

PENGARUH PERMAINAN BALOK SUSUN TERHADAP KREATIVITAS SISWA PAUD HARAPAN BUNDA BATU AMPAR

Ya'Julyanto¹⁾, Dendi Tri Suarno,²⁾ Muklisin,³⁾ Kasihani Lestari,⁴⁾ Dwi Sakiya Handyani⁵⁾

^{1,3,4,5} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Melawi, ²Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Melawi, ^{1,2,3,4,5} Jl. RSUD Melawi KM 04 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi 78116, kodepos
E-mail : yajulyanto@gmail.com¹⁾ denditrisuarno@gmail.com²⁾
mukhlisinstkipmelawi@gmail.com⁴⁾ lestarikasihani440@gmail.com⁴⁾ dwisakiya25@gmail.com⁵⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok susun terhadap kreativitas siswa Paud Harapan Bunda Batu Ampar. Metode penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs*, dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen, desain *one group pre-test post-test design*. Instrumen dan pengumpulan data adalah observasi, tes awal (*pre-test*) perlakuan dan tes akhir (*post-test*) dan subjek penelitian ini berjumlah 12 siswa. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai pre-test siswa 12 dan nilai rata-rata post test 62,857. Uji normalitas dari hasil perhitungan dengan rumus Liliefors diambil nilai tertinggi dari hasil perhitungan Nilai $F(X) - S(X)$ tertinggi sebagai angka pengujian normalitas, yaitu = 0,37705 nilai kuantil pengujian liliefors, $\alpha = 0,05$; $N = 14$ yaitu 0,227. Dari hasil perhitungan diatas nilai tertinggi $0,37705 > 0,227$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari T hitung 3,464 > t tabel 2,160. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan balok susun berpengaruh terhadap kreativitas siswa Paud Harapan Bunda Batu Ampar.

Kata Kunci: Kreativitas siswa, balok susun

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang ditandai oleh kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian. Dari segi afektif, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, ketertarikan terhadap tugas majemuk, keberanian menghadapi risiko, ketahanan terhadap kegagalan, penghargaan terhadap keindahan, rasa humor, serta keinginan untuk mencari pengalaman baru (Munawaroh, 2010). Oleh karena itu, penting untuk menjaga dan mengembangkan kreativitas anak prasekolah dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, salah satunya melalui penyediaan sarana bermain (Holis, 2007).

Namun, kenyataannya banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang lebih berorientasi pada aspek akademis dibandingkan dengan metode bermain. Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak meliputi waktu, kesempatan untuk menyendiri, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dengan orang tua, serta cara mendidik dan bermain (Trisnawati et al., 2021). Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu melalui pembelajaran yang mengintegrasikan bermain atau belajar sambil bermain (Wahyuni & Azizah, 2020).

Oleh karena itu, setiap materi yang akan diajarkan sebaiknya dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang

menyenangkan bagi anak, karena melalui permainan, anak dapat melakukan berbagai hal, termasuk meningkatkan kreativitas mereka (Hayati & Putro, 2021). Dalam konteks ini, anak-anak akan memperoleh informasi atau pengetahuan baru, yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif agar diterima oleh teman-teman sebaya. Selain itu, anak juga akan menciptakan karya yang unik dan khas sesuai dengan imajinasi mereka, salah satunya melalui permainan yang menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah komunikasi, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menyalurkan pesan pembelajaran. Media ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*) (Febrianti, 2019). Alat bantu pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan, sehingga sering disebut juga sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*).

Salah satu solusi untuk mengatasi lemahnya kemampuan berpikir kreatif anak adalah dengan menggunakan media puzzle atau balok susun. Permainan berbentuk balok dapat merangsang kemampuan kognitif anak, di mana model tertentu

yang diinginkan, seperti gedung, hewan, kapal, atau bentuk lainnya, dapat menjadi karya yang memacu daya pikir serta memperagakan hasil imajinasi mereka (Aslindah, 2027). Balok susun memiliki berbagai manfaat, seperti mengembangkan kemampuan kreatif anak, melatih motorik halus, serta meningkatkan konsentrasi dan daya tahan tubuh (Andriani & Siregar, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan para guru di PAUD Harapan Bunda Batu Ampar, ditemukan beberapa masalah signifikan yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah kesulitan siswa dalam mengeluarkan ide atau gagasan saat mereka dihadapkan pada kegiatan yang memerlukan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu mengembangkan imajinasi mereka selama kegiatan belajar mengajar (KBM), yang berpotensi menghambat perkembangan kreativitas mereka.

Lebih lanjut, selama proses KBM, siswa cenderung menunjukkan sikap pasif, yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Ketika diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, siswa tampak kurang mampu mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, karena mereka lebih memilih untuk terlibat dalam aktivitas bermain yang tidak terarah. Sikap ini dapat mengakibatkan minimnya eksplorasi ide-ide baru dan inovasi, yang seharusnya menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang efektif.

Oleh sebab itu, penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi hambatan-hambatan ini agar siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang merangsang kreativitas mereka. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong eksplorasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengeluarkan ide-ide kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka secara optimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan balok susun dalam proses pembelajaran, karena media ini sangat bermanfaat dan menarik bagi siswa, salah satunya adalah untuk mengasah kreativitas mereka.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental*. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen dengan pendekatan *one group pre-test post-test design*. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Harapan Bunda Batu Ampar, khususnya di dalam kelas. Peneliti memilih lokasi penelitian

tersebut dengan tujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis kemampuan kreativitas siswa dalam penggunaan permainan balok susun.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa yang terdaftar di PAUD Harapan Bunda Batu Ampar, dengan subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, tes awal (*pre-test*), perlakuan, dan tes akhir (*post-test*). Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan untuk menginterpretasikan hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh permainan balok susun terhadap kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil mengenai pengaruh permainan balok susun terhadap kreativitas siswa Paud Harapan Bunda Batu Ampar.

Tabel 1. Hasil Pre-tes dan Post Test

No.	Nama	Pre- test	Kategori Post-test	Kategori
1.	AB	10	BB	50 MB
2.	AT	30	MB	70 BSH
3.	BM	10	BB	50 MB
4.	CD	50	MB	50 MB
5.	CK	30	MB	70 BSH
6.	DL	30	MB	70 BSH
7.	EL	60	BSH	80 BSB
8.	ET	50	MB	80 BSB
9.	FO	20	BB	50 MB
10.	GH	20	BB	70 BSH
11.	IN	10	BB	80 BSB
12.	JL	10	BB	50 MB

Keterangan:

- Nilai 76-100 Kategori Sangat Baik (BSB)
- Nilai 51-75 Kategori Baik (BSH)
- Nilai 26-50 Kategori Cukup (MB)
- Nilai 0-25 Kategori Kurang Baik (BB)

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan dalam tabel 1, dapat disimpulkan bahwa permainan balok susun memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa di PAUD Harapan Bunda Batu Ampar. Intervensi ini berhasil meningkatkan nilai kreativitas siswa, yang tercermin dari pergeseran

kategori dari *pre-test* ke *post-test*. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan metode bermain dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak.

Pernyataan di atas diperkuat oleh hasil uji t yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji hipotesis antara *pre-test* dan *post-test*. Uji t digunakan untuk menganalisis data yang telah dinyatakan berdistribusi normal, yang diperoleh melalui proses penghitungan menggunakan rumus normalitas. Data tersebut diambil dari sampel yang sama, namun dengan perlakuan yang berbeda, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,857, yang lebih besar dari 25, dengan selisih sebesar 37,857.

Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,464 lebih besar daripada t tabel yang bernilai 2,160. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam capaian kemampuan kreativitas siswa antara *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan balok susun memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa di PAUD Harapan Bunda Batu Ampar. Pengaruh ini terlihat jelas dari adanya selisih nilai yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, yang menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas mereka setelah mengikuti intervensi.

Teori yang mendasari temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa interaksi sosial dan permainan berperan penting dalam perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Menurut Vygotsky, melalui permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi ide-ide baru, berlatih keterampilan sosial, dan mengembangkan imajinasi mereka. Selain itu, Piaget (1962) juga menyatakan bahwa permainan adalah sarana yang efektif untuk belajar, di mana anak-anak dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung.

Lebih lanjut, penelitian oleh Isenberg dan Jalongo (2014) menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur, seperti permainan balok susun, dapat merangsang kreativitas dan pemecahan masalah pada anak. Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan berinovasi dalam konteks bermain, mereka tidak hanya belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode bermain, khususnya melalui permainan balok susun, sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di PAUD. Hal ini memberikan implikasi penting bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, *Pre-test* dan *Post-test* yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa siswa paud harapan bunda batu ampar cukup aktif dalam pembelajaran yang diberikan sehingga permainan balok susun dapat mempengaruhi kreativitas anak di paud harapan bunda batu ampar. Dari *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakukan maka dengan demikian balok susun dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak Dari T hitung 3,464 > t tabel 2,160 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya capaian kemampuan kreativitas pada siswa *pre-test* dan *post-test* sangat signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, H., & Siregar, T. J. (2023). Pengaruh permainan balok susun terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. *Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII*, 7(2), 243-251.
- Aslindah, A. (2027). *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Febrianti, F. (2019, May). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 667-677).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Holis, A. (2007). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 1(1), 22-43.
- Isenberg, J., & Jalongo, M. R. (2014). Why is play important? Social and emotional

development, physical development, creative development.

- Munawaroh, I. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 8.
- Trisnawati, W., Raharjo, T. J., & Kisworo, B. (2021). Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Koronka Bawen Kabupaten Semarang. *Jendela PLS*, 6(1), 50-57.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.