PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN SUSUN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK SAMATURU KECAMATAN RANOMEETO KABUPATEN KONAWA SELATAN

Sari Arie Lestari B.,S.Kep.,Ns.,M.Kes¹
¹Stikes Mandala Waluya Kendari

Abstrak

Studi pendahuluan pada saat mengajar dikelompok A khususnya dalam pembelajaran kreativitas, anak belajar mengenal simbol-simbol dan gambar lingkaran. Namun setelah berada dikelompok B, anak akan diulang kembali dan melanjutkan pelajaran yang baru. Pada kenyataannya, ketika di kelompok A anak cenderung tidak bersemangat. Terlihat anak belum dapat secara lancar menggambar lingkaran dengan lancar, kemudian anak belum mampu menggambar lingkaran sendiri. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

Jenis penelitian ini adalah *quasy eksperimental* dengan *two group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah semua anak di TK B Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan, pada tahun 2015 berjumlah 22 orang. Jumlah sampel intervensi 11 orang dan sampel kontrol 11 orang. Teknik *sampling* adalah *total sampling*. Uji statistik yang digunakan adalah *t test dependen*.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan permainan susun balok pada anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015 (*t-paired* = 8,563 (*p* = 0,000))

Disarankan pada Kepala Sekolah agar dapat memutuskan sebuah kebijakan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan metode bermain, sehingga sekolah menjadi tempat yang tepat bagi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas.

Kata Kunci : **Susun Balok, kreativitas Anak, TK Samaturu**

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Fase ini merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Salah satu upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak adalah melalui kegiatan pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, banyak bertanya, dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Sumiyati, 2011).

Usia TK tergolong dalam fase praoperasional yaitu usia 2 sampai 7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Media pembelajaran yang tepatsangat diperlukan untuk mengembangkan kognitif anak supaya berkembang dengan baik dan tepat sasaran (Sudono, 2006).

Mempelajari kognitif sesuai indikator khususnya, bermain simbolik, mengelompokkan benda yang sama, (3) memperkirakan urutan

berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan, (4) mengkreasikan sesuatu sesuai idenya sendiri dapat diperoleh dalam pembelajaran, yaitu di TK. Peningkatan kognitif anak berawal dari pembelajaran yang ada di TK, dimulai dari kelompok A dan berlanjut ke kelompok B (Depdiknas, 2010).

Pembelajaran di TK diperlukan cara yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mudah melupakan apa saja materi yang dipelajari di kelas. Kejenuhan pada anak juga sangatlah mungkin terjadi karena otak mereka mengalami kelelahan saat menerima materi dalam situasi yang sama setiap harinya untuk mengembangkan kognitifnya. Adanya variasi pembelajaran yang menyenangkan maka anak tidak akan menjadi jenuh (Zaman, dkk. 2010).

Bagi anak, bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Melalui bermain, anak memperoleh penalaran yang mengandung aspek perkembangan psikologis, intelektual, sosial, dan emosi (Abul'id dan Marsa, 2009).

Permainan *lego* konstruktif yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memikirkan bagaimana membuat pondasi yang kuat serta ingin dibuat bentuk apa *lego* tersebut. Melalui kegiatan memasang setiap keping *lego*, anak dituntut untuk dapat

mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur-unsur tersebut akan melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna. Anak-anak pada dasarnya ingin mempelajari dan mengetahui apa saja yang dilihatnya (Hughes, 2010).

Dengan demikian anak bisa menyibukkan daya imajinasinya, mengembangkan kecakapan daya cipta anak. Anak-anak menjumpai mainan yang bisa dipergunakannya dengan kreatif. Misal, bermain bongkar pasang balok warna alias *Lego* sangat mengasyikkan. Permainan ini bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak karena bermain *lego* membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buahnya yang bisa memacu daya pikir otak serta dapat memperagakan hasil imajinasinya (Abul'id dan Marsa, 2009).

Lego telah dimainkan lebih dari 400 juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang baru digandrungi pada awal tahun 1980-an (Cahyo, 2011). Semakin muda anak yang terpengaruh mainan jenis elektronik, maka anak yang bersangkutan semakin pasif. Jadi kemampuan mainan tersebut umumnya terbatas, maka anak dengan mudah menguasai. Oleh karena itu, anak cepat bosan dengan mainannya dan berpaling ke mainan yang lain. Berbeda halnya dengan mainan yang merangsang daya imajinasi anak, seperti balok atau *lego* (Hasan, 2010)

Semakin lama anak memainkan mainan berdaya imajinasi

tinggi, maka anak semakin tertantang untuk berkreasi. Manfaat bermain *lego* bagi anak yaitu anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan sharing ide, melatih kemampuan manipulasi motorik halus, melatih motorik halus. Beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *lego* merupakan salah satu permainan yang dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kebutuhan anak. Manfaatnya juga banyak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya antara lain dapat mengembangkan imajinasinya dan menfokuskan konsentrasi (Yulianti, 2009).

Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya (Freeman & Munandar, 2010).

Pada saat observasi awal di TK Samaturu Kecamatan ranomeeto pada bulan April 2015 yang lalu, terdapat 2 kelas yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A terdiri dari 15 anak dan kelompok B terdiri dari 23 anak. Setiap kelas dipegang oleh dua guru pengajar. Pada saat mengajar dikelompok A khususnya dalam pembelajaran kreativitas, anak belajar mengenal simbol-simbol dan gambar lingkaran. Namun setelah berada dikelompok B, anak akan diulang kembali dan melanjutkan pelajaran

yang baru. Pada kenyataannya, ketika di kelompok A anak cenderung tidak bersemangat. Terlihat anak belum dapat secara lancar menggambar lingkaran dengan lancar, kemudian anak belum mampu menggambar lingkaran sendiri (Data TK Samaturu, 2015).

Dalam penelitian ini dan berdasarkan uraian di atas, ingin dibuktikannya“ apakah ada pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015”.

Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

mengetahui

pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

Tujuan Khusus

Untuk mengetahui gambaran kreativitas anak kelompok B sebelum penerapan permainan susun balok di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

Untuk mengetahui pengaruh permainan kreativitas anak kelompok B sesudah penerapan permainan susun balok di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015

Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama ilmu keperawatan anak tentang pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak

Manfaat praktis

Taman Kanak-Kanak

Agar hasil penelitian ini dapat digunakan dalam menyusun kebijakan sehingga menjadi pedoman kurikulum di pendidikan taman kanak-kanak

Bagi Ibu

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi bagi ibu dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia anak

Bagi guru

Dapat menambah pemahaman tentang kegiatan bermain konstruktif ini dimunculkan agar para guru mengetahui bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu faktor kecerdasan penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasy eksperimental dengan *two group pretest-posttest design* yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok subjek. Dimana kelompok tersebut akan dipilih pada populasi eksperimen untuk memilih kelompok eksperimen latihan gerak aktif dan kelompok control yang tidak mendapatkan perlakuan, kemudian kedua kelompok itu di follow-up selama periode waktu tertentu dan dilihat hasil atau outcome yang terjadi, lalu hasilnya dianalisis dan dibandingkan satu sama lain dengan maksud untuk

mengidentifikasi efektifitas permainan susun balok terhadap kreativitas anak (Budiman Candra, 2008).

Waktu dan Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan, mulai tanggal 24 Agustus sampai dengan 24 September 2015 di TK B Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak di TK B Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan, pada tahun 2015 berjumlah 22 orang.

Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak di TK B Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan. Penentuan jumlah sampel menggunakan total sampling sehingga jumlah sampel perlakuan sebanyak 11 orang dan sampel kontrol sebanyak 11 orang.

Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data primer dan data sekunder. Adapun deskripsi proses dalam permainan susun balok diantaranya, langkah persiapan, langkah pelaksanaan, dan tahap akhir.

Tahap Persiapan:

Pertama kali memberikan *tes kreativitas* untuk mengetahui kreativitas dari masing-masing anak, peneliti melakukan *treatment* dengan penggunaan permainan susun balok yang peneliti lakukan secara berkelompok.

Tahap pelaksanaan:

Dalam tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan diantaranya, guru bersama peneliti mengucapkan salam pembuka sebagai awal proses kegiatan bermain susun balok berlangsung, guru me ngajak seluruh anak TK untuk berdoa, menjelaskan pelaksanaan permainan susun balok serta diharapkan anak yang mengikuti bermain susun balok dapat berperan aktif, menjelaskan peranan pemimpin dan peranan anggota kelompok, sehingga pelaksanaan bermain susun balok dapat ber jalan sesuai dengan harapan, menanyakan kesiapan anak, karena tanpa kesiapan yang baik misalnya fikiran belum fokus, hasil yang diharapkan tidak optimal masing-masing anak bertanya tentang masalah yang sedang dibahas, yaitu tentang permainan susun balok, peneliti merangkum celotehan dari anak-anak, dan anak yang ikut dalam bermain *susun balok* diminta untuk bisa menghasilkan kreasi baru dari permainan susun balok. Proses pengambilan data *pretest* atau *posttest* dilakukan pada saat pelajaran berlangsung dengan cara peneliti mengobservasi perkembangan kognitif anak

Tahap akhir

Dalam tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan diantaranya, peneliti menyampaikan bahwa kegiatan akan segera selesai, anak yang mengikuti bermain susun balok diminta untuk menyampaikan tentang perasaannya selama mengikuti proses bermain susun balok, peneliti merangkum hasil yang diperoleh selama proses permainan susun balok sebagai data pendukung atau memberikan solusi untuk dihadapi siswa, dan do'a mengakhiri kegiatan.

Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan Data

Data yang disajikan dengan mendistribusikan melalui analisis univariat dan bivariat.

Editing (Pengeditan)

Adalah untuk meneliti apakah kuisisioner sudah lengkap atau belum sehingga ada kekurangan dapat segera dilengkapi. Editing dapat dilakukan ditempat pengumpulan dan sehingga jika terjadi kesalahan, maka upaya perbaikan dapat dilaksanakan.

Coding (pengkodean)

Adalah suatu usaha memberikan kode atau menandai jawaban responden atas pertanyaan yang ada pada kuisisioner.

Entry/ processing (pemasukan data)

Adalah pemasukan data-data penelitian tabel sesuai dengan kriteria.

Cleaning (pembersihan data)

Adalah suatu kegiatan yang melihat apakah suatu data sudah benar-benar bebas dari kesalahan.

Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat yaitu distribusi frekuensi dari masing-masing variabel yaitu permainan susun balok dan kreativitas anak dan analisis bivariat yakni Analisa statistik hasil jawaban atas pertanyaan kuesioner diskoring dan kemudian dilakukan perbandingan nilai antara pre perlakuan dan post perlakuan dengan menggunakan uji "Paired t test" untuk mengetahui pengaruh variabel independen dan variabel dependen. Derajat kemaknaan ditentukan $\alpha \leq 0.05$ artinya jika hasil perhitungan $p > 0,05$ berarti H_0 ditolak dan hipotesis diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Jenis Kelamin

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kota Kendari Tahun 2015

No	Jenis kelamin	n	%
1	Laki-laki	13	59,1
2	Perempuan	9	40,9
Total		22	100

Sumber : Data Primer, 2015

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 22 responden yang paling banyak adalah yang berjenis kelamin laki-laki yaitu 13 orang (59,1%) dan yang paling sedikit adalah jenis kelamin perempuan sebanyak 9 orang (40,9%).

Analisis Univariat

Distribusi kreativitas anak sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi

Tabel 2

Distribusi Responden Berdasarkan Kreativitas Anak Pre Dan Post Test Pada Kelompok Intervensi di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Tahun 2015

Kreativitas anak	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Sangat kreatif	0	0,0	6	54,5
Cukup kreatif	6	54,5	5	45,5
Kurang kreatif	5	45,5	0	0,0
Total	11	100	11	100

Sumber : Data Primer, 2015

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 11 responden sebelum intervensi (*pre test*) yang paling banyak adalah kreativitas anak cukup sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak kurang sebanyak 5

orang (45,5%). Kemudian kreativitas anak setelah intervensi (*post test*), yang paling banyak adalah kreativitas anak kategori sangat kreativitas sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak kategori cukup sebanyak 5 orang (45,5%).

Distribusi kreativitas anak sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok kontrol

Tabel 3
Distribusi Responden Berdasarkan Kreativitas Anak Pre Dan Post Test Pada Kelompok Kontrol di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Tahun 2015

Kreativitas anak	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Sangat kreatif	0	0,0	1	9,0
Cukup kreatif	5	45,5	5	45,5
Kurang kreatif	6	54,5	5	45,5
Total	11	100	11	100

Sumber : Data Primer, 2015

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 11 responden sebelum intervensi (*pre test*) pada kelompok kontrol yang paling banyak adalah kreativitas anak kurang sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak cukup sebanyak 5 orang (45,5%). Kemudian kreativitas anak setelah intervensi (*post test*), yang paling banyak adalah kreativitas anak kategori cukup dan kurang kreativitas sebanyak 5 orang (45,5%) dan kreativitas anak kategori sangat kreatif sebanyak 1 orang (9,0%).

Analisis Bivariat

Pengaruh Penerapan Permainan Susun Balok Terhadap Kreativitas Anak

Tabel 4
Pengaruh Penerapan Permainan Susun Balok Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan Tahun 2015

Kreativitas Anak	Hasil pengukura n (Mean)		t hit	p value
	Sebelum	Sesudah		
Pre-Post test bermain susun balok	1,63 6±0,674	3,63 6±0,924	3,563	0,000
Intervensi Kasus	1,54 5±0,687	1,90 9±1,044	1,491	0,167

Sumber : Data Primer, 2015

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai mean kreativitas anak TK Samaturu pada kelompok intervensi sebelum intervensi sebesar 1,636 dengan standar deviasi ± 0,674, sedangkan sesudah intervensi nilai mean kreativitas anak TK Samaturu sebesar 3,636 dengan standar deviasi ± 0,924. Hasil uji statistik menunjukkan nilai uji *t-paired* = 8,563 (*p* = 0,000), artinya bahwa ada pengaruh penerapan permainan susun balok pada anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

Sedangkan pada kelompok kontrol, nilai mean kreativitas anak TK Samaturu pada kelompok intervensi sebelum intervensi sebesar 1,545 dengan standar deviasi ± 0,687, sedangkan sesudah intervensi nilai

mean kreativitas anak TK Samaturu sebesar 1,909 dengan standar deviasi $\pm 1,044$. Hasil uji statistik menunjukkan nilai uji *t-paired* = 1,491 ($p = 0,167$), artinya bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan susun balok pada anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015.

PEMBAHASAN

Tingkat kreativitas sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi

Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kreativitas merupakan proses berpikir dimana anak bebas berekspresi dalam kaitannya dengan kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas serta kemampuan untuk menuangkan dan mengembangkan ide - ide yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat. Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 11 responden sebelum intervensi (pre test) yang paling banyak adalah kreativitas anak cukup sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak kurang sebanyak 5

orang (45,5%). Kemudian kreativitas anak setelah intervensi (post test), yang paling banyak adalah kreativitas anak kategori sangat kreativitas sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak kategori cukup sebanyak 5 orang (45,5%).

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kreativitas anak. Pertama adalah kondisi sosial ekonomi keluarga. Anak yang berasal dari kelompok sosial yang lebih tinggi cenderung mempunyai kreativitas yang lebih tinggi karena sebagian besar dididik secara demokratis oleh orang tuanya maka akan mempermudah anak mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya. Sedangkan anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi rendah, sebagian besar diasuh secara otoriter dan hanya mendapatkan sedikit dorongan serta kesempatan mengembangkan dirinya.

Faktor kedua adalah urutan kelahiran. Anak yang dilahirkan di tengah, lahir di belakang, dan anak tunggal lebih kreatif daripada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan dirinya dengan keinginan orang tuanya. Anak tengah lebih jadi penurut karena anak tengah mempunyai saudara kandung sehingga diberi kesempatan untuk mengembangkan individunya.

Tingkat kreativitas sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok kontrol

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 11 responden sebelum intervensi (pre test) pada kelompok kontrol yang paling banyak adalah kreativitas anak kurang sebanyak 6 orang (54,5%) dan kreativitas anak cukup sebanyak 5 orang (45,5%). Kemudian kreativitas

anak setelah intervensi (post test), yang paling banyak adalah kreativitas anak kategori cukup dan kurang kreativitas sebanyak 5 orang (45,5%) dan kreativitas anak kategori sangat kreatif sebanyak 1 orang (9,0%).

Pada kelompok kontrol secara dominan tingkat kreativitas anak tidak mengalami perubahan ke arah yang positif, hal ini berhubungan dengan pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa permainan menyusun balok atau *puzzle*. Adapun anak yang mengalami peningkatan tingkat kreativitasnya dapat berhubungan dengan tingkat intelegensi anak yang bersangkutan.

Anak yang lebih pandai lebih menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak yang kurang pandai, Anak yang pandai lebih banyak memiliki ide - ide atau gagasan baru untuk menghadapi konflik dalam situasi sosial dan mampu menghadapinya.

Pengaruh Bermain Susun Balok Terhadap Kreativitas Anak

Kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Kreativitas dapat dilihat dari segi kognitif (berpikir kreatif), afektif (sikap kreatif), dan psikomotor (ketrampilan, misalnya mampu menggunakan kuas atau membentuk dan lainnya), kreativitas juga menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dengan kegiatan kreatif. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak - anak. Sepanjang masa kanak - kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin sedikit berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat

perkembangan lainnya. Melalui bermain seorang anak dapat memperoleh kesempatan belajar diantaranya pemecahan masalah dan kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak - anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Anak yang sedang tumbuh memerlukan sarana dan fasilitas yang cukup untuk bisa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Bentuk - bentuk permainan yang memberi banyak peluang kepada pemainnya untuk menjelmakan berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak.

Anak harus merasa aman dan bebas secara psikologis, diterima apa adanya, diterima keunikannya dan tidak terlalu di evaluasi. Kondisi inilah yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Dalam hal ini permainan *susun balok* turut menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi. Karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, mereka belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya. Permainan *susun balok* juga merangsang kreativitas. Melalui kegiatan permainan *susun balok*, anak menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Anak - anak membuat balok - balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik - manik, cat, pasta, glinting, dan krayon. Sebagian konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-

hari atau dari layar bioskop atau televisi.

Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membuat beraneka macam bentuk dan hasil karya tertentu, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan secara nyata apa yang telah dipahaminya.

Berbagai manfaat dapat diperoleh dari kegiatan permainan *susun balok*, antara lain: mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih ketrampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Apabila anak dapat melakukan permainan tersebut dengan baik, maka dapat menimbulkan rasa puas, penghargaan sosial (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih baik lagi.

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat - alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain.

Para ahli menekankan fungsi 'kesenangan' (pleasure) yang dihasilkan kegiatan bermain *susun balok* dan juga merupakan stimulasi untuk bermain. Ketika kemampuan fantasi anak mulai berkembang, fungsi 'kesenangan' ini juga semakin meluas

sehingga anak merasakan adanya kenikmatan dalam memproyeksikan serta menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada dilingkungan sekitarnya, dengan demikian bermain *susun balok* sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Dengan bermain gembira melalui suasana aman dan bebas, anak tampil dengan gagasan-gagasannya yang unik dan lain dari pada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya. Semua ini merupakan awal dari tumbuhnya kreativitas.

Pada penelitian ini anak-anak diperkenalkan dengan menyusun balok sesuai dengan tema yang dianjurkan oleh peneliti. Misalnya anak-anak dapat membuat bentuk sesuai dengan benda yang pernah dilihatnya menggunakan *play dough*. Anak-anak membuat benda-benda langit sesuai dengan yang dilihatnya pada malam hari atau siang hari. Tema kedua, anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk menggunakan *susun balok*. Menurut Hurlock (1978), ciri-ciri permainan konstruktif yang kedua adalah reproduktif, anak-anak membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasin dan keinginannya. Faktor pendukung perkembangan kreativitas menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kuirniati (2005) juga tak kalah penting bagi perkembangan kreativitas anak, peran guru sangat membantu anak dalam terbentuknya kreativitas.

Hasil uji statistik menunjukkan nilai uji *t-paired* = 8,563 ($p = 0,000$), artinya bahwa ada pengaruh penerapan permainan *susun balok* pada anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan Ranomeeto

Kabupaten Konawe Selatan tahun 2015. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Dini Rosalina yang menyimpulkan bahwa Permainan konstruktif (*susun balok*) efektif terhadap peningkatan kreativitas anak usia prasekolah.

Sejalan pula dengan penelitian Isnaini Atik Marlina (2014) yang menyimpulkan bahwa upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan lego pada anak usia dini (PTK. Kelompok B Semester II di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Mendungan Tahun Ajaran 2010/2011).

Dalam penelitian ini ada beberapa anak pada kelompok intervensi tidak mengalami peningkatan kreativitasnya, hal ini dapat dipengaruhi kurangnya peran guru selama proses permainan dilaksanakan seperti kurangnya reward. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005) menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor yaitu memberikan rangasangan mental yang baik, menciptakan lingkungan yang kondusif, peran guru dalam mengembangkan kreativitas, dan peran serta orangtua. Dalam penelitian ini faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas dapat dilihat dari *reward* yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat.

Faktor kedua yang dapat mempengaruhi kreativitas anak tidak berubah atau anak yang memiliki

kreativitas yang rendah, hal ini dikarenakan pada sang anak memiliki daya pikir yang rendah dan anak cenderung pendiam dan tidak mau bergabung dengan temannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- a. Sebelum intervensi (pre test) yang paling banyak adalah kreativitas anak cukup sebanyak 6 orang dan kreativitas anak kurang sebanyak 5 orang. Kemudian kreativitas anak setelah intervensi (post test), yang paling banyak adalah kreativitas anak kategori sangat kreativitas sebanyak 6 orang dan kreativitas anak kategori cukup sebanyak 5 orang.
- b. Nilai mean kreativitas anak TK Samaturu pada kelompok intervensi sebelum intervensi sebesar 1,636 dengan standar deviasi $\pm 0,674$, sedangkan sesudah intervensi nilai mean kreativitas anak TK Samaturu sebesar 3,636 dengan standar deviasi $\pm 0,924$.

SARAN

Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memutuskan sebuah kebijakan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan metode bermain, sehingga sekolah menjadi tempat yang tepat bagi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas.

Bagi tenaga pengajar (guru) di TK Samaturu

Hasil penelitian ini mengindikasikan kepada guru untuk lebih meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang dapat mempengaruhi tumbuhnya kreativitas anak dalam mencapai prestasi dan

menciptakan kondisi tertentu agar anak itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Memberikan kreativitas kepada seorang anak, berarti menggerakkan anak untuk atau ingin melakukan atau membuat sesuatu yang baru.

Bagi orang tua

Orang tua sebaiknya bersikap aktif dan menghargai kreativitas anak sehingga anak terdorong untuk bersikap kreatif karena mereka merasa didukung oleh orang tuanya.

Bagi peneliti selanjutnya

Lebih mampu mengembangkan penelitian ini dengan mengangkat permasalahan-permasalahan lain yang masih berkaitan dengan kreativitas dan perkembangan anak melalui kegiatan bermain, misalnya penelitian tentang pengaruh bermain *susun balok* terhadap perkembangan intelligensi, emosi dan sosial anak. Dapat menambah waktu dalam penelitian eksperimen dan menambah permainan serta mengambil subyek yang lebih banyak dan bervariasi, misalnya penelitian dengan subyek anak-anak berbakat. Sehingga hasil penelitiannya pun dapat menjadi lebih baik dan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abul'id dan Marsa. Bermain Lebih Baik daripada Nonton TV. Surakarta: Ziyad Visi Media. 2009
- Akbar, Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Grasindo. 2001
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta. 2007
- Cahyo, Agus N. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak. Jogjakarta: Flashbooks. 2011
- Depdiknas. Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kemendiknas. 2010
- Freeman & Munandar, Kreativitas dan Keberbakatan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2010
- Hasan, Maimunah. Pendidikan Anak Usia Dini. Jojakarta: Diva Press. 2010
- Heru Basuki, M.Psi, Pengembangan Kreativitas, diunduh 15 April 2015 dari <http://heru.staff.gunadarma.ac.id/Kreativitas.Doc>
- Hughes, Fergus P. Children, Play & Development. Allyn & Bacon, Boston. 2010
- Hurlock, E.B. Perkembangan anak (Jilid 1, Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga. 2008
- Ismail, A. Education games. Yogyakarta: Pilar Media. 2006
- Mayke S. Tedjasaputra. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: PT. Grasindo. 2003
- Meitasari, Memahami Dunia Anak-anak. Bandung: Mandar Maju. 2000
- Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. 2010
- Pamilu. Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak. Yogyakarta: Citra Media. 2007

- Santrock, John. Perkembangan Anak Jilid 1. Jakarta: Erlangga. 2007
- Sudono, Anggani. Alat Permaian dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. 2006
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2010
- Sumiyati. PAUD Inklusi PAUD Masa Depan. Jogjakarta: Cakrawala Institute. 2011
- Ulfah, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Gramedia, Jakarta. 2008
- Yulianti, Rani. Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional. Jakarta: Laskar Aksara. 2009
- Zaman, dkk. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010