980). *Developmental Psychology*. Mc Graw-Hill. Inc.
- INDONESIA, P. R. (2003). UUR.I. No 20 Tahun 2003, (1).
- Kusantanti Yuliani. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Luluk Iffatur Rocmah. (2014). Peningkatan kemampuan berbicara

- melalui bermain balok. *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika*, 2(1), 23–37. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1066/19/article.pdf>
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Kinanti.
- Musfiroh, T. (2003). Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika*.
- Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, N. M. A. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA BALOK. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Piaget, Jean & Inhelder, Brbel, J. P. (2013). *The Growth Of Logical Thinking From Childhood To Adolescence: AN ESSAY ON THE CONSTRUCTION OF FORMAL OPERATIONAL STRUCTURES*. Routledge.
- Rini Harianti, S. A. (2016). Pola asuh orang tua dan lingkungan pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, *1*(2), 20–29.
- Saayah Abu. (2005). Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-tadika kawasan Melaka Tengah. *Jurnal IPG Kampus Islam*, 83–120.
- Semiawan R. Conny. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sofia Hartati. (2007). *How To Be a and To Be a Good Mother*. Jakarta Selatan: Enno Media.
- Suryawiyah, D. R. A. (n.d.). Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok tumbuhnya kreativitas dikalangan anak-anak memungkinkan terwujudnya ide perubahan dan upaya peningkatan secara terus menerus , dan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan di mana , 46–55.
- Tanamir, M. D. (2016). Hubungan minat terhadap bentuk tes dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar geografi di sma negeri kabupaten tanah datar 1, *1*(2).