

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

A. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Ada beberapa prinsip yang digunakan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional.

2. Belajar melalui bermain

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

3. Lingkungan yang kondusif.

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

4. Menggunakan pembelajaran terpadu.

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun

harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

5. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

Mengembangkan ketrampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar menolong diri sendiri, bertanggung jawab, dan memiliki disiplin diri.

6. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik atau guru.

7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak, agar konsep dapat dikuasai dengan baik serta hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang.

8. Merangsang timbulnya kreatifitas dan inovasi

Menstimulasi kreativitas dan inovasi anak membutuhkan ketelatenan yang sabar dari pendidik atau orang tua si anak. Keduanya tercermin melalui kegiatan yang dapat menjadikan anak lebih menarik, fokus, serius dan dapat berkonsentrasi (Hariwijaya, 2011:26).

Delapan prinsip pendidikan anak usia dini ini harus diperhatikan, karena sangat menentukan kualitas pendidikan yang diselenggarakan. Jangan

main paksa, instruksional, dan sejenisnya yang membuat kreatifitas dan dinamika akal anak tidak berkembang secara eksploratif (Asmani,2009:71)

B. Kajian Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1993) (dalam Zaman, 2007:4.4) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/ topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan/ perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

2. Nilai-Nilai Media Pembelajaran

Dalam buku Media Pembelajaran diterangkan bahwa nilai-nilai media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

3. Manfaat Media Balok dalam Pengembangan Kreatifitas

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengedap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

- f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme (Zaman,2007)

C. Kajian tentang Balok

1. Pengertian Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Permainan balok telah terbukti sebagai alat yang paling berguna bagi anak dalam bermain dan belajar. Sebagian besar guru / fasilitator mengarahkan anak dalam bermain balok sebagai kesempatan yang paling berguna untuk mengekspresikan pengalaman mereka dengan cepat dan memainkan secara kreatif.

Dalam studinya sekarang, bagaimanapun Harriet Johnson mengkonsentrasikan pada nilai/ aspek lain, nilai yang sering diabaikan. Balok-balok ini sesuai dengan kreatifitas anak bisa menjadi media seni. Mereka adalah ilmuan-ilmuan kecil yang ingin sekali menjelajah dunia yang dapat mereka andalkan. Para seniman kecil menggunakan desain atau bentuk polanya sendiri; sesuai dengan ukuran, warna dan pengulangannya. Hal yang menarik dari permainan balok adalah banyak pengalaman-pengalaman yang menarik dapat dituangkan anak-anak secara

kreatif dalam membangun balok-balok tersebut, apalagi dengan didorong/diarahkan guru/ fasilitator/orang tua.

2. Filosofi Bermain Balok

Dalam Dokumen Direktorat PAUD "Main Pembangunan" tahun 2008 halaman 3 disebutkan bahwa konsep bermain balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt, pada 1890-an. Caroline adalah lulusan Akademik Keguruan dan menjadi pengajar di sekolah di New York. Dengan keahliannya mengolah kayu, Caroline bereksperimen untuk menciptakan pendekatan belajar melalui balok. Ia membuat dan mendesain balok dengan semudah dan semenarik mungkin. Hal tersebut menunjukkan bahwa balok-balok bukan hanya alat untuk bermain tetapi lebih dari itu, yaitu merupakan filosofi belajar dengan bermain balok sebagai alatnya.

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan, akan memulai bermain dengan kegiatan sensori motor. Mereka akan memegang dan membawa balok, meneliti ciri-ciri fisik balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan dan memanipulasi balok dengan badanya sendiri, main mengisi dan mengosongkan, sampai mereka mengerti penggunaannya dan bagaimana cara meletakkannya.

3. Tahapan-Tahapan Pembangunan Balok

Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap 1- Membawa balok (bermain fungsional)

Anak akan membawa balok berkeliling/ memuatnya ke dalam truk mainan.

b. Tahap 2- Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai

Mereka menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika disusun di lantai.

c. Tahap 3- Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan

Anak mulai membuat bangunan yang nyata. Anak menerapkan kemampuan memecahkan masalah. Pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif.

1) Memagar: menyusun balok untuk memagari suatu ruangan

2) Jembatan: dua balok ditancapkan dan ditambah satu lagi untuk di atasnya menyerupai jembatan.

3) Desain: anak menggunakan balok membentuk pola dekorasi yang simetris

d. Tahap 4- Membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik)

Memberi nama bangunan , menggunakan dan mengembangkan bangunan.

Dan mereka menggunakan bangunan itu dalam permainan dramatik.

Anak-anak yang sudah berpengalaman tidak jarang membuat bangunan yang agak terarah. Ini merupakan ciri khusus bagi anak yang sudah banyak membuat bangunan awal di tahap-tahap pertama.

4. Keuntungan Media Balok

Dalam dokumen Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini berjudul “Main Pembangunan” yang merupakan bahan pelatihan “Lebih Jauh

tentang Sentra dan Saat Lingkaran”, halaman 3 dapat kita temukan pendapat Reifel (1984), Phelps dan Hanline (1999) mengenai keuntungan media balok yakni sebagai berikut:

a. Ketrampilan berhubungan dengan teman sebaya

Sudut/sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman.

b. Kemampuan berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak ketika ia ingin mengatakan pendapat/keinginannya tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya.

c. Kekuatan motorik halus dan kasar

Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Ketika berhati-hati membuat sebuah bangunan mereka menggunakan otot kecil yang berguna bagi perkembangan menulis.

d. Konsep matematika dan geometri

Mereka belajar bentuk, ukuran, jumlah, urutan, panjang saat mereka membangun dan merapkannya lagi.

e. Mengembangkan pemikiran simbolik

Bermain dengan balok memberi kesempatan mereka untuk menciptakan kembali bentuk yang mereka ingat dalam bentuk konkret.

f. Pengetahuan pemetaan

Ketika membuat rumah ia akan menentukan letak ruang tamu, ruang tidur, dapur dll.

g. Ketrampilan membedakan penglihatan

Bentuk dan ukuran balok yang bermacam-macam membuat anak harus memilih mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang akan dibuatnya.

D. Kajian tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreatifitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreatifitas dengan penekanan yang berbeda-beda pula.

Menurut pendapat Beardsley (dalam Munandar, 1995:17) “Kreatifitas adalah apa yang diperlukan memperoleh buah pikiran baru membayangkan jawaban-jawaban yang mungkin terhadap sesuatu pertanyaan sehingga kita mempunyai sesuatu hal untuk dicoba.

Lebih lanjut Supriyadi (1994) (dalam Rachmawati, 2011:13) mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksepsi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Tokoh lain yaitu Clarkl Monstakis (dalam Munandar, 1995) kreatifitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*.

Berdasarkan berbagai definisi kreatifitas di atas, maka definisi kreatif dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori yaitu :

- a. *Product*, menekankan kreatifitas dari hasil karya-karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru.
- b. *Person*, memandang kreatifitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif yang berhubungan dengan kreatifitas . Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak.
- c. *Process*, Menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan terwujudnya perilaku kreatif.
- d. *Press*, menekankan pada pentingnya factor-faktor yang mendukung timbulnya kreatifitas pada individu.

Adapun Semiawan (1997) (dalam Rachmawati, 2011:14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerepkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat

imajinatif, fleksibel, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

2. Ciri-ciri kreatifitas

Salah satu aspek penting dalam kreatifitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriyadi (1994) (dalam Rachmawati, 2011:15) mengatakan bahwa ciri-ciri kreatifitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreatifitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreatifitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito, 2000: 36) sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Dalam buku yang sama Munandar SC. Utami (dalam Rachmawati, 2011:17) menyebutkan bahwa ciri-ciri anak yang kreatif adalah :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- b. Mempunyai inisiatif dalam memecahkan suatu masalah.
- c. Mempunyai minat luas dalam mengembangkan kreatifitasnya.
- d. Bebas dalam berpikir untuk menemukan ide-ide yang baru.
- e. Rasa keingintahuan yang sangat besar dalam menemukan hal-hal baru
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
- g. Percaya pada diri sendiri didalam mengembangkan kemampuannya.
- h. Penuh semangat dalam menemukan ide-ide yang baru.
- i. Berani dalam mengambil resiko.
- j. Berani mengemukakan suatu pendapat dan mempunyai keyakinan pada dirinya bahwa pasti dia bisa berhasil.

Dari karakteristik tersebut kita dapat melihat, betapa sangat beragam dan fluktuatifnya kepribadian orang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negatif. Sebagai contoh: ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptik, dan kadang memberontak. Disinilah pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangannya inteligensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas

a. Faktor yang menghambat kreatifitas

Seperti yang disampaikan oleh Munandar SC. Utami mengemukakan ada empat faktor hal yang dapat menghambat kreatifitas adalah:

1) Evaluasi

Dengan menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Karena dengan memberikan evaluasi atau penilaian, maka akan mematikan anak dalam berkreasi.

2) Hadiah

Pemberian hadiah dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreatifitas. Dengan adanya pemberian hadiah maka kreatifitas anak tidak akan maksimal.

3) Persaingan

Kompetisi lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi

keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak didik merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak didik lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreatifitas.

4) Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreatifitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, artinya bahwa jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi instrinsik dapat dirusak.

Berbagai penghambat yang lain dari kreatifitas adalah:

- 1) Pengajaran yang terlalu sempit, tidak membuka kesempatan pada orang untuk mempelajari berbagai pengetahuan seluas mungkin.
- 2) Pengalaman yang terlampau lama dalam satu bidang pekerjaan saja.
- 3) Cara kerja yang telah sangat terbiasakan dalam menyelesaikan suatu tugas (Gie The Liang, 2003:39)

b. Faktor Pendorong Kreatifitas

Faktor pendorong kreatifitas dalam bukunya Rachmawati (2011,16) dijelaskan bahwa: menurut ahli pemikiran kreatif Stanley Gray (Gie The Liang, 2003:45) bahwa untuk mengembangkan pemikiran kreatif diperlukan dua prasyarat, yaitu dorongan batin (*motivation*) dan ketangkasan (*information*).

Menurut Munandar SC. Utami (1999 :37) faktor pendorong kreatif adalah:

1) Motivasi instrinsik

Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreatifitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sendiri.

1) Motivasi Ekstrinsik

Bibit unggul memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan bibit itu mengembangkan sendiri potensinya, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologi memkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

4. Tahap-Tahap Kreatifitas

Menurut Wallas, yang pernah dikutip Munandar SC. Utam (1999:4) adalah untuk menyatakan sesuatu sebagai hasil kreativitas harus melalui tahap-tahap sebagai berikut:

a. Persiapan

Persiapan diri adalah untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

b. Inkubasi

Kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan, melainkan individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah .

c. Iluminasi

Merupakan tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang menjawab dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

d. Verifikasi/Evaluasi

Tahap pengujian secara realita terhadap ide atau kreasi baru dengan pemikiran secara kritis .

5. Mengembangkan Kreatifitas Membangun Dengan Media Balok Kayu

Kreativitas/daya cipta sering digunakan dalam kegiatan manusia sehari-hari. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.

Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau obyek-obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya. Seorang anak kecil bermain balok-balok yang mempunyai bentuk dan warna yang bermacam-macam, setiap kali dapat menyusun sesuatu yang baru, artinya baru bagi dirinya, karena sebelumnya ia belum pernah membuat hal yang semacam itu. Anak ini adalah anak yang kreatif, berbeda dengan anak lain yang hanya membangun sesuatu jika ada contohnya.

Menurut Soekresno dalam makalah yang berjudul “Mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran”, dijelaskan bahwa Gordon dalam Joice and Weill (1996) dalam E.Mulyana (2005:163)

mengemukakan 4 prinsip dasar sinektik tentang kreativitas. Pertama, kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari. Hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas, yang dikembangkan melalui seni/penemuan-penemuan baru. Lebih jauh Gordon menekankan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat. Kedua, proses kreatif bukanlah sesuatu yang misterius. Hal tersebut dapat diekspresikan dan mungkin membantu orang secara langsung untuk meningkatkan kreativitasnya. Secara tradisional, kreativitas didorong oleh kesadaran yang memberi petunjuk untuk mendeskripsikan dan menciptakan prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah atau di lingkungan lain. Ketiga, penemuan kreatif sama dalam semua bidang, baik dalam bidang seni, ilmu, maupun dalam rekayasa. Selain itu, penemuan kreatif ditandai oleh beberapa proses intelektual. Keempat, berpikir kreatif baik secara individu maupun secara kelompok menurunkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal.

Sedangkan Pengembangan kreatifitas adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh guru TK dalam mengembangkan kemampuan kreatifitas anak didik yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya agar dapat mandiri.

Pengembangan disini adalah pengembangan kreatifitas membangun dengan media balok kayu.

Mengembangkan kreatifitas membangun dengan media balok kayu dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Duduk di lantai dengan anak yang sedang mengalami frustrasi tentang suatu masalah dan menawarkan bantuan ketika si anak menyelesaikan masalah tersebut.
- b. Guru mengatakan: "Saya punya balok bentuk lain, mungkin dapat dipasang di sini." lalu meletakkan balok-balok baru tersebut.
- c. Dapat juga berkata: "Bila balok seperti ukuran itu tidak ada lagi, kamu dapat mencari yang lain untuk mengganti" dan menunggu sampai anak-anak menyelesaikan masalah itu.
- d. Menunjukkan buku yang memuat berbagai macam bangunan dalam seminggu.
- e. Menawarkan permainan baru. Misalnya: "Barangkali kamu perlu binatang-binatang/ mobil/ yang untuk melengkapi bangunannya.
- f. Menanyakan kepada anak tentang bangunan yang telah dikerjakan, misal : - Balok apa saja yang telah dipakai ?
 - 1) Dimana balok itu ditempatkan ?
 - 2) Berapa banyak yang terpakai ?
 - 3) Apakah semua balok itu sama ?
 - 4) Bagaimana pendapatmu tentang rancangannya ?
 - 5) Bagaimana menghubungkan balok-balok itu satu dengan yang lainnya ?
 - 6) Apakah balok-balok itu cukup seimbang ?dll.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas oleh Umi Maria Ulfah (2014), disimpulkan bahwa kemampuan kreatifitas anak dapat dikembangkan dengan pembelajaran yang menerapkan metode bermain balok. Hasil yang diperoleh adalah: siklus I presentase ketuntasan belajar 57% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar meningkat menjadi 82%.

Penelitian Siti Maimunah, (2014) menunjukkan bahwa kemampuan kreatifitas meningkat setelah diberikan pembelajaran dengan balok beserta pemberian contoh yang bervariasi. Penelitian siklus I diperoleh hasil kreatifitas anak 55% dan hasil siklus II diperoleh 80%.

Menurut Ketut Suciani dkk, (2013) dalam jurnalnya dijelaskan bahwa terjadi peningkatan kreatifitas anak setelah menerapkan metode pemberian tugas berbantuan media balok pada siklus I sebesar 55,54% yang berada pada kategori

rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,95% tergolong pada kategori tinggi.

2.3 Kerangka Berpikir

Anak usia 5-6 tahun dalam tahap perkembangannya dari segi kognitif telah menunjukkan kemampuan berpikir dan peningkatan kreatifitas. Peningkatan kreatifitas yang dimaksud adalah: anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Kreatifitas ini penting karena seluruh hasil karya yang kita nikmati sekarang ini merupakan hasil kreatifitas dari pendidikan orang-orang terdahulu.

Kenyataan di lapangan penulis temui banyak guru belum mampu memanfaatkan media yang ada untuk membangkitkan dan meningkatkan kreatifitas. Akibatnya menghasilkan siswa yang kurang kreatif, misalnya ketika menggambar banyak meniru gambar guru/temannya, ketika membangun balok menunggu tuntunan dari guru, kurang berani membangun sesuai dengan idenya sendiri. Hal ini juga terjadi di sekolah tempat penulis mengajar. Menurut hasil rapor semester II dari 20 anak dalam satu kelas terdapat 60% yaitu 12 anak yang daya kreatifitasnya rendah (Data Nilai Rapor), mudah menyerah ketika menghadapi masalah, kurang ide, banyak meniru hasil karya temannya.

Melihat kenyataan tersebut menjadi pendorong yang utama bagi peneliti untuk menggalang keterlibatan guru dalam memanfaatkan media dan menggalang anak dalam kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif. Pembelajaran

dengan menerapkan media balok ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas anak khususnya kemampuan pada bidang orisinalitas (keaslian), fleksibilitas (keluwesan), fluency (kelancaran).elaborasi (keterperincian), yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun gambaran pola pemecahannya melalui tahapan sebagai berikut:

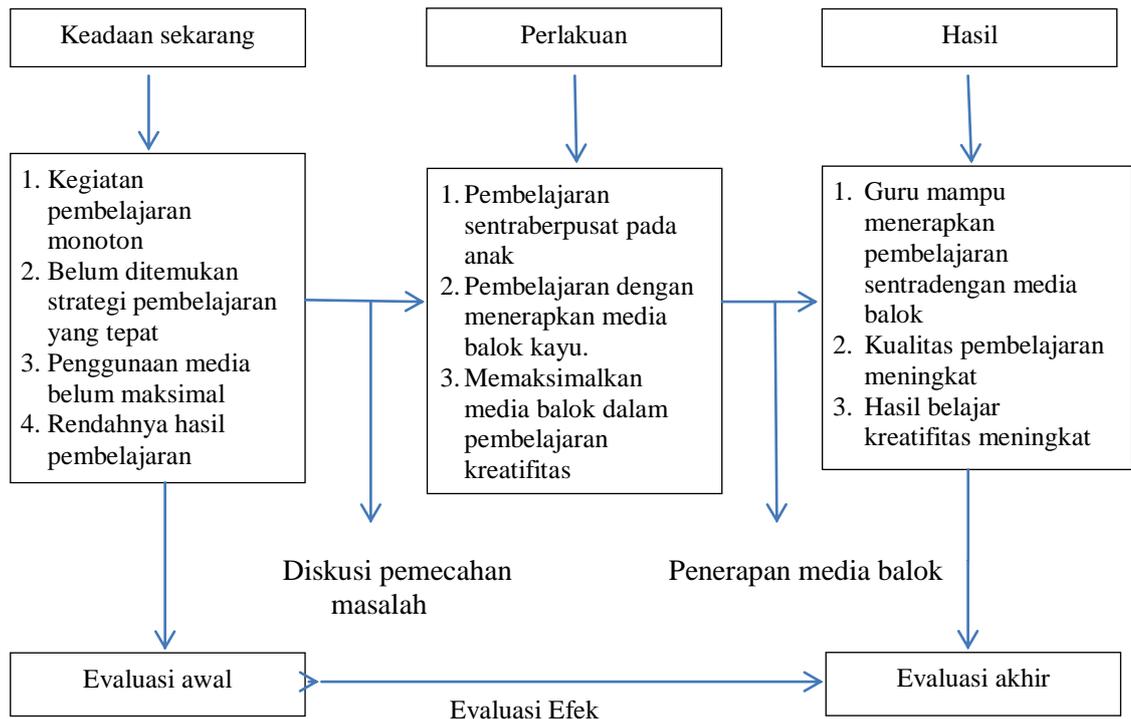


Diagram 2.1 Kerangka Pemecahan Masalah (Adaptasi dari Sukidin, 2007:167)

Berdasarkan Diagram 2.1, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran akan kondisi lapangan saat ini, perlakuan yang akan dilakukan, dan hasil yang diharapkan, termasuk revisi dan siklus-siklus yang akan dilalui.

2.4 Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan kajian pustaka maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media balok kayu mampu meningkatkan kemampuan kreatifitas membangun pada anak kelompok B TK Yaa Bunayya 2 Surabaya
2. Penerapan media balok kayu mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelompok B TK Yaa Bunayya 2 Surabaya.