

Manfaat Media Pembelajaran Balok Kayu untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di KB Ulul Albab II

Hanifatun Nisak, Fika Dwi Nurcahyani, Sri Setiyo Rahayu, Soraya Rosna Samta, Budi Dyah Lestari

Prodi Pendidikan Jarak Jauh Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 30 Mei 2022

Direvisi 6 Juni 2022

Disetujui 9 Juni 2022

Keywords:

Media; Creativity, Early Childhood

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak di KB Ulul Albab II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan analisa melalui kajian-kajian reflektif, partisipatif, dan kolaboratif. Pengembangan program didasarkan informasi siswa dan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di KB Ulul Albab II melalui 2 siklus. Siklus pertama sebagian anak belum terbiasa dalam kegiatan pembelajaran bermain balok. Pada siklus pertama ketuntasan belajar anak memperoleh 40% (tidak tuntas) dari jumlah 20 anak dan pada siklus ke dua meningkat menjadi 80% (tuntas). Begitu pada pengamatan aktivitas anak mengalami peningkatan 67% meningkatkan menjadi 91%. Peningkatan ini sangat signifikan dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B KB Ulul Albab II.

Abstract

The purpose of this study is to determine the use of the block play method in increasing children's creativity in KB Ulul Albab II. This study uses a qualitative approach to obtain data and analyzes through reflective, participatory, and collaborative studies. The development program is based on student and teacher information. This study used classroom action research which was held at KB Ulul Albab II through 2 terms. In the first term, some children were not used to learning by playing blocks. In the first term, the children's learning provisions obtained 40% (uncompleted) from 20 children. Then, in the second term it increased to 80% (completed). While the observations results from teacher performance in the first term obtained 72%. Meanwhile, in the second term, it increased to 94%. The same results shown from the observation of children's activities increased by 67%, it increased to 91%. This increase is very significant and it can be concluded that learning using the block method can increase the creativity of group B children's in KB Ulul Albab II

PENDAHULUAN

Menurut Patmonodewo (2000:41) bahwa masa pra sekolah merupakan cermin kualitas bangsa di masa yang akan datang. Khususnya para orang tua makin lama makin menyadari betapa pentingnya hubungan orang tua anak yang kelak akan mewarnai hubungan dengan lingkungannya, teman sebaya, guru maupun atasannya. Anak yang mendapatkan perlakuan yang tidak tepat, semacam child abused dan anak yang hidup dalam kemiskinan yang selalu menjadi bahan perdebatan para pendidik. Untuk hal tersebut selalu akan dicarikan jalan keluar dari permasalahan tersebut. Sementara itu usaha memberikan simulasi pada anak usia awal selalu menjadi perhatian para pendidik. Berdasarkan hal tersebut maka kita berkewajiban untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sumber Daya Manusia yang berkualitas dapat diwujudkan melalui pendidikan yang berkualitas pula. Pendidikan dimulai dari generasi muda, khususnya usia dini. Depdiknas (2004:4) menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun. Pada anak usia ini secara terminology disebut sebagai anak usia pra sekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, koognitif, bahasa, social-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai – nilai agama.

Selanjutnya di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab I Pasal 2 Ayat (1) telah dinyatakan bahwa Taman Kanak – Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan peserta didik di PAUD Bermain adalah anak usia 4-6 tahun. Ada indikasi penurunan kemampuan berfikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu sekolah dasar. Dalam upaya mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak – kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Hal ini cukup relevan mengingat naluri anak dalam meningkatkan kemampuannya selalu berdasarkan unsur bermain. Disamping itu banyak studi membuktikan bahwa mainan dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan, termasuk pula didalamnya meningkatkan kemampuan kreatif anak.

Berkaitan dengan uraian diatas perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk belajar namun tidak terkesan mengintimidasi anak untuk belajar sesuatu. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran kognitif siswa KB Ulul Albab II kelompok B dengan pendekatan bermain sambil belajar. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dengan media lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut AECT (dalam Naning, 2006:2) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan karakteristik siswa PAUD yang masih suka bermain, media balok dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media balok bertujuan membuat siswa belajar sambil bermain, sehingga guru dapat memberikan pemahaman

tentang konsep matematika dan bahasa. Pengembangan media balok ini lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan matematika siswa. Konsep matematika yang dikenal adalah konsep tentang angka, berhitung dan mengenal tentang lebih banyak, sama atau lebih sedikit. Media balok dipilih berdasarkan atas pertimbangan: 1. Media balok yang ada hanya polos dan biasanya untuk permainan konstruksi, 2. Belum dikembangkan media balok dengan pola huruf, angka dan gambar di KB Ulul Albab II, 3. Media balok bisa digunakan dalam belajar dalam pendekatan bermain sambil belajar sehingga anak lebih tertarik dan merasa senang. Selain itu karena media balok memiliki karakteristik antara lain : 1. Termasuk media tiga dimensi, 2. Tahan lama atau awet, 3. Mudah dimainkan, 4. Biaya pembuatan relatif murah, 5. Luwes, mudah diubah sesuai dengan keinginan pemakai. Focus penelitian tindakan ini adalah: untuk menghasilkan suatu prototipe atau model media yang diharapkan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelompok B di KB Ulul Albab II.

METODE

Subyek penelitian ini adalah siswa KB Ulul Albab II yang berjumlah 20 anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam adalah lembar pengamat atau observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul pada setiap siklus dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk mengetahui kecendrungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, dalam analisa dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P =Prosentase nilai

f = Skor yang diperoleh,

N= Nilai maksimal (Arikunto, 2008 :236)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 75% dari jumlah anak didik mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti. Anak yang memperoleh nilai (3) berarti anak telah memenuhi kriteria berhasil, sedangkan bagi anak yang memperoleh nilai (2) berarti anak telah memenuhi kriteria cukup berhasil, kemudian anak yang memperoleh nilai 1) berarti anak tersebut belum mencapai kriteria belum berhasil dan aspek indikator yang diharapkan belum dapat dicapai oleh anak. Angka keberhasilan sebesar 75% itu didapatkan dari anak yang memperoleh nilai (3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan proses penelitian tindakan kelas (PTK) tentang pembelajaran dengan menerapkan metode bermain balok guna meningkatkan kreativitas anak melalui bantuan partisipan melakukan pengamatan/penelitian terhadap apa yang telah direncanakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran pada anak kelompok B KB Ulul Albab II dengan jumlah 20 anak dilaksanakan dengan sebanyak 2 siklus, dan hasilnya sebagai berikut : Pada siklus I, observasi aktivitas anak mencapai 61%. Setelah melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan peneliti. Maka diadakan perbaikan tindakan lagi pada

siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini mengalami peningkatan menjadi sebesar 91%. Hal ini dikarenakan anak sudah dengan baik memperhatikan penjelasan guru, artinya aktivitas belajar anak dapat meningkat dengan baik dan lancar, disekolah maupun dirumah. Anak memperhatikan dan memahami pembelajaran yang disampaikan guru, anak berkonsentrasi dalam mendengarkan guru, terjadi interaksi timbal balik antara anak dengan guru.

Pada siklus I, kemampuan membentuk bangun sederhana 72%, membentuk bangun yang agak sulit 61%, dan terampil membentuk dengan menggunakan bahan bangun balok 60%. Dengan melihat hasil tersebut, penelitian belum merasa sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan. Maka diadakan perbaikan siklus II. Dalam siklus II ini, membentuk bangun sederhana 86%, membentuk bangun yang agak sulit 89%, dan terampil membentuk dengan menggunakan bahan bangun balok 91%. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah mampu dan terampil dalam membuat bahan bangun balok. Setelah siklus I dilaksanakan menurut peneliti belum memenuhi standar yang diharapkan untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I kemampuan kegiatan bermain balok, memegang peranan penting pada kegiatan pembelajaran di KB Ulul Albab II. Ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain balok yaitu kreatif, berkreasi, dan mandiri saat melakukan kegiatan tersebut. Melihat hasil yang dicapai anak pada perbaikan siklus I yang belum sesuai dengan target yang diharapkan maka peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran ulang dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan pembelajaran yang terjadi pada siklus I.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II, dimana kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak mempunyai arti tersendiri bagi guru. Pada siklus I persepsi guru kurang dapat memberikan motivasi belajar pada anak. Oleh karena itu pada siklus II ini guru memberikan tambahan media yang sangat menarik pada anak yaitu adanya contoh yang sudah jadi yang benar-benar menarik tampilannya sangat penting untuk memotivasi anak agar lebih kreatif dalam berkreasi. Guru pun memperjelas bahan ajar yang disampaikan kepada anak, sehingga anak dapat menerima penjelasan guru dengan baik, anak lebih senang dan antusias bermain balok. Dalam siklus II hasilnya ada peningkatan yang sangat baik yaitu sebesar 80% dari anak yang hadir atau 16 anak yang mampu mandiri dan kreatif dalam bermain balok sedangkan yang 20% atau 4 anak masih memerlukan bimbingan. Dalam siklus II anak mengikuti kegiatan motorik halus melalui bermain balok dengan semangat dan senang dalam melakukan kegiatan ini hingga akhir kegiatan, peningkatan yang dicapai 80% atau 16 anak dapat menyelesaikan dengan baik dan 20% atau 4 anak yang masih kurang maksimal dalam menyelesaikan tugasnya ini termasuk kategori kurang baik. Anak – anak yang mempunyai keterampilan yang baik akan cepat menerima dan faham dengan penjelasan yang diterima dari guru. Dengan menerapkan metode bermain balok partisipasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut akan lebih kreatif dan lebih baik dalam menampilkan imajinasinya. Dalam hal ini anak dapat mengoptimalkan hasil belajarnya dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan menjadi sebesar 80% dari anak yang hadir pada saat pembelajaran. Dikarenakan adanya kerjasama dan persiapan yang baik antara anak dan guru ketika kegiatan pembelajaran bermain balok dan membentuk bangun sederhana, membentuk bangun agak sulit, terampil membentuk bangun balok

dapat meningkatkan kreativitas. Bahkan mengalami peningkatan yang masuk kategori yang baik dalam mendengarkan penjelasan tentang metode bermain balok.

SIMPULAN

Penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B KB Ulul ALbab II. Hal ini disebabkan anak mempunyai daya tarik yang cukup kuat terhadap proses pembelajaran. Ini terlihat dari adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dalam proses mengajar di dalam kelas guru mulai mampu memotivasi siswa dalam bermain balok, bermain balok dengan kelompok, mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan memanfaatkan alat peraga bagi pengembangan anak usia dini. Berdasarkan tingkat kreativitas anak dengan imajinasinya, anak mampu menunjukkan keberhasilan pada selisih prosentase dari siklus I ke siklus II sebesar 40% sehingga penerapan metode bermain balok sangat baik untuk meningkatkan kreativitas anak TK.

Setelah mengetahui hasil penelitian tindakan kelas ini tentang penggunaan metode bermain balok, diharapkan metode ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran berikutnya dan tinggal mengubah teknik permainannya sehingga anak bermain dengan senang dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Diharapkan di waktu mendatang baik penulis maupun pembaca bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan metode bermain balok, hasil penelitian ini dapat digunakan acuan/referensi bagi pengembangan penelitian lebih lanjut, dengan tidak menutup kemungkinan pada guru TK untuk mencoba menerapkan metode bermain balok dalam proses pembelajaran. Karena penelitian juga hanya terbatas pada penerapan metode bermain balok, maka diharapkan ada penelitian semakin menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khalili, A. 2005. Mengembangkan Kreativitas Anak. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Alkus, Simge; Olgan, Refika. 2014. Pre-Service and In-Service Preschool Teachers' Views Regarding Creativity in Early Childhood Education. *Early Child Development and Care*, v184 n12 p1902-1919 2014
- Anik, P. 2007. Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak. Yogyakarta: Citra Media.
- Arikunto, S. 2008. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Depdiknas. 2004. Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi. Jakarta: Depdiknas.
- Dere, Zeynep. 2019. Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, v7 n3 p652-658 2019
- Hasnida M.Pd. 2015 . Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Jakarta : PT. Luxima Metro Media
- Hunter-Doniger, Tracey. 2021. Early Childhood STEAM Education: The Joy of Creativity, Autonomy, and Play. *Art Education*, v74 n4 p22-27 2021
- Hurlock, E.B (2002). Psikologi Perkembangan. 5th edition. Erlanga: Jakarta.

- Kupers et al. 2019. *Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review*. Review of Educational Research Vol. 89, No. 1, pp. 93 –124
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mursid, M.Ag, 2015. *Pengembangan Pembelajaran Paud* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Naning, A.P. 2006. *Pengembangan Media Balok dalam Pembelajaran Kognitif Siswa Kelompok B TK Mutiara I*. Skripsi Sarjana pada FKIP UNTAD Palu: Tidak diterbitkan.
- Noorkholisoh, Lulu. 2021. *The Development Of Children's Creativity: A Systematic Literature Review*. OPTIMA: Journal of Guidance and Counseling Volume 1, No. 2, October 2021: Page 1-12
- Noorlaila Iva, 2010. *Panduan Lengkap Mengajar*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Piaget, J. 1988. *Antara Tindakan dan Pikiran*, disunting oleh Agus Cremers. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sugianto, M. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti 42.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Üret, Aytül; Ceylan, Remziye. 2021. *Exploring the Effectiveness of STEM Education on the Creativity of 5-Year-Old Kindergarten Children*. European Early Childhood Education Research Journal, v29 n6 p842-855 2021