

PENGGUNAAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SPS TP MELATI CISOLOK KECAMATAN CISOLOK KABUPATEN SUKABUMI

Wiwin Winarni¹, Elnawati², Redi Awal Maulana³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: ¹ winarniwiwin622@gmail.com , ² elnawati@ummi.ac.id

³ [rediaawalmaulana21@ummi.ac.id](mailto:rediawalmaulana21@ummi.ac.id)

Corresponding author: winarniwiwin622@gmail.com

Abstrak

Salah satu alat permainan edukatif adalah balok, yang biasanya terbuat dari kayu. Balok tiga dimensi memiliki berbagai bentuk, seperti kubus, silinder, tabung, cone, kerucut, bola, sfera, prisma segitiga, limas segiempat, atau piramid, dan berbagai warna yang menarik untuk anak-anak. Media balok membantu anak berimajinasi dan berpikir untuk mengubahnya menjadi sebuah bentuk tertentu. Mereka juga dilatih untuk menyusun balok satu demi satu, dan mereka dapat berpikir tentang apa yang akan dibuat. Apabila anak-anak mendapat latihan terus-menerus, imajinasi mereka dan kemampuan kreatif mereka akan berkembang. Semakin unik ide yang dimiliki anak, semakin kreatif mereka. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan terhadap kreatifitas anak di anak usia 5-6 Tahun di kelompok B PAUD SPS TP Melati Cisolok. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Kata Kunci: Permainan Balok, Kreativitas, Perkembangan anak usia dini

Abstract

One of the educational game tools is blocks, which are usually made of wood. Three-dimensional blocks have various shapes, such as cubes, cylinders, tubes, cones, spheres, spheres, triangular prisms, rectangular pyramids, or pyramids, and various colors that are attractive to children. Block media helps children imagine and think about turning it into a certain shape. They are also trained to put blocks together one by one, and they can think about what to make. If children receive continuous practice, their imagination and creative abilities will develop. The more unique ideas children have, the more creative they are. The aim of this research is to find out how games influence children's creativity in children aged 5-6 years in group B PAUD SPS TP Melati Cisolok. This research uses classroom action research methods.

Keywords: Block Games, Creativity, Early childhood development

PENDAHULUAN

Pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari elemen pembelajaran yang mendukung, seperti guru, media, metode, sumber, dan fasilitas pembelajaran. Jadi, sebagai fasilitator, guru harus membantu siswa dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Guru harus membuat model pembelajaran yang mendorong dan mendorong anak-anak untuk menjadi aktif dan kreatif. Media yang menarik dan bermanfaat harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di TK. Media balok adalah salah satu dari banyak jenis media yang dapat membantu anak menjadi kreatif. Mereka dapat mendorong anak untuk membuat sesuatu yang baru, tergantung pada jenisnya. Pada kemampuan anak untuk menggabungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari ke dalam balok dan menggunakannya untuk membantu mereka membuat sesuatu yang baru.

Salah satu alat permainan edukatif adalah balok, yang biasanya terbuat dari kayu. Balok tiga dimensi memiliki berbagai bentuk, seperti kubus, silinder, tabung, cone, kerucut,

bola, sfera, prisma segitiga, limas segiempat, atau piramid, dan berbagai warna yang menarik untuk anak-anak. Media balok membantu anak berimajinasi dan berpikir untuk mengubahnya menjadi sebuah bentuk tertentu. Mereka juga dilatih untuk menyusun balok satu demi satu, dan mereka dapat berpikir tentang apa yang akan dibuat. Apabila anak-anak mendapat latihan terus-menerus, imajinasi mereka dan kemampuan kreatif mereka akan berkembang. Semakin unik ide yang dimiliki anak, semakin kreatif mereka.

Peneliti menemukan dalam observasi awal yang dilakukan, bahwa di PAUD SPS TP Melati Cisolok, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya variasi aktivitas kreatif yang dilakukan oleh anak-anak, terutama dalam kegiatan bermain dan bereksperimen dengan pengunna berbagai media. Selain itu motivasi dari guru terhadap anak dan juga kurangnya pola pembelajaran yang berfokus pada anak menjadi salah satu hambatan dalam tumbuhnya kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan menjadi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. PTK merupakan penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan pengajar di kelasnya dengan harapan dapat menghasilkan hasil belajar bagi peserta didiknya melalui presentasi. PTK berkaitan dengan penerapan skenario dunia nyata untuk memecahkan tantangan pembelajaran di dunia nyata. PTK tidak dapat dipisahkan dari permasalahan ruang belajar yang dihadapi oleh instruktur dan pendidik pembimbing. Partisipasi dalam pelaksanaan dapat dipicu oleh sejumlah faktor, termasuk evaluasi situasi, penerapan kegiatan, pelaksanaannya, introspeksi, dan penilaian hasil. Sampai hasil yang diinginkan diperoleh, struktur ini dapat diulangi. Karakteristik kendaraan bervariasi dari satu pengujian ke pengujian lainnya (Aqib, 2017)

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan pada hakikatnya adalah serangkaian “penelitian-aksi-aksi”, yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah, hingga masalah tersebut terpecahkan. Ada beberapa jenis penelitian tindakan, dua di antaranya adalah penelitian tindakan individu dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jadi PTK dapat mempunyai arti dua hal, yaitu penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan kolaboratif; keduanya mengacu pada hal yang sama. Penelitian tindakan termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan dapat bersifat kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal yang dilakukan, bahwa di PAUD SPS TP Melati Cisolok, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya variasi aktivitas kreatif yang dilakukan oleh anak-anak, terutama dalam kegiatan bermain dan bereksperimen dengan pengunna berbagai media. Selain itu motivasi dari guru terhadap anak dan juga kurangnya pola pembelajaran yang berfokus pada anak menjadi salah satu hambatan dalam tumbuhnya kreativitas anak.

Table 1. Persentase hasil Observasi Awal Kemampuan Kreativitas Anak

| No | Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---------------|-----------|-------------|------------|
| 1 | BB | 7 | 46.7 % |
| 2 | MB | 5 | 33.3 % |
| 3 | BSH | 3 | 20% |
| 4 | BSB | 0 | 0% |
| Jumlah | | 15 | 100% |

Berdasarkan tabel dan diagram diatas Kreativitas anak umur 5-6 tahun di PAUD SPS TP Melati III Cisolok Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi, terlihat dari 15 peserta didik, belum terdapat anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) atau 0%, anak yang Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) 20% dengan jumlah 3 anak, anak yang Mulai Berkembang 33.3% dengan jumlah 5 anak, serta anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 46.7 % dengan jumlah 7 anak.

Maka berdasarkan pada refleksi tersebut peneliti merencanakan untuk meningkatkan Kreativitas anak melalui penggunaan balok akan dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana dalam setiap siklus dilaksanakan 2 kegiatan.

Agar lebih menguatkan bahwa penggunaan balok yang bertujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD SPS TP Melati berhasil atau tidak, dan untuk mengetahui tingkat pencapaiannya, berikut ini diperlihatkan beberapa indikator Kreativitas, dan penerapan tersebut sudah dilakukan pengamatan oleh penulis sejak Januari 2025. Observasi pada kegiatan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025, berikut merupakan tabel hasil dari pengamatan penilaian berdasarkan indikator sebagai berikut:

Table 2. Persentasi Kreatvitas Anak Siklus I

| No | Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---------------|-----------|-------------|------------|
| 1. | BB | 6 | 40% |
| 2. | MB | 4 | 26.7% |
| 3. | BSH | 3 | 20% |
| 4. | BSB | 2 | 13.3% |
| Jumlah | | 15 | 100% |

Hasil uraian pada tabel dan diagram diatas menyatakan bahwa Kreativitas anak umur 5-6 tahun di PAUD SPS TP Melati III Cisolok Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi, terlihat dari 15 peserta didik, sudah terdapat anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak atau sekitar 13.3%, anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 20% dengan jumlah 3 anak, anak yang Mulai Berkembang 26.7% dengan jumlah 4 anak, serta anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 40% dengan jumlah 6 anak.

Oleh karena itu, berdasar pada refleksi tersebut peneliti akan melakukan kegiatan berikut pada siklus II dengan tujuan agar Kreativitas anak melalui penggunaan balok akan dapat lebih meningkat, dengan menggunakan indikator Kreativitas sebagai bahan penilaian pada saat kegiatan berlangsung. Observasi pada kegiatan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025, berikut merupakan tabel hasil dari pengamatan penilaian berdasarkan indikator sebagai berikut:

Table 3. Peningkatan Kreativitas Anak

| No | Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---------------|-----------|-------------|------------|
| 1. | BB | 0 | 0% |
| 2. | MB | 2 | 13.3% |
| 3. | BSH | 5 | 33.3% |
| 4. | BSB | 8 | 53.4% |
| Jumlah | | 15 | 100% |

Hasil uraian pada tabel dan diagram diatas menyatakan bahwa Kreativitas anak umur 5-6 tahun di PAUD SPS TP Melati III Cisolok Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi, terlihat dari 15 peserta didik, terdapat anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 53.4% atau sebanyak 8 anak, anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 33% dengan jumlah 5 anak, anak yang Mulai Berkembang 13.3% dengan jumlah 2 anak, serta sudah tidak ditemukan anak yang Belum Berkembang (BB) atau 0%.

Berdasar pada hasil refleksi tersebut, maka Kreativitas anak melalui penggunaan balok dikatakan berhasil meningkatkan kreativitas anak di PAUD SPS TP Melati III Cisolok, menggunakan media balok. Oleh sebab itu melihat dari jumlah persentase anak dengan kategori BSB dan BSH yaitu sebesar 86,7% sudah dinyatakan mencapai nilai ketuntasan yang ditargetkan yaitu sebesar 80%. Maka dari itu penelitian berakhir di siklus II.

Media seringkali disebut dengan alat peraga dimana dalam pendidikan anak usia dini merupakan sarana pembelajaran yang berpengaruh untuk memajukan aspek-aspek perkembangan anak. Alat ini sering di sebut mainan APE atau alat permainan edukatif. Alat ini merupakan salah satu sarana pendidikan yang wajib digunakan oleh pendidik di sekolah-sekolah agar materi pelajaran yang disampaikan bisa lebih mudah diterima oleh siswa, pembelajaran dapat lebih menarik, tidak membosankan, berbagai aspek perkembangan anak dapat berkembang, guru terlatih untuk selalu menciptakan ide yang kreatif dalam membuat media APE tersebut, dan masih banyak lagi manfaatnya.

Permainan balok yang dilakukan di PAUD SPS TP Melati III Cisolok sangat digemari oleh anak, dimana pada setiap kegiatan anak, anak selalu senang dan bersemangat, hal tersebut terlihat dalam setiap kegiatan akan dimulai anak senantiasa menyampaikan pendapat mengenai hal yang akan dibuat oleh anak menggunakan balok.

Menurut (Munandar, 2014) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Chaplin (Rahmawati, Diah, 2016) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Menurut Suratno, kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Sedangkan menurut Yeni dan Euis (Fadillah, 2017), kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Menurut Gordon dan Browne (Moeslihatoen, 2016) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Menurut Torrance (Rahmawati, Diah, 2016) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengabolarasi suatu gagasan sesuatu yang baru disini bukan berarti harus samasekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan juga hasil dari analisis data maka penggunaan media balok yang dilakukan selama pengamatan dinyatakan telah memberikan pengaruh yang baik bagi peningkatakan kreativitas anak di PAUD SPS TP Melati III Cisolok, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan pada Siklus II kegiatan 2 terlihat bahwa kreativitas mencapai nilai ketuntasan sebesar 86.6%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan tersebut dan juga hasil dari analisis data maka penggunaan media balok yang dilakukan selama pengamatan dinyatakan telah memberikan pengaruh yang baik bagi peningkatakan kreativitas anak di PAUD SPS TP Melati III Cisolok, hal tersebut

dapat dilihat dari hasil pengamatan pada Siklus II kegiatan 2 terlihat bahwa kreativitas mencapai nilai ketuntasan sebesar 86.6%.

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.
- Hidayani Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Istriyani, Dyah. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan*.
- 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 Suryawijayah*. {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 Tilogkabila 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 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.
- Luthfia, Fajriana, 'Studi Kasus Tentang Peserta Didik Yang Sulit Mengendalikan', 2006, 1– 11
- Majir, Abdul, 'Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya Tahun XV, No. 28. Oktober 2019', *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 15.27 (2019), 35–54