

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2. 1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

2.1.1.1 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 Barttlet dan Jonanson (dalam Jemaris 2013 : 148) menyatakan bahwa :

“Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia 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 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 dapat dibangun berdasarkan pengalaman itu juga. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari – hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan seperti hal nya membentuk, menciptakan dan menghasilkan ide – ide kreatif.

2.1.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang berkeyakinan bahwa semua perilaku yang diperoleh individu adalah hasil dari interaksi 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 dikemukakan oleh Susanto (2011 : 167) yaitu :

“Belajar menurut teori Behaviorisme ialah perubahan perilaku yang terjadimelalui 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.

2.1.2 Media Balok

2.1.2.1 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.”

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.”

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.

2.1.2.2 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 bangun.

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.

2.1.2.3 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 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.

2.1.2.4 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 Masnipal (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.

2.1.2.5 Langkah – Langkah Permainan Balok Kelompok B

Dilakukannya permainan balok ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Menurut Masnipal (2010 : 298) ada 6 langkah dalam permainan balok kelompok B yaitu :

(1)Menyediakan alat dan perlengkapan, (2) Memperkenalkan bahan – bahan konstruktif berupa potongan – potongan balok, (3) Memperkenalkan cara

menghubungkan bahan – bahan Konstruktif menjadi suatu rangkaian bagian struktur, (4) Membuat beberapa contoh struktur seperti puskesmas, pos jaga polisi, rumah, jembatan, kendaraan dan sebagainya. (5) Menambah bangunan struktur dengan dekorasi / artistic (orang – orangan, binatang, kendaraan, tanaman, alat rumah tangga dan sebagainya), (6) Memberi nama struktur dan menginterpretasikannya.

Tabel 2.1 Langkah – Langkah Permainan Balok Kelompok B

No.	Langkah – Langkah	Aktivitas	
		Guru	Anak
1.	Menyediakan alat dan perlengkapan	Guru menyediakan alat untuk bermain balok yaitu menyiapkan bentuk – bentuk balok yang diperlukan dan perlengkapannya seperti miniature orang, binatang dan lainnya.	Anak melihat alat – alat permainan balok dengan berbagai bentuk dan warna yang telah disediakan guru.
2.	Memperkenalkan bahan – bahan konstruktif berupa potongan – potongan	Guru memperkenalkan dan memberitahu anak tentang bentuk – bentuk balok yang diperlukan dan	Anak memperhatikan pemberitahuan guru dan menyebutkan bentuk balok

		perlengkapannya seperti miniature orang, binatang dan lainnya.	
3.	Memperkenalkan cara menghubungkan bahan – bahan konstruktif menjadi suatu rangkaian bagian struktur	Guru memperkenalkan dan mengajarkan bagaimana cara menyusun balok – balok tersebut menjadi bentuk konstruktif missal pembentuk “puskesmas/pos jaga polisi”	Anak memperhatikan dan mengamati bagaimana cara menyusun balok – balok tersebut menjadi bentuk “puskesmas/pos jaga Polisi”
4.	Membuat beberapa contoh struktur seperti pos jaga polisi	Guru membuat contoh dan memberitahukan kepada anak bagaimana cara membuat “Puskesmas/Pos jaga Polisi”	Anak memephatikan dan belajar bagaimana cara membuat bentuk bangunan “puskesmas/Pos jaga Polisi” dan setelah itu membuatnya sendiri.
5	Menambah bangunan struktur dengan dekorasi / artistic (orang – orangan binatang,	Guru memberikan dekorasi agar bangunan lebih menarik	Anak menambahkan dekorasi agar bangunannya tampak lebih menarik

	kendaraan,tanaman dan sebagainya).		
6.	Memberi nama struktur dan menginterpretasikannya	Setelah menyelesaikan bangunan maka guru memberikan nama bangunannya	Anak memberikan nama untuk bangunan yang dibuatnya.

2.1.3 Kreativitas Anak Usia Dini

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan caranya sendiri. Kreativitas didefinisikan berbeda – beda menurut para ahli. Merangsang kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain.

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 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 memperbarui 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. 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.

2.1.3.2 Ciri – Ciri Kreativitas

Aspek yang terpenting dalam kreativitas adalah memahami ciri – cirinya. Murniati (2012: 44) mengemukakan ciri – ciri kreativitas dapat dibedakan ke dalam ciri kognitif dan non kognitif. Pada ciri kognitif ada empat ciri kreativitas yaitu Orisinalitas, fleksibilitas dan kelancaran

Menurut Munandar (dalam Andrianto 2013 : 116), ciri – ciri kreativitas yang menyangkut kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas

Selanjutnya Williams (dalam Susanto 2011 : 119), menjelaskan ciri – ciri berpikir kreatif yaitu:

- a) Keterampilan berpikir lancar, yaitu “mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban”. Artinya anak memiliki rasa ingin tahu.
- b) Keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu “menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran”. Artinya anak ingin menjawab pertanyaan yang diberikan.
- c) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang berbeda untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi – kombinasi yang tidak biasa dari suatu unsure yang biasa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik gambaran indikator setiap aspek yaitu seperti pada keterampilan berpikir lancar, yaitu seorang anak dari aspek ini akan memiliki rasa ingin tahu, sedangkan pada keterampilan berpikir luwes maka akan terlihat melalui kemampuan anak dalam menghasilkan pendapat, pertanyaan dan jawaban atas masalahnya dengan memainkan mainannya, selanjutnya pada keterampilan berpikir orisinal maka anak akan terlihat pada saat mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, ini artinya anak memiliki imajinasi yang tinggi dan keterampilan memerinci maka akan terlihat pada saat anak mampu memberi nama secara detail dari mainan yang dimainkannya.

Selanjutnya, menurut Peter Young dan Colin Tyre (Susanto 2011 : 121) menyatakan indikator – indikator ciri – ciri kreativitas dari “Kelancaran (*fluency*), kelenturan (*fleksibility*), keaslian (*orisinality*) dan elaborasi (*elaboration*)” adalah:

- a. Kelancaran (*fluency*) : (a) ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan usaha sekuat tenaga untuk mencapai apa yang telah ditetapkan, (b) arus gagasan spontan, dimana orang kreatif itu penuh dengan ide – ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternative jalan keluar yang baik, (c) menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu orang yang

kreatif ini tidak banyak membuang waktu untuk bersantai – santai yang kurang berarti, tetapi banyak digunakan untuk mencari gagasan baru dalam memecahkan masalah.

- b. Kelenturan (fleksibility) : (1) cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan dan teknik; “artinya dalam hal ini anak selalu ingin mencoba membuat atau menyusun permainan secara mandiri, (2) melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda “ artinya menciptakan sesuatu yang berbeda pada saat bermain, baik dari hasil karyanya berbeda dengan temannya tetapi memiliki sesuatu yang istimewa” (3) kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya “artinya anak memiliki kemampuan untuk cepat bersosialisasi dengan teman bermainnya”.
- c. Keaslian (orisinality), (1) imajinasi tinggi,..., (2) tidak berpengaruh dari luar; “artinya anak tidak mencontek hasil karya temannya”, (3) cenderung mengadakan percobaan “artinya anak mampu memvariasikan warna – warna pada mainannya”...

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka indikator dari ciri – ciri kreativitas anak, yaitu:

- 1) Kelancaran, pada ciri ini maka anak yang kreatif akan memiliki kemauan yang tinggi dalam permainan, memiliki rasa ingin tahu, tidak membuang waktu dalam bermain.
- 2) Kelenturan kemampuan membuat dan menyusun mainan dalam bermain, menciptakan sesuatu yang berbeda saat bermain, baik dari hasil karya yang berbeda dengan temannya tetapi memiliki sesuatu yang istimewa. Kemampuan untuk cepat bersosialisasi dengan teman bermainnya.
- 3) Keaslian, yang terlihat dari anak kreatif pada ciri – ciri ini yaitu memiliki imajinasi yang tinggi, tidak mencontek hasil karya temannya dan selalu ingin mencoba.

Sementara itu, pada ciri non kognitif termasuk motivasi, sikap, kepribadian kreatif. Ciri – ciri non kognitif sama pentingnya dengan ciri – ciri

kognitif, karena tanpa adanya dukungan kepribadian kreatif maka kreativitas seseorang tidak akan berkembang.

“Menurut Mulyasa (2012:102) anak usia 5 – 6 tahun yang kreatif dalam perilaku sehari – harinya mencerminkan ciri – ciri senang menjelajahi lingkungan, senang melakukan eksperimen, senang mengajukan pertanyaan, senantiasa ingin mendapatkan pengalaman baru, memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaan sebagaimana adanya tanpa adanya hambatan, jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu, memiliki daya imajinasi yang tinggi.”

Anak yang kreatif yaitu anak yang penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Anak yang kreatif adalah anak yang senang menjelajahi lingkungannya. Memiliki rasa ingin tahu yang besar dengan selalu bertanya tentang sesuatu yang tidak diketahuinya dan memiliki daya imajinasi yang tinggi artinya anak mampu menghasilkan suatu produk yang baru secara kreatif.

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Halimah (dalam Ahmad Susanto 2011 : 121), yang mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Gagasan berpikir kreatif yang meliputi : a. Berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat yang sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b. Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengucapkan jawaban yang baru, anak mampu berimajinasi bermacam fungsi benda. c. Berpikir terperinci, yaitu anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun dan mampu mengerjakan tugas dengan teliti,. d. berpikir menghubungkan yaitu anak memiliki tingkat kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
- 2) Aspek sikap, yaitu: a. rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing dan senang mencoba hal baru. b. ketersediaan untuk menjawab yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah – masalah

baru. c. keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d. percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan. e. berani mengambil resiko, yaitu anak tidak ragu untuk mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil dan berani mempertahankan.

- 3) Aspek karya meliputi: a. Permainan, yaitu anak berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b. karangan, yaitu, anak mampu menggambar hal baru, memodifikasi yang telah ada.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan ciri – ciri kreativitas yang kognitif yaitu :

- 1) Kelancaran, pada ciri ini maka anak yang kreatif akan memiliki kemauan yang tinggi dalam permainan, memiliki rasa ingin tahu, tidak membuang waktu dalam bermain.
- 2) Kelenturan kemampuan membuat dan menyusun mainan dalam bermain, menciptakan sesuatu yang berbeda pada saat bermain, baik dari hasil karya yang berbeda dengan temannya tetapi memiliki sesuatu yang istimewa. Kemampuan untuk cepat bersosialisasi dengan teman bermainnya.
- 3) Keaslian, yang terlihat dari anak kreatif pada ciri ini yaitu memiliki imajinasi yang tinggi, tidak menyontek hasil karya temannya dan selalu ingin mencoba

2.1.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Potensi ini perlu dibentuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan – kekuatan pendorong., baik dari luar maupun dari dalam individu sendiri. Kebebasan dan keamanan psikologi merupakan kondisi penting bagi kemampuan kreativitas, anak akan merasa bebas secara psikologis,

Menurut Conny Semiawan (dalam Ahmad Susanto 2012 : 123) faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah, jika terpenuhi persyaratan berikut ini :

- (a) Guru menerima anak tanpa syarat dengan segala kelebihan maupun kekurangan dan memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak mampu dan baik; (b) Guru membuat suasana agar anak tidak merasa terancam; (c) Guru memberikan pengertian dengan memahami pemikiran, perasaan dan perilaku anak serta dapat menempatkan diri dalam situasi anak.

Di sekolah peran Guru lah yang sangat penting dalam mendorong kemampuan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat terlatih jika anak diberi kebebasan terarah, memberikan kepercayaan kepada anak bahwa pada dasarnya anak mampu melakukan kegiatan dan memberikan keamanan psikologis kepada anak.

Sementara menurut Hurlock (dalam Ahmad Susanto 2012 : 124) faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas antara lain:

- a. Waktu, kegiatan anak seharusnya tidak diatur sehingga hanya sedikit waktu mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri, tidak adanya tekanan dari kelompok sosial anak akan menjadi kreatif
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif anak harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering terjadi pada anak yang tidak kreatif.
- d. Sarana, tersedianya sarana untuk bermain yang merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi
- e. Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan lingkungan sekolah harus merangsang kreativitas untuk mendapatkan suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial
- f. Hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, orang tua tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak.
- g. Cara mendidik, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan disekolah dapat meningkatkan kreativitas pada anak.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasarnya untuk mencapai hasil yang kreatif

Kemampuan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal jika anak memiliki kesempatan, adanya waktu yang tidak terlalu membatasi, tersedianya sarana untuk anak dalam bereksplorasi, mendidik anak tidak secara otoriter dan yang terpenting adalah hubungan antara anak dan orangtua, anak dan guru yang tidak terlalu posesif dan tidak terlalu melindungi.

2.2 Kerangka Konseptual

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 balok.

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.

Adapun cara agar permainan ini dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak didalam pembelajaran AUD adalah dengan merencanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga, guru dapat menyiapkan hal – hal apa saja yang harus dipersiapkan didalam permainan ini seperti alat permainannya, bagaimana cara bermainnya didalam pembelajaran AUD. Karena apabila balok ini dirancang dengan baik maka akan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5 -6 tahun.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan ciri – ciri kreativitas kognitif yaitu kelancaran, keaslian, dan elaborasi dan berikut penjabaran dari setiap ciri, yaitu: Kelancaran, pada ciri ini maka anak kreatif akan memiliki kemauan yang tinggi dalam permainan menyusun balok, memiliki rasa ingin tahu, tidak membuang waktu dalam bermain menyusun balok. Kelenturan kemampuan membuat dan menyusun balok, menciptakan sesuatu yang berbeda pada saat bermain balok, baik dari hasil karya yang berbeda dengan temannya tetapi memiliki sesuatu yang istimewa. Kemampuan untuk cepat bersosialisasi dengan teman bermainnya. Keaslian, yang terlihat dari anak kreatif pada ciri ini yaitu memiliki imajinasi yang tinggi, tidak menyontek hasil karya temannya dan selalu ingin mencoba.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual dan yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi Hipotesis ini adalah “Ada pengaruh penggunaan Media Balok terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Santa Clara Simalingkar B”.