

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TK KESUMA
SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**PUTRI MULIA LESTARI
1213054071**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TK KESUMA SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG

Oleh

PUTRI MULIA LESTARI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian ini anak usia 5-6 tahun di kelas B2 di TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linear sebesar $p < 0,000$ (0,05) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil karya anak yang awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian menjadi semakin kompleks.

Kata Kunci: *penggunaan media balok, kreativitas anak.*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING BLOCK UNIT ON THE CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD AT TK KESUMA SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG

By

PUTRI MULIA LESTARI

The problem of this research is about children who have a low of creativity especially for creating something . This research aimed to determine the effect of using block unit on creativity of children aged 5-6 years. This research using quantitative research, the type of associative. Subjects in this study are students of class B2 in Kindergarten Kesuma Segalamider Bandar Lampung. The sampling technique used purposive sampling technique . Data collection technique used observation technique, the research instrument using observation sheet the form of an assesment rubric. The data analyze technique using analysis simple linear regression test. Results of linear regression of $p < 0.000$ (0.05) indicates that there is the effect of using block unit on creativity of children. The effect of using block unit on creativity of children seen in the work of the child created from simple building become increasingly complex building.

Keyword: *using block unit, creativity of children*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TK KESUMA
SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG**

Oleh

PUTRI MULIA LESTARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
TK KESUMA SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Putri Mufia Iestari**

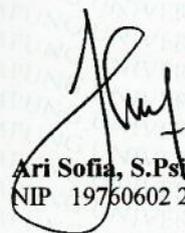
No. Pokok Mahasiswa : 1213054071

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

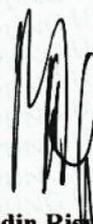
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

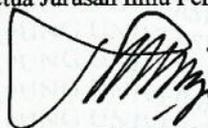


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19750602 200812 2 001



Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.
NIP 19510507 198103 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

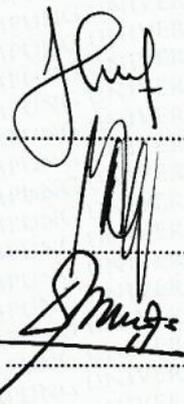
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

Sekretaris : Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Juni 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Mulia Lestari
NPM : 1213053071
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 8 Juni 2016
Yang membuat Pernyataan



Putri Mulia Lestari
NPM 1213054071

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Putri Mulia Lestari. Peneliti dilahirkan di Branti pada tanggal 06Februari 1995. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara daripasangan Bapak Amri Zen dan Ibu Elvina.

Pendidikan formal peneliti dimulai dari TK Tunas Melati Natar tahun 2000 dan selesai tahun 2000. Kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 5 Merak Batin selesai pada tahun 2006. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Natar dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Natar dan selesai pada tahun 2012. Selanjutnya pada tahun 2012 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

*Persembahan untuk Ayah, Ibu,
Kakak dan Adik Tercinta*

SANWACANA

Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W.

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK Kesuma Seagalamider Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi;
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PG-PAUD tercinta;

3. Ibu Ari Sofia, S.Psi, MA. Psi., selaku Kaprodi PG-Paud dan Pembimbing I atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd selaku Pembimbing II atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini;
6. Bapak Ibu Dosen yang telah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menyelesaikan studi;
7. Ibu Badriah, S.Pd. AUD., selaku kepala TK Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung dan Seluruh Dewan Guru yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini;
8. Ayah dan ibu yang selalu mendo`akan, membimbing, menguatkan dan memberi motivasi agar menjadi orang yang lebih baik lagi;
9. Kakak saya Gina Sonia Bintari dan adik saya M. Fariz Tantowi yang selalu memberi doa, nasehat, saran dan semangat;
10. Samsu Rahman yang sudah membantu dan memberikan doa serta semangatnya selama pembuatan sampai penyelesaian skripsi ini;
11. Sahabat-sahabat saya tercinta Annissa, Andini, Elmira, Dwie, Renia, Lia, Elvira, Merda, Ria, Rizky, Cicha, Restu, Seftia, Tanti, Syarifa, Utari.

Terima kasih atas doa dan bantuannya dalam seminar skripsi, keceriaan, kekompakkan serta semangatnya;

12. Teman-teman angkatan 2012 yang tak bisa disebutkan satu per satu.

Terima kasih telah memberikan makna atas kebersamaan yang terjalin dan memberi motivasi belajar;

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

Putri Mulia Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
1. Bagi Siswa	7
2. Bagi Guru	7
3. Bagi Sekolah	7
II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakekat Anak Usia Dini	8
B. Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini	10
1. Teori Belajar Konstruktivisme	10
2. Teori Belajar Behavioristik	11
C. Kreativitas Anak Usia Dini	12
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini	12
2. Ciri-Ciri Anak Kreatif	14
3. Tahap-Tahap Kreativitas	15
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	16
D. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini	21
3. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini	22
E. Media Balok	23
1. Pengertian Media Balok	23
2. Jenis Media Balok	24

3. Tahap Bermain Balok	25
4. Manfaat Bermain Balok	27
5. Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	28
F. Penelitian Relevan	29
G. Kerangka Pikir	30
H. Hipotesis Penelitian	33
III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Paradigma Penelitian	34
C. Tempat dan Subjek Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi	35
2. Sampel	35
E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian	36
1. Variabel Penelitian	36
2. Definisi Variabel Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Instrumen Penelitian	38
H. Teknik Analisis Data	39
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Proses Penelitian	43
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
a. Uji Persyaratan	46
b. Uji Hipotesis	47
3. Pembahasan Hasil Penelitian	49
V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	32
2. Paradigma Sederhana	35
3. Rumus Persamaan Regresi.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Blueprint Rubrik Penilaian Proses Penggunaan Media Balok.....	59
2. Kisi-kisi Penilaian	60
3. Rubrik Penilaian Proses	61
4. Blueprint Rubrik Penilaian Produk Kreativitas Anak.....	62
5. Kisi-kisi Penilaian	63
6. Rubrik Penilaian Produk	64
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen.....	65
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	75
9. Lembar Observasi Proses Penggunaan Media Balok.....	87
10. Lembar Observasi Produk Kreativitas Anak.....	93
11. Lembar Observasi	99
12. Rekapitulasi Nilai Penggunaan Media Balok	123
13. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Anak	124
14. Uji Normalitas dengan Teknik Kolmogorov-Smirnov Menggunakan Program SPSS 20	125
15. Uji Linearitas dengan Menggunakan Program SPSS 20.....	126
16. Analisis Regresi Linier Sederhana Menggunakan Program SPSS 20	127
17. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	128
18. Surat Izin Penelitian	129
19. Surat Balasan dari TK terkait dengan Izin Penelitian	130
20. Foto Kegiatan Penelitian Pendahuluan	131
21. Foto Kegiatan Anak	133

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan hal penting dan menjadi perhatian pemerintah karena dapat membantu kesiapan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang bunyinya :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidik adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah kemampuan kreativitas. Angelou dalam Sujiono dan sujiono (2010:38) berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas

pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan aktif dan kreatif. Selain itu juga diperlukan suatu media yang menarik dan berguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung berhasil tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien di TK.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media balok. Media balok dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam balok tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Balok memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan lainnya serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Kustiani (2012) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok di RA Suryawiyah”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan balok. Media balok

memiliki manfaat untuk perkembangan anak mulai dari anak akan belajar menghitung jumlah, mengenal berbagai macam bentuk geometri, mengenal konsep besar-kecil, panjang-pendek dan juga mengasah daya kreativitas anak dalam menciptakan sebuah bentuk dengan balok yang tersedia sesuai imajinasinya.

Media balok melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun balok satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih.

Berdasarkan pengamatan, di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat khususnya pada Usia 5-6 tahun, penulis menemukan adanya beberapa masalah, diantaranya: Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selama pembelajaran terlihat anak hanya mengikuti intruksi guru dan juga anak tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan. Pemahaman guru yang kurang tentang kebutuhan anak dan penggunaan media yang tidak bervariasi dalam setiap pembelajarannya menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan.

Hasil pra penelitian, menunjukkan bahwa dari 24 anak jumlah keseluruhan di kelas

B2 terlihat 14 anak masih rendah kreativitasnya yang ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain seperti saat guru meminta anak untuk menggambar yang anak gambar adalah apa yang guru gambar di papan tulis bukan ide yang memang muncul dari anak tersebut. Anak juga dalam setiap pembelajaran hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak atau yang diminati anak. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam. (Beberapa gambar kegiatan anak yang menunjukkan kreativitasnya masih rendah dapat dilihat bagian lampiran 19 halaman 131).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan kreativitas menggunakan media balok dengan harapan kreativitas anak akan berkembang dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Anak belum bisa mengungkapkan ide-idenya.
2. Anak masih mencontoh apa yang guru buat.
3. Anak belum dapat mengkreasikan media untuk menciptakan hasil yang baru.
4. Penggunaan media yang tidak bervariasi.
5. Anak kurang aktif dalam bertanya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, serta menimbang keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya maka penulisan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu: Pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat tahun pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas , maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:
Apakah ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat tahun pelajaran 2015/2016.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat tahun pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak Didik

1. Membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya melalui penggunaan media balok.
2. Mendorong semangat belajar anak dalam pembelajaran di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat.

b. Bagi Guru

- Guru memiliki wawasan tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi Sekolah

- Sekolah dapat menambah media untuk proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak.

II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode dimana proses tumbuh kembang yang sedang dialami sangat pesat dan fundamental baik secara akademik maupun non akademik. Usia dini sering disebut sebagai usia emas (golden age). Setiap anak bersifat unik, mereka memiliki karakter yang berbeda-beda dan mempunyai potensi yang berbeda setiap individunya. Stimulasi-stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan oleh anak agar potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan Undang-undang No.23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan yang sesuai dengan minat dan bakatnya.”

Artinya setiap anak mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda-beda sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing. Oleh karena itu anak berhak memilih pendidikan yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa paksaan dari luar. Ketika anak memilih sendiri apa yang ingin mereka lakukan biasanya anak akan menikmati kegiatan tersebut tanpa merasa bosan karena kegiatan tersebut

merupakan sesuatu yang mereka inginkan. Menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Pada masa perkembangan yang sangat pesat ini kita sangat perlu memberikan stimulus-stimulus yang tepat bagi anak, agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal baik jasmani maupun rohaninya. Orang tua dapat menitipkan anaknya pada lembaga-lembaga PAUD dan sejenisnya untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Guru sebagai fasilitator dapat membantu anak dengan membimbing dan mengarahkan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada proses stimulus terhadap perkembangan anak sangat dibutuhkannya kerja sama antara orang tua dan guru sehingga dapat saling bertukar pikiran bagaimana seharusnya anak dibimbing dan diarahkan. Menurut Berk dalam Sujiono (2007: 4) mengatakan bahwa “Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia”. Pada masa anak usia dini ini sangat perlu memberikan stimulus atau rangsangan yang tepat terhadap anak dalam rangka mengembangkan setiap aspek kecerdasan yang ia miliki secara optimal.

Montessori dalam Susanto (2011: 133) “menyatakan bahwa anak usia dini ini sebagai periode sensitif (sensitive periods).” Pada masa ini menurut Montessori secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Pada masa ini

anak sedang berada pada masa sensitif, artinya anak cepat menguasai tugas-tugas tertentu. Masa ini sangat tepat untuk memberikan stimulus yang sesuai terhadap anak dalam rangka meningkatkan potensi-potensi yang dia miliki.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang pada masa itu biasa disebut dengan masa *Golden Age*. Pada masa Golden Age ini perkembangan yang terjadi pada anak usia dini sangatlah pesat. Pada masa ini anak sangat mudah menerima stimulus-stimulus yang diberikan oleh karena itu anak perlu diberikan rangsangan sejak dini untuk perkembangannya yang optimal.

B. Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang dilihat dari sudut pandang teori konstruktivisme dapat diartikan dan diuraikan menurut beberapa tokoh atau ahli. Menurut Sanjaya (2005: 118) “Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam stuktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman”. Sedangkan menurut Bartlett dan Jonasson dalam Jamaris (2013:148) menyatakan bahwa :

Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia di sekitarnya atau dengan kata lain, anak dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya.

Pendapat lain juga dikatakan oleh Lev Vygotsky dalam Sujiono (2010:60) berpendapat bahwa “Pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.”

Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Membangun pengetahuan yang luas diperlukan sedikit demi sedikit pengetahuan yang baru untuk melengkapi pengetahuan yang pernah diperoleh.

Berdasarkan teori-teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari pengalamannya yang didapat baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan kelompok, selain itu pengetahuan baru dapat dibangun berdasarkan pengalaman itu juga. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak seperti halnya membentuk, menciptakan dan menghasilkan ide-ide kreatif.

2. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang berkeyakinan bahwa semua perilaku yang diperoleh individu adalah hasil dari berinteraksi dengan lingkungan yang telah dikondisikan. Menurut teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Seperti yang dikatakan oleh Susanto (2011:167) bahwa:

Belajar menurut teori Behaviorisme ialah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus ini dan memberikan respons yang sesuai.

Sedangkan menurut Thorndike dalam budianingsih (2012:21) mengatakan “Perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar dapat berwujud konkret

yakni yang dapat diamati atau yang tidak konkret yang tidak dapat diamati.” Menurut Sujiono (2013: 55) “Masing-masing ahli yang menganut teori ini percaya bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memberikan jawaban dalam bentuk kata-kata ataupun tindakan tertentu.”

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme adalah teori yang menekankan pada stimulus dan respon yang mengakibatkan perubahan perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Dalam teori behaviorisme perilaku yang dimunculkan akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang apabila diberikan hukuman.

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Perkembangan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia bermain dimana dalam setiap kegiatannya akan merangsang perkembangan kreativitas dari anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek Kognitif (Belajar dan Pemecahan Masalah) tingkat pencapaian perkembangan yaitu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru merupakan salah satu hal yang harus dicapai anak. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan tersebut anak diharuskan memiliki kreativitas dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,

dimana pengertian kreativitas anak pada dasarnya yaitu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan hal ini didukung oleh pendapat menurut Susanto (2011:112) yaitu :

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Lebih lanjut Munandar (2009:37) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri.” Anak memiliki kemampuan kreatif dalam dirinya yang perlu dikembangkan secara optimal dengan memberikan berbagai macam stimulus. kemampuan kreatif dalam diri anak tidak akan berkembang apabila kemampuan tersebut tidak pernah distimulus. Menurut Supriadi dalam Rahmawati dan Kurniati (2010:13) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.”

Anak yang kreatif bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga dapat memperbaiki apa yang telah ada dengan ide yang dimilikinya. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

2. Ciri- ciri Anak Kreatif

Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri yang dapat kita pahami. Memahami ciri-ciri anak yang kreatif dapat membantu kita dalam menstimulus kreativitas yang ada dalam diri anak. Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) mengatakan bahwa :

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan ke dalam ciri kognitif dan non-kognitif. Ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri non-kognitif yaitu motivasi sikap, dan kepribadian kreatif.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:15) terdapat ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu:

- a) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- b) Percaya diri dan mandiri
- c) Mempunyai minat yang luas
- d) Memiliki tanggung jawab
- e) Tertarik pada kegiatan kreatif.

Sedangkan menurut Munandar (2009:73) bahwa ciri anak kreatif yaitu :

- a) Imajinatif
- b) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- c) Percaya diri
- d) Berani mengambil resiko
- e) Mandiri dalam berpikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif juga cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan

membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kegagalan yang mereka alami tidak membuat mereka berhenti sampai disitu dan justru membuat mereka semakin ingin tahu bagaimana cara mengatasi masalah yang mereka hadapi.

3. Tahap-Tahap Kreativitas

Guru sebagai pembimbing peserta didiknya harus bisa memahami semua proses yang terjadi dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan kreatif peserta didik. Menurut Wallas dalam Fadlillah dkk (2013:52), ada empat tahapan proses kreatif, yaitu:

- a. *Persiapan (preparation)*
Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- b. *Inkubasi (incubation)*
Pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “menghadapinya” dalam alam prasadar.
- c. *Iluminasi (Illumination)*
Pada tahap ini individu sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
- d. *Verifikasi (Verivication)*
Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.

Adapun menurut Lowenfeld dan Brittain dalam Beetlestone (2013:100) ada empat tahap perkembangan kreativitas anak yakni :

- a. *Scribbling stage* (Tahap corat-coret): anak sibuk mengeksplorasi lingkungan melalui semua inderanya dan mengekspresikannya melalui pola-pola yang acak. Eksplorasi warna, ruang dan materi-materi tiga dimensi. Aksi corat-coret ini secara bertahap akan menjadi lebih terkontrol dan berkelanjutan.
- b. *Pre-schematic* (Pra-skematik) : anak mengekpresikan pengalaman-pengalaman nyata ataupun imajinasi, dengan usaha pertamanya untuk mempresentasikan.

- c. *Schematic* (Skematik) : anak menginvestigasi cara-cara dan metode-metode baru, berusaha mencari sebuah pola untuk menciptakan hubungan antara dirinya dan lingkungan. Disini simbol-simbol digunakan untuk pertama kalinya.
- d. *Visual Realism* (Realisme Visual) : anak menyadari peran kelompok/lingkungan sosial. Mengekspresikan hasrat untuk bekerja dalam sebuah kelompok tanpa ada campur tangan orang tua. Menggambar menjadi lebih representasi dan realistik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan kreativitas memiliki tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh anak. Setiap tahapan yang dilalui oleh anak bukan hanya tentang bagaimana mereka membangun kreativitasnya saja melainkan tentang diri mereka sendiri. Mereka mengekspresikan jiwa mereka dan membangun rasa percaya dirinya serta menyadari bahwa mereka memiliki pandangan yang unik tentang dunia.

Karya yang anak buat adalah kreasi yang ingin mereka tunjukkan pada orang lain dimana mereka merasa sudah berhasil membuat sesuatu meskipun dalam pandangan orang dewasa hal itu terlihat biasa. Karya apapun yang dihasilkan oleh anak perlu kita puji dan sesekali dapat kita kritik dan kemudian kita arahkan sehingga anak tidak akan merasa gagal namun mereka akan memiliki rasa percaya diri karena dipercaya bahwa mereka bisa melakukannya.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi dimana mereka bebas mengekspresikan ide-ide yang mereka miliki dan bebas melakukan apa yang mereka sukai. Dalam hal ini maka anak membutuhkan rasa percaya diri dan rasa aman dalam dirinya dimana hal tersebut dapat anak dapatkan dari orang tua, guru maupun lingkungan sekitarnya. Anak akan mulai berkreasi ketika mereka sudah memiliki kepercayaan diri dan juga rasa aman.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:27) terdapat empat hal faktor pendukung dan penghambat kreativitas, yaitu :

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*Psychological Athmosphere*).
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas terdapat empat hal faktor pendukung dan penghambat kreativitas dimana empat faktor tersebut bisa menjadi pendukung apabila kita lakukan dan dapat menjadi penghambat apabila tidak kita lakukan.

Memberikan dukungan mental kepada anak, menciptakan lingkungan kondusif, peran guru yang harus kreatif, serta peran orang tua dalam bersikap positif kepada anak akan memiliki dampak baik terhadap kreativitasnya dan sebaliknya apabila keempat faktor tersebut tidak terpenuhi maka akan menjadi penghambat bagi kreativitas anak.

Selanjutnya menurut pendapat Munandar dalam Susanto (2011:125) faktor pendukung kreativitas adalah :

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
- b. Memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicob dilakukan dan apa yang dihasilkannya.
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- j. Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Sedangkan faktor penghambat kreativitas anak yaitu :

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan anak yang berbeda pandangan dan nilai dari keluarganya.
- e. Anak tidak boleh berisik.
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- g. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak.
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan pendapat di atas faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak adalah cara menyikapi setiap perilaku yang muncul pada anak, dukungan yang diberikan baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Kreativitas anak akan berkembang apabila dalam cara menyikapi dan memberikan dukungan pada anak diberikan sebagaimana semestinya. Sebaliknya, kreativitas anak tidak akan berkembang apabila tidak diberikan ataupun diabaikan.

Sedangkan Menurut Beetlestone (2013:174) Faktor-faktor yang menghalangi seseorang berpikir kreatif yaitu :

- a. Kebiasaan
- b. Perilaku yang dipelajari/pengondisian
- c. Asumsi terhadap ekspektasi orang lain
- d. Gagal menyadari ketersediaan semua informasi
- e. Tidak melakukan usaha/kemalasan
- f. Batasan-batasan yang diasumsikan atau diciptakan sendiri
- g. Pola pikir
- h. Kekakuan/ketidakfleksibelan
- i. Takut akan kegagalan
- j. Takut akan perbedaan
- k. Takut dicela
- l. Ketergantungan pada otoritas
- m. Mengikuti pola perilaku yang dibuat oleh orang lain
- n. Rutinitas

- o. Kenyamanan
- p. Familiaritas
- q. Butuh keteraturan
- r. Percaya takhyul
- s. Penerimaan nasib, keturunan, atau ketidakberubahan hidup

Berdasarkan pendapat di atas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Anak akan kreatif jika mereka memiliki kepercayaan dari orang lain dan dirinya sendiri. Keluarga sebagai lingkungan pertama yang dilihat oleh anak merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak. Keluarga menjadi sumber pertama kepercayaan diri anak, membentuk pola pikir dan perilaku anak dimana yang pertama kali anak lihat dan anak tiru adalah anggota keluarganya. Dukungan orang tua merupakan hal penting untuk perkembangan kreativitas anak dan kemudian dilengkapi dengan adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan kreatif anak sehingga anak dapat mengekspresikan segala ide-idenya.

D. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pada proses kegiatan belajar anak dibutuhkan sarana yang dapat memudahkan anak memahami apa yang guru sampaikan pada setiap kegiatan yang dilakukan. Pada era ini guru-guru mulai menerapkan penggunaan alat bantu dengan berbagai jenis bentuknya dalam kegiatan yang dilakukan.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sumber belajar selain guru yang biasa disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh pendidik. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011:3)

mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Sedangkan menurut Gagne` dan Briggs dalam Arsyad (2011:4) secara implisit mengatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipilih oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran yang dilaksanakan pada hari tersebut. Media yang digunakan sebaiknya sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga media berfungsi dengan tepat. Menurut Latif dkk (2013:152) Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini adalah alat penghubung dalam membantu guru ataupun anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif dan berguna untuk memudahkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media pembelajaran anak usia dini memiliki berbagai macam jenis. Media pembelajarannya juga dapat dikreasikan sesuai dengan kreativitas dari pendidik. Menurut Latif dkk (2013:152) Jenis media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya:

- a. Media Visual adalah media yang dapat dilihat. Jenis media visual ini yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini.
- b. Media Audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal.
- c. Media Proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus di proyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Sedangkan jenis media menurut Zaman dkk (2009 : 4.18-4.21) yaitu :

- a. Media Visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif(hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak untuk mempelajari isi tema.
- c. Media Audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini memiliki beberapa jenis yaitu media visual, media audio, media proyeksi dan media audiovisual. Media yang sering digunakan pada pendidikan anak usia dini adalah media visual. Media visual ini menyampaikan pesan melalui penglihatan, jadi anak akan melihat secara langsung apa yang akan disampaikan oleh guru. Anak akan diajak berpikir secara konkret, misalnya guru membawa buah mangga untuk menunjukkan kepada anak

bagaimana buah mangga itu sehingga anak dapat melihat langsung bagaimana sebenarnya buah mangga tanpa anak harus mencoba membayangkannya.

3. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki banyak manfaat seperti yang dikemukakan oleh Zaman dan Eliyawati dalam latif (2005: 165-167) manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik dan konkret.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang,pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sementara itu Kamp dan Dayton dalam Arsyad (2011:25-27) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peranan guru ke arah yang positif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat antara lain penyampaian pesan pembelajaran dapat disampaikan lebih jelas dan konkret, menimbulkan

semangat pada anak didik untuk aktif belajar, kualitas pembelajaran lebih meningkat dan juga guru sebagai pendidik menjadi aktif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran dapat menjadi acuan bagi para pendidik untuk menggunakan media secara efektif dan harapannya menjadikan guru sebagai pendidik yang kreatif.

E. Media Balok

1. Pengertian Media Balok

Pada kegiatan belajar mengajar alangkah baiknya jika kita menggunakan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu media balok. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka media balok merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

Mitchell dalam Nento (2013:20), mengungkapkan bahwa “Balok adalah potongan- potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok.” Menurut Mulyadi dalam Nento (2013:20) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah

disediakan.

Adapun menurut Montolalu dkk dalam Khilmiyah (2011 : 25) mengatakan bahwa “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.” Selanjutnya menurut Asmawati, dkk dalam Mohamad (2007:78) “Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.”

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media balok adalah alat permainan dari potongan-potongan kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran yang digunakan untuk membuat berbagai konstruksi guna melatih kerja sama mata, tangan serta koordinasi fisik.

2. Jenis Media Balok

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge et al dalam Masnipal (2013:295) terdapat dua jenis balok yaitu :

- a. Balok unit (*unit blocks*)
Balok unit potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun. Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.
- b. Balok hollow (*Hollow blocks*)
Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan di luar ruangan.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti akan menggunakan balok unit sebagai media yang digunakan dalam penelitian karena dalam penelitian ini peneliti membutuhkan media balok dengan berbagai bentuk dan ukuran agar anak dapat dengan leluasa memilih dan membangun berbagai macam bentuk bangunan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan di atas bahwa balok unit memiliki berbagai macam ukuran, bentuk yang dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun.

3. Tahap Bermain Balok

Bermain balok memiliki beberapa tahapan yang tahap demi tahapnya menunjukkan perkembangan anak. Secara bertahap anak akan menunjukkan perkembangan baik itu meningkat atau tidak dalam penggunaan balok. Menurut Asmawati (2010 : 11.14-11.15) Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu:

Tahap 1: Membawa balok (bermain fungsional). Anak kecil yang belum pernah bermain balok sebelumnya, akan membawa balok berkeliling atau memuatnya ke dalam truk (mainan) dan membawanya dengan truk. Pada saat ini, anak tertarik untuk belajar tentang balok, seberapa berat balok-balok tersebut, seperti apa rasanya, dan seberapa banyak balok-balok dapat dibawa sekali angkat.

Tahap II: Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menumpuk atau mengatur balok di lantai adalah tahap berikutnya. Pada tahap II anak masih meneruskan bermain tentang sifat-sifat balok. Mereka menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika disusun di lantai.

Tahap III: Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan. Penggunaan jalan pada Tahap II menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kemampuan memecahkan masalah. Biasanya dalam tahap III (3 atau 4 tahun) anak telah memiliki berbagai pengalaman dengan balok. Pengalaman ini

membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif. Biasanya teknik yang dikembangkan anak pada tahap III adalah yaitu: membuat lingkaran tertutup, jembatan, desain.

Tahap IV : Membuat bangunan yang jelas terlihat. Anak yang berpengalaman dengan balok dapat meletakkan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian. Anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dan dengan membangun balok ke atas, ke sekeliling atau di atas penghalang. Pada tahap IV anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain.

Sedangkan menurut Hoorn et al dalam Masnipal (2013:297) mengemukakan

bahwa tahap membangun balok meliputi tujuh tahap yaitu :

- a. Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- b. Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja.
- c. Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- d. Membuat pagar balok melingkungi ruang.
- e. Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- f. Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- g. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.

Berdasarkan pendapat diatas penggunaan media balok memiliki beberapa tahapan. Tahapan awal penggunaan media balok dimulai dari anak membawa balok tanpa membuat bangunan. Tahap kedua anak menumpuk atau mengatur balok dilantai . Tahap ketiga anak mencoba menghubungkan dua balok atau lebih dan mulai membentuk sebuah lengkungan atau jembatan. Tahap selanjutnya menghubungkan beberapa balok dan membentuk suatu ruang kemudian anak mulai memberikan nama pada bangunan yang anak buat meski bangunan tersebut tidak seperti bentuk yang aslinya. Tahap akhir yaitu anak mulai membentuk suatu bangunan yang rumit.

4. Manfaat Bermain Balok

Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan kegiatan bermain balok ini dapat membantu proses perkembangan anak.

Menurut Reifel dkk dalam Asmawati (2010 : 11.5-11.6) Keuntungan main balok yaitu :

- a. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya
- b. Kemampuan berkomunikasi
- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Mengembangkan pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan.

Berdasarkan pendapat di atas bermain balok dapat memberikan keuntungan atau manfaat bagi anak antara lain : membuat anak saling bekerja sama dengan temannya, membuat anak menyatakan pendapatnya , menambah pengetahuan kognitif anak serta membantu mengembangkan fisik motorik anak. Selain itu adapula manfaat lain dari bermain balok menurut Beaty dan Dodge et al dalam Masnival (2013:294) bahwa “Anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok bermanfaat bagi anak seperti keterampilan sosialnya, kemampuan bahasa, kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif dan juga kemampuan kreativitasnya. Manfaat bermain balok akan dapat dirasakan apabila anak di arahkan bagaimana cara memainkan balok dan waktu untuk bermain balok diberikan secara intensif. Sebaliknya manfaat bermain balok tidak akan dapat

dirasakan jika anak tidak diberi arahan terlebih dahulu atau dibiarkan begitu saja dan waktu yang diberikan untuk bermain baloknya juga sangat sedikit.

5. Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas AUD

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu di rangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah balok. Menurut Latif dkk (2013:219) Balok merupakan salah satu jenis media terstruktur dalam main pembangunan. Balok dapat

disusun menjadi suatu bangunan sesuai dengan kreasi anak masing-masing. Menurut pendapat Montolalu (2009:7.11) saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Selain itu menurut Moeslichatoen (2004:52) mengemukakan bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai macam ragam kegiatan bermain seperti penggunaan balok-balok, tanah liat, krayon, air, pasir dan yang lainnya.

Moeslichatoen (2004:40) juga mengatakan bahwa :

kegiatan bermain menggunakan balok dengan membangun atau menyusun akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, misalnya dalam menyusun balok anak bisa saja menyebutnya “rumah” atau “kapal”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Hildayani dkk (2005:4.24) kegiatan bermain balok merangsang kreativitas serta imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan di buat, cita rasa seni pun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa balok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan bermain balok anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Pada penelitian ini anak usia dini diharapkan dapat membuat bentuk dari balok, misalnya bentuk rumah, pagar dan halaman dengan menggunakan imajinasinya.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eny Nurhastuti tahun 2014, yang berjudul :
 “Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015”,

subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini adalah terjadi pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Istriyani tahun 2012, yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Karangnom III Klaten Utara Tahun 2012/2013”, subjek penelitian ini adalah anak didik di TK ABA Karangnom III Klaten Utara tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan catatan di lapangan. Teknik analisi data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

G. Kerangka Pikir

Kreativitas dari masyarakat sangat dibutuhkan dalam era pembangunan ini dimana ide-ide yang cemerlang dan sudut pandang yang berbeda pada umumnya akan membantu mewujudkan kesejahteraan bagi rakyat itu sendiri. Pengembangan kreativitas sangatlah penting untuk distimulasi sejak anak masih usia dini agar penerus generasi bangsa ini dapat mewujudkan kesejahteraan negara dengan kreativitas yang mereka miliki.

Dunia kreativitas adalah dunia yang membutuhkan kebebasan dalam berfikir dan bergerak serta rasa aman dan kepercayaan diri yang perlu anak dapatkan dari orang sekitarnya. Menurut Munandar Utami dalam Susanto (2012:114) “Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru baik berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.” Anak yang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas, dan menyukai aktifitas yang kreatif.

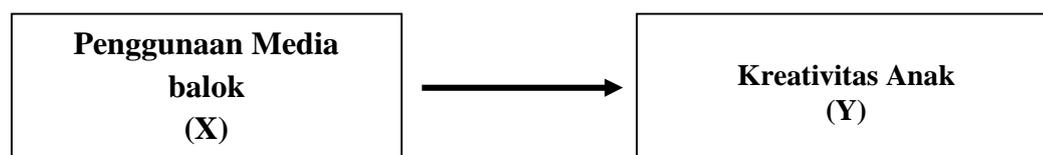
Anak kreatif biasanya cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kegagalan yang mereka alami tidak membuat mereka berhenti sampai disitu dan justru membuat mereka semakin ingin tahu bagaimana cara mengatasi masalah yang mereka hadapi. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat distimulasi dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar bagi siswa. Salah satu media yang biasa digunakan pada taman kanak-kanak untuk merangsang perkembangan anak adalah media balok. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos dan digunakan untuk membuat berbagai konstruksi. Penggunaan media balok dapat membuat anak menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada

kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam balok tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru.

Penggunaan media balok melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu. Penggunaan media balok diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas anak. Penggunaan media balok diawali dengan anak membawa balok, menumpuk balok, kemudian anak mulai menghubungkan balok dan membentuk suatu bangunan yang jelas terlihat. Kreativitas anak akan dilihat melalui kegiatan membuat rumah, pagar dan menara dari balok tersebut dengan menilai aspek anak dalam memilih warna, bentuk, jumlah dan tata ruang balok. Pada proses ini anak harus diberikan kebebasan dalam menentukan apa yang ingin mereka buat dan memberikan mereka waktu untuk berkreasi sesuai imajinasinya. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi membentuk suatu bangunan dari balok. Pada proses ini guru menjadi pembimbing atau fasilitator anak selama proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara menggunakannya kemudian anak diberikan kesempatan untuk mengkreasikannya.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah : ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat tahun pelajaran 2015/2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif. Jenis penelitian asosiatif terbagi menjadi tiga bentuk yaitu asosiatif simetris, asosiatif kausal dan asosiatif interaktif. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal atau biasa disebut hubungan sebab akibat. Menurut Syaodih (2007:195) hubungan sebab akibat menunjukkan pengaruh antara suatu variabel terhadap variabel lainnya. Hubungan sebab akibat yang menunjukkan pengaruh terdapat variabel yang menjadi sebab atau variabel bebas dan terdapat variabel akibat atau variabel terikat.

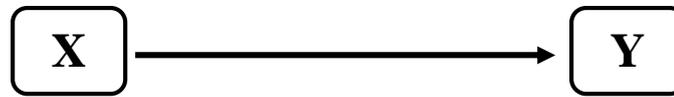
B. Paradigma Penelitian

Pada sebuah penelitian baiknya peneliti memiliki paradigma yang sesuai dengan jenis penelitian apa yang akan dilakukan. Menurut Sugiyono (2013:66) mengatakan bahwa :

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Penelitian ini menggunakan paradigma sederhana yang terdiri atas satu variabel independen yaitu penggunaan media balok (X) dan satu variabel

dependen yaitu kreativitas anak (Y). Paradigma ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Paradigma Sederhana

Keterangan :

X = Penggunaan Media Balok

Y = Kreativitas Anak

C. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung yang terletak di jalan Pagar Alam NO. 129 Kecamatan Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B2 tahun ajaran 2015/2016.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 108 anak terbagi dalam empat ruang kelas yaitu kelompok bermain, kelas A, B1, dan B2.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014:124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan

diperoleh dari hasil penentuan banyaknya jumlah anak yang memiliki kreativitas yang rendah dan dijadikan sampel pada penelitian ini. Peneliti memutuskan untuk mengambil sampel yaitu anak kelas B2 usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 10 perempuan dan 14 laki-laki.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

- a. Variabel bebas menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media balok yang dilambangkan dengan (X).
- b. Variabel terikat menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independen). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas anak yang dilambangkan dengan (Y).

2. Definisi Variabel Penelitian

a. Penggunaan Media Balok (X)

Definisi Konseptual: Menurut Asmawati (2010 :11.14-11.15)

Penggunaan media balok memiliki empat tahapan perkembangan

yaitu yang pertama anak membawa balok, tahap kedua anak menumpuk balok dan meletakkannya, tahap ketiga yaitu anak menghubungkan balok untuk membentuk bangunan dan yang keempat yaitu anak membuat bangunan yang jelas terlihat.

Definisi Operasional : Penggunaan media balok adalah kegiatan anak dalam menggunakan media balok. Adapun indikator yang akan dicapai dari penggunaan media balok yaitu

1. Anak membawa balok
2. Anak menumpuk balok
3. Anak menghubungkan balok
4. Anak membentuk bangunan dari balok

b. Peningkatan Kreativitas Anak (Y)

Definisi Konseptual: kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

Definisi Operasional: kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu. Adapun indikator yang akan dicapai dalam kreativitas anak yaitu :

1. Membangun bentuk rumah
2. Membangun bentuk pagar
3. Membangun bentuk menara

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi.

Menurut Siregar (2014:42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

Lembar observasi digunakan peneliti saat melakukan observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk checklist (). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Rating Scale*. Menurut Sugiyono (2013:134) *Rating Scale* tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.

Setelah instrumen ini dibuat, peneliti akan memvalidasi kepada ahlinya. Menurut Sugiyono (2013:173) instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengujian validitas konstruk, pengujian validitas isi dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini yaitu ibu Gian Fitria Anggraini., S.Psi., M.Pd dan ibu Nia Fatmawati, M.Pd.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga dapat menggunakan analisis regresi. Menurut Hair, et al (2009:172) menyatakan bahwa *simple regression can be affective with a sample of 20*. Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa regresi sederhana dapat efektif dengan ukuran sampel 20, maka sampel dalam penelitian ini dapat digunakan dalam pengujian regresi linear sederhana.

1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013: 69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antar variabel yang dinyatakan linear.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Usman dkk (2006:216) mengatakan bahwa “ Analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal”. Oleh sebab itu sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Menurut Ma`ruf (2015:330) Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, akan tetapi jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 2.0* dan apabila pada hasil data yang didapat nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan untuk uji prasyarat yang berikutnya yaitu uji linearitas data.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Usman dkk (2006:227) yang menyatakan bahwa persamaan regresi yang telah ditemukan perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam mengambil suatu keputusan. Pengujian dapat menggunakan tabel Anova dengan mencari nilai *Deviation From Linearity* dari nilai signifikansi. Menurut Joko (2010:54) menyatakan bahwa jika angka pada *Deviation From Linearity* lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$), berarti hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen adalah linier. Setelah dilakukan uji linearitas dan diperoleh hubungan yang linear secara signifikan, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yakni menggunakan uji analisis regresi linear sederhana.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2015: 287) bahwa regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Noor (2012: 179) menyebutkan bahwa analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau dengan kata lain untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel

bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Demi mengetahui adanya pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak, maka dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Analisis regresi linear sederhana ini menggunakan program SPSS 2.0, hasil data yang diperoleh dibandingkan tingkat signifikansinya. Menurut Ghozali (2012:333) bahwa ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media balok (X) terhadap kreativitas anak (Y) yaitu dengan menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Berikut ini adalah rumus persamaan regresi sederhana :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 3. Rumus Persamaan Regresi

Keterangan :

- Y = Variabel dependen
a = Konstanta (apabila nilai X sebesar 0, maka hasil output (Y) nilainya negatif yaitu sebesar a.
b = Koefisien arah regresi (nilai peningkatan atau penurunan),
X = Variabel independen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil uji regresi linear sebesar $p < 0,000 < (0,05)$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil karya anak yang awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian menjadi semakin kompleks dengan menggunakan beragam warna, bentuk dan jumlah media balok yang semakin banyak.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pengembangan kreativitas anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam pengembangan kreativitas anak yaitu melalui penggunaan media balok. Media balok yang ada disekolah sebaiknya digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak dengan cara membangun suatu bentuk bangunan dari balok tersebut.

2. Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi untuk anak dan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pembinaan untuk pengembangan guru yang professional.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Beetlestone, Florence. 2013. *Pembelajaran yang kreatif*, diterjemahkan oleh Narulita. Nusa Media, Bandung.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fadlillah, Muhammad dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. UNDIP, Semarang.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta
- Hair, dkk. 2009. *Multivariate Data Analysis. Seventh Edition*. Pearson Education. New Jersey. Diakses dari. https://books.google.co.id/books?id=yoMYTtp82YkC7pg=PA84&lpq=A84&dq=hair+et+al+sample+for+regression&source=bl&ots=aHbtwcbMqu&sig=VckoKe7G3szGWqRuYA_WsINWzLg&hl=id&sa=X&ved=0ahUK Ewjcu2Vua7MAhVCoZQKHXTnAsgQ6AEIITAE#v=onepage&q=hair%20et%20al%20sample%20for%20regression&f=false. Pada tanggal 14 April 2016. Pukul 19.37 WIB.
- Hildayani Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Istriyani, Dyah. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Karanganyar III Klaten Utara Tahun 2012/2013*. {Skripsi} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Joko, Sulistyono. 2010. *6 Hari Jago SPSS17*. Cakrawala, Yogyakarta.

- Khilmiyah, Anis. 2011. *Efektivitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Logic Smart Padas Siswa PAUD Sukses Kreatif*. {Skripsi} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Kurniawan, Albert. 2011. *Spss Serba Serbi Analisis Statistika Dengan Cepat Dan Mudah*. Jasakom, Jakarta
- Kustiani, Endang. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah*. {Skripsi} IKIP Veteran, Semarang.
- Ma`ruf, Abdullah. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta
- Masnipal, 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Mohamad, Fatra. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui kegiatan bermain balok pada anak kelompok B TK Anggrek Mekar Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango*. {Skripsi} Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* Rineka Cipta, Jakarta.
- Nento, Selfi. 2013. *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*. {Skripsi} Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Nurhastuti, Eny. 2014. *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015*. {Skripsi} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas, Jakarta.
- Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana, Jakarta.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung,.
- Sujiono, Yuliani N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks, Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Undang-undang No 20. Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang No 23. Tahun 2002. *Tentang Perlindungan Anak*.
- Usman Husaini, dkk. 2006. *Pengantar Statistika*. PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Zaman Badru, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka, Jakarta