



Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Balok di KB Anggrek Indah

Penelitian Tindakan Kelas — KB Anggrek Indah

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Jenjang pendidikan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang menjadi fondasi tumbuh kembang anak.

Kreativitas Anak

Kemampuan untuk menemukan pendekatan baru dalam menghadapi situasi dan memecahkan masalah secara inovatif.

Karya Bermakna

Anak yang memiliki kemampuan kreatif mampu menghasilkan karya baru dan mengembangkan sesuatu menjadi bentuk yang berbeda dan bermakna.



Pentingnya Stimulasi Kreativitas



Berpikir Divergen

Kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen — kemampuan menghasilkan banyak solusi dari satu permasalahan.

Risiko Tanpa Stimulasi

Tanpa stimulasi yang tepat, anak akan mengalami kesulitan menemukan solusi inovatif dalam kehidupan sehari-hari.

Rasa Percaya Diri

Minimnya stimulasi kreatif dapat menghambat pembentukan rasa percaya diri anak secara signifikan.

Kondisi Awal di KB Anggrek Indah

70%

Belum Optimal

Anak usia 3–4 tahun belum menunjukkan kemampuan kreativitas yang optimal

30%

Sudah Berkembang

Hanya sekitar 30% anak yang sudah mampu menampilkan kemampuan kreativitas yang baik

⚠ Anak kesulitan saat menyusun balok dan cenderung hanya meniru bentuk yang dibuat guru atau teman — bukan berkreasi secara mandiri.

Permainan Balok sebagai Solusi

Permainan Konstruktif

Permainan balok termasuk jenis permainan konstruktif yang memungkinkan anak menyusun balok sesuai imajinasi mereka sendiri.

Melatih Kemampuan Kognitif

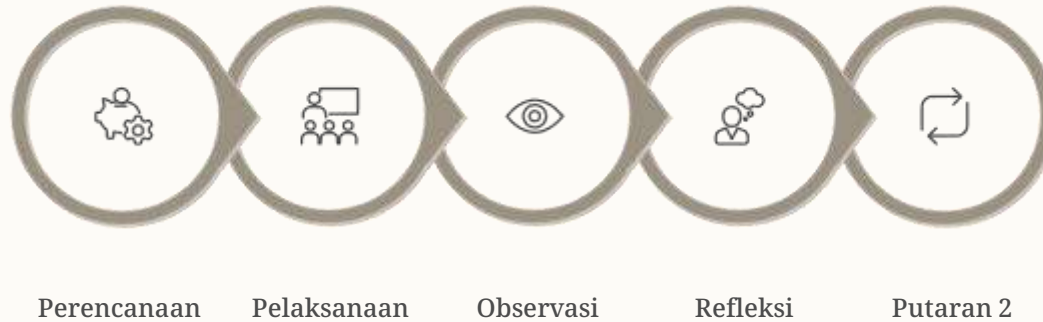
Melatih anak untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan mengembangkan kemampuan bekerja sama.

Suasana Positif

Permainan balok menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan bagi anak usia dini.



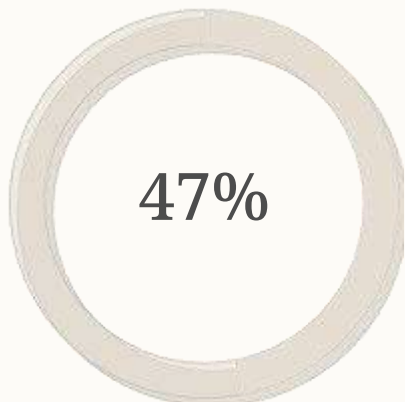
Metode Penelitian



Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, dirancang secara siklus dalam dua putaran berurutan.

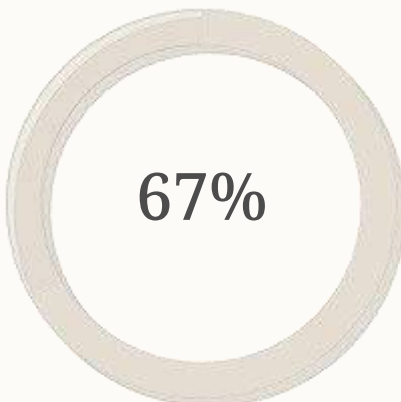
- 1 Perencanaan**
Merancang skenario pembelajaran dan menyiapkan instrumen observasi kreativitas anak.
- 2 Pelaksanaan Tindakan**
Menerapkan permainan balok dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- 3 Observasi**
Mengamati dan mencatat perkembangan kreativitas anak selama kegiatan berlangsung.
- 4 Refleksi**
Mengevaluasi hasil observasi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Pra Siklus



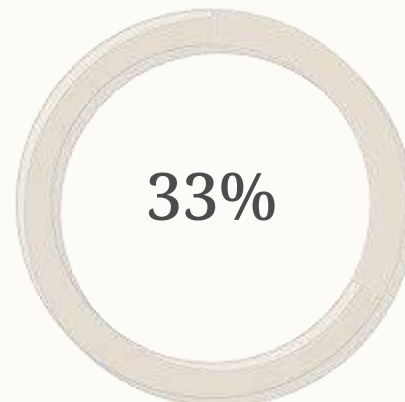
Rata-rata Kreativitas

Rata-rata kemampuan kreativitas anak hanya mencapai 47,22% pada tahap pra siklus



Belum Berkembang

10 dari 15 anak (66,7%) masih berada pada kategori Belum Berkembang

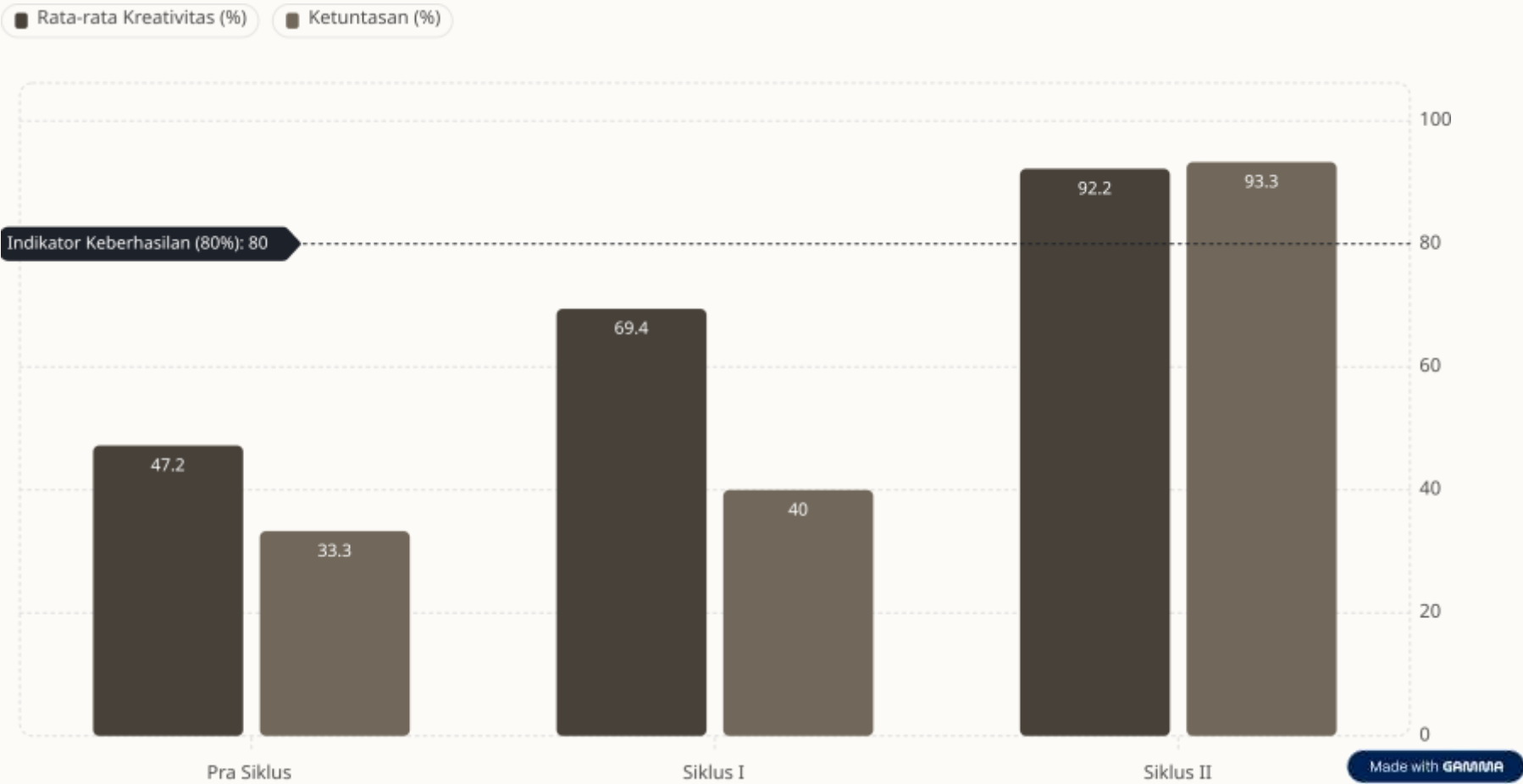


Mulai Berkembang

Hanya 5 anak (33,3%) yang mencapai kategori Mulai Berkembang

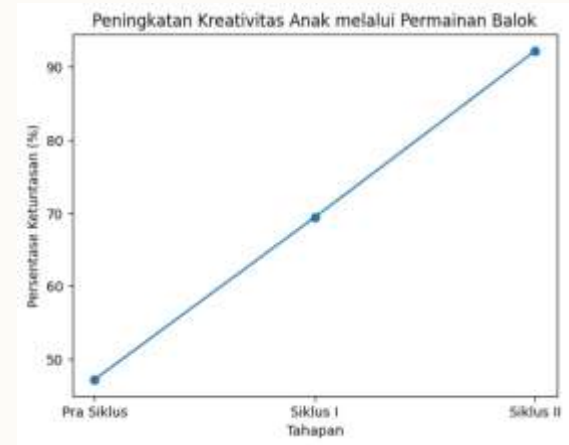
❌ Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk mendorong kreativitas anak.

Hasil Siklus I dan Siklus II



Analisis Perkembangan Antar Siklus

Peningkatan kemampuan kreativitas anak terlihat signifikan dari pra siklus (47,22%) ke Siklus I (69,44%) dan Siklus II (92,22%). Permainan balok sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui kegiatan bermain dengan media konkret. Suasana kegiatan yang menyenangkan dan tidak menekan membuat anak lebih berani mencoba hal baru.



Kesimpulan



Terbukti Efektif

Penerapan permainan balok terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak usia 3–4 tahun.



Aspek yang Berkembang

Peningkatan terlihat pada kemampuan menghasilkan ide, menciptakan bentuk orisinal, dan ketekunan bermain.



Media Pembelajaran Efektif

Permainan balok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.



Sumber

- 13. Artikel Ririn Widjayanti (1) (1).docx