

Jurnal umsida

Ririn Widjayanti

 LULUK
 PENDIDIKAN GURU PAUD
 Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3620079033****Submission Date****Jul 31, 2026, 8:29 AM GMT+7****Download Date****Jul 31, 2026, 8:31 AM GMT+7****File Name****13_Artikel_Ririn_Widjayanti_1_1_.docx****File Size****201.6 KB****17 Pages****4,539 Words****28,109 Characters**

11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 10 words)
- Submitted works

Exclusions

- 1 Excluded Match

Top Sources

- 10%  Internet sources
- 6%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 10% Internet sources
- 6% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
2	Internet	jurnal.narotama.ac.id	<1%
3	Internet	core.ac.uk	<1%
4	Internet	journal2.upgris.ac.id	<1%
5	Internet	www.inibalikpapan.com	<1%
6	Publication	Dia Ramadani, Siti Farida. "Pembelajaran Berbasis Game Digital Menggunakan W...	<1%
7	Publication	Adehlia Tahulending, Sofyan Amu, Djailan Mansur. "Meningkatkan Kemampuan ...	<1%
8	Internet	eprints.umk.ac.id	<1%
9	Internet	www.scribd.com	<1%
10	Internet	journal.unimma.ac.id	<1%
11	Internet	www.researchgate.net	<1%

12	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	<1%
13	Internet	jurnal.piramidaakademi.com	<1%
14	Internet	baixardoc.com	<1%
15	Internet	jurnal.rakeyansantang.ac.id	<1%
16	Internet	jurnalp4i.com	<1%
17	Publication	Retno Istriningsih, Nur Halizah, Puji Astuti, Dwi Sugiarti, Dwi Prasetyawati Diya...	<1%
18	Internet	eprints.perbanas.ac.id	<1%
19	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
20	Publication	Maitsa Munifah, Elan Elan, Taopik Rahman, Gilar Gandana. "ANALISIS KETERAMPI...	<1%
21	Internet	docplayer.info	<1%
22	Internet	jurnal.staiuisu.ac.id	<1%
23	Internet	library.um.ac.id	<1%
24	Internet	vm36.upi.edu	<1%
25	Publication	SUJATI .. "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI ...	<1%

26	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
27	Internet	e-the-l.blogspot.com	<1%
28	Internet	eprints.unisnu.ac.id	<1%
29	Internet	id.scribd.com	<1%
30	Internet	repository.unusa.ac.id	<1%
31	Internet	www.slideshare.net	<1%

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN BALOK DI KB ANGGREK INDAH

Ririn Widjayanti ¹⁾ Agus Salim ²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: agussalim@umsida.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbudristek Nomor 137 Tahun 2014). Pada fase ini, anak berada dalam masa keemasan perkembangan (*golden age*) di mana seluruh potensi yang dimilikinya berkembang sangat pesat dan sangat responsif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Salah satu potensi utama yang harus dikembangkan secara optimal pada masa PAUD adalah kemampuan kreativitas, karena kreativitas merupakan aset fundamental yang mendukung perkembangan seutuhnya anak. Menurut Yayuk Primaati (2023), kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menemukan pendekatan atau terobosan baru dalam menghadapi situasi maupun memecahkan masalah, yang pada akhirnya menghasilkan solusi yang unik, khas, dan lebih efektif dibandingkan sebelumnya. Nana Supriyatna (2025) menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan ide-ide baru yang beragam guna memberikan solusi cerdas dan tepat bagi permasalahan yang dihadapi. Sementara itu, Suryana & Desmila (2022) memandang kreativitas sebagai proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode, maupun produk baru yang bermanfaat, yang ditandai dengan sifat imajinatif, estetis, fleksibel, serta mampu memadukan berbagai unsur untuk pemecahan masalah yang efektif.

Anak yang memiliki kemampuan kreatif, menurut Sari dan Fauziyah (2022), adalah anak yang mampu menghasilkan karya baru maupun mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi bentuk yang berbeda dan lebih bermakna. Terdapat tiga ciri utama yang menandai kreativitas pada anak, yaitu: orisinalitas (kemampuan berpikir secara mandiri dan menghasilkan pemikiran asli), fleksibilitas (kemampuan melahirkan beragam ide dan tidak terpaku pada satu cara), serta kelancaran berpikir (kemampuan mengemukakan banyak gagasan secara berurutan). Ketiga aspek ini memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang tidak sederhana dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya.

Apabila kemampuan kreativitas pada anak usia dini tidak distimulasi dengan baik, maka akan muncul dampak negatif yang cukup signifikan bagi perkembangannya. Hidayat dkk. (2023) menyatakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen; tanpa stimulasi yang tepat, anak akan mengalami kesulitan dalam menemukan solusi yang inovatif ketika menghadapi tantangan sehari-hari. Sari (2024) menambahkan bahwa minimnya stimulasi kreatif dapat menghambat pembentukan rasa percaya diri (*self-efficacy*) anak, sehingga mereka cenderung ragu-ragu dan kurang berani mengambil risiko dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Anggrek Indah, Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Jombang, diketahui bahwa sekitar 70% anak usia 3–4 tahun belum

menunjukkan kemampuan kreativitas yang optimal. Kondisi ini terlihat jelas dari kesulitan anak saat menyusun balok, serta kecenderungan mereka hanya meniru bentuk yang telah dibuat oleh guru maupun teman sebaya. Sebaliknya, hanya sekitar 30% anak yang sudah mampu menampilkan kemampuan kreativitas yang baik.

31 Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Galos & Aldrige, 2020; Wahyuni dkk., 2022). Faktor internal meliputi motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan awal yang dimiliki anak. Adapun faktor eksternal mencakup strategi pembelajaran yang diterapkan guru, kualitas interaksi antara guru dan anak, serta lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang mencakup kondisi fisik, suasana sosial, dan iklim psikologis memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak, khususnya melalui kegiatan bermain balok.

Permainan balok termasuk dalam jenis permainan konstruktif. Menurut Ulimaz (2024), permainan ini memungkinkan anak untuk menyusun balok menjadi berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi dan gagasan yang mereka miliki. Pendapat ini diperkuat oleh Surya (2023) yang menyatakan bahwa permainan balok merupakan sarana efektif bagi anak untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui struktur bangunan yang dibangun, bahkan memungkinkan mereka menciptakan bentuk yang sama sekali berbeda dari bayangan awal. Lebih lanjut, Kartika (2024) menegaskan bahwa permainan balok terbukti efektif sebagai solusi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui permainan ini, anak memiliki kesempatan luas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu sesuai keinginan mereka. Selain sekadar bermain, kegiatan ini juga melatih anak untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Bermain balok juga memberikan manfaat menyeluruh bagi perkembangan anak usia dini. Kusumawan (2025) mengemukakan bahwa permainan ini menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan, mengembangkan potensi kecerdasan, melatih kemandirian, serta meningkatkan kemampuan sosial melalui interaksi dan kerja sama antaranak. Lahiya (2025) menambahkan bahwa permainan balok turut mendukung perkembangan fisik motorik halus dan koordinasi mata-tangan, kemampuan sosial-emosional, keterampilan berbahasa dan berkomunikasi, kreativitas dan imajinasi, serta kemampuan berpikir. Bahkan nilai-nilai karakter seperti kesabaran, tanggung jawab, dan kerja sama dapat ditanamkan melalui kegiatan bermain ini.

15 Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, efektivitas permainan balok dalam mendukung perkembangan anak usia dini telah terbukti. Ulimaz (2024) dalam penelitiannya yang berjudul *"Meningkatkan Kerja Sama Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Balok di Pos PAUD Bonsai Cikampek"* menemukan bahwa permainan balok membantu anak mengembangkan kemampuan konstruktif dan kreativitas. Surya (2023) juga menyimpulkan bahwa bermain balok memudahkan anak dalam mengekspresikan ide dan imajinasi melalui bentuk bangunan yang dibuat. Sementara itu, Kusumawan (2025) menekankan bahwa permainan balok tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga kemandirian, kecerdasan, dan kemampuan sosial anak secara keseluruhan. Ketiga penelitian tersebut dipublikasikan melalui jurnal yang dapat diakses di laman jurnal.rakeyansantang.ac.id dan telah terindeks di Google Scholar.

18 Terdapat persamaan maupun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Persamaannya terletak pada kesimpulan bahwa permainan balok efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya, penelitian Ulimaz (2024) dan Surya (2023) lebih menekankan pada aspek kemampuan konstruktif

dan ekspresi ide anak, sedangkan Kusumawan (2025) membahas manfaat permainan balok secara menyeluruh terhadap berbagai aspek perkembangan. Adapun penelitian ini secara khusus berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 3–4 tahun melalui permainan balok di KB Anggrek Indah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan balok merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan menyusun dan membangun balok, anak dapat mengekspresikan ide serta imajinasinya, sekaligus melatih kelancaran dan fleksibilitas berpikir. Selain peningkatan kemampuan kreativitas, permainan balok juga turut mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan permainan balok dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Anggrek Indah Wonosalam; dan (2) mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah mengikuti kegiatan permainan balok. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan kreativitas anak di lembaga tersebut sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.

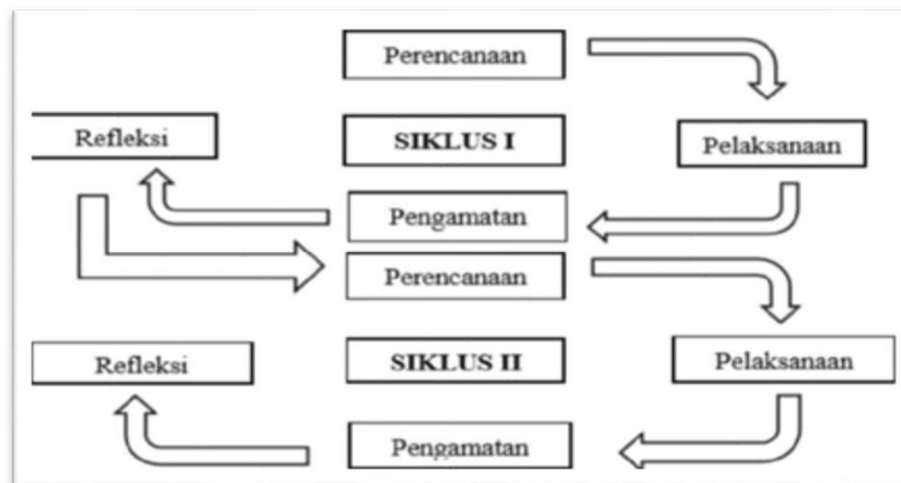
2

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Jenis penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara langsung melalui tindakan yang dilakukan oleh guru. Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Anggrek Indah Wonosalam, Jombang.

17

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart. Model tersebut mengandalkan empat tahap pokok yang saling terhubung dalam setiap siklus, yaitu perencanaan yang matang, pelaksanaan tindakan secara langsung di lapangan, pengamatan yang sistematis terhadap proses dan hasil, serta refleksi mendalam untuk mengevaluasi dan memperbaiki langkah berikutnya. Seluruh proses penelitian dilaksanakan secara bersiklus secara bertahap dan berkelanjutan hingga seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.



Prosedur penelitian ini dirancang secara siklus, dilakukan dalam dua putaran berurutan yang saling melengkapi. Setiap siklus mengikuti empat tahap utama secara berturut-turut, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

11

Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menjadikan permainan balok sebagai media utama. Persiapan media dan peralatan dilakukan secara teliti, meliputi balok kayu dengan berbagai bentuk, warna, serta ukuran, matras sebagai alas bermain, dan kartu stimulus bergambar sederhana apabila diperlukan. Lembar observasi kreativitas anak juga disiapkan dengan menggunakan skala penilaian 1–4 pada setiap indikator. Tema permainan seperti “Alun-Alun Jombang” atau “Mobil Impianku” dipilih untuk memberikan daya tarik dan arah yang jelas bagi anak.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 30–40 menit setiap pertemuan. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pendahuluan selama 5 menit yang mencakup salam, apersepsi, dan penjelasan tema. Kegiatan inti berlangsung selama 25 menit, di mana anak-anak melakukan permainan balok secara bebas namun tetap terarah dengan stimulus yang minimal dari guru, sehingga kreativitas anak dapat muncul secara alami. Sementara itu, kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit yang melibatkan presentasi singkat hasil karya anak

disertai apresiasi dari guru. Dalam proses ini, guru berperan lebih sebagai fasilitator yang mendampingi daripada mengarahkan, sehingga ruang imajinasi dan kreativitas anak tetap terbuka lebar.

Tahap observasi, peneliti bersama guru kolaborator melakukan pengamatan secara langsung dan cermat menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Setiap perilaku kreatif yang ditunjukkan anak dicatat secara lengkap, termasuk nama anak, indikator kreativitas yang muncul, skor yang diperoleh, serta catatan kualitatif pendukung. Dokumentasi juga dilakukan melalui foto dan rekaman video guna memperkaya data penelitian.

Tahap refleksi, peneliti dan guru kolaborator melakukan evaluasi bersama segera setelah setiap pertemuan berakhir. Refleksi ini membahas aspek-aspek yang telah berjalan dengan baik, kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan, serta hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Penelitian ini mengumpulkan data dengan pendekatan mendalam dan kontekstual melalui teknik observasi sebagai metode utama. Observasi dilakukan secara langsung dan sistematis untuk mengamati perkembangan kreativitas anak selama kegiatan bermain balok. Dengan pengamatan yang teliti, peneliti berhasil menangkap nuansa perilaku, pola interaksi, tingkat imajinasi, dan proses pemecahan masalah yang muncul secara alami, sehingga diperoleh data yang autentik dan sesuai dengan kondisi lapangan.

Lembar observasi ini berisi indikator-indikator yang jelas dan terukur, seperti Kelancaran (anak mampu menghasilkan banyak ide ketika menyusun balok) seperti membuat menara, rumah dll, Keorisinilan/Asli (Anak membuat bangunan yang unik atau berbeda dari contoh gur (tidak hanya meniru), serta Ketekunan & Keterlibatan Anak fokus bermain balok cukup lama tanpa mudah bosan dan mau mencoba lagi jika roboh. Skala penilaian menggunakan rubrik dengan

kriteria yang jelas (1 = Tidak Terlihat, 2 = Mulai Terlihat, 3 = Terlihat Jelas), dan lembar observasi ini diisi oleh peneliti dan/atau kolaborator (guru)

Tabel 1. Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak

NO	Nama Anak	Kelancaran (anak mampu menghasilkan banyak ide ketika menyusun balok)	,Keorisinilan/Asli (Anak membuat bangunan yang unik atau berbeda dari contoh guru (tidak hanya meniru)	Ketekunan & Keterlibatan Anak fokus bermain balok cukup lama tanpa mudah bosan dan mau mencoba lagi jika roboh	Total skor
1.					
2.					
Dst.					

Tabel 2. Rubrik Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok

NO	Indikator Pencapaian	Skor	Keterangan
1.	Kelancaran (anak mampu menghasilkan banyak ide ketika menyusun balok)	1.	Anak belum mampu menghasilkan ide ketika menyusun balok
		2.	Anak mampu menemukan ide untuk menyusun balok dengan bantuan guru.
		3.	Anak mampu menyusun balok dengan ide sendiri dengan benar
2.	Keorisinilan/Asli (Anak membuat bangunan yang unik atau berbeda dari contoh guru (tidak hanya meniru)	1.	Anak belum mampu membuat bangunan yang unik atau berbeda
		2.	Anak mampu membuat bangunan yang unik atau berbeda dengan bantuan bu guru
		3.	Anak mampu membuat bangunan yang unik atau berbeda
3.	Ketekunan & Keterlibatan Anak fokus bermain balok cukup lama tanpa mudah bosan dan mau mencoba lagi jika roboh	1.	Anak belum mampu untuk focus bermain balok cukup lama
		2.	Anak mampu untuk focus bermain balok cukup lama dengan bantuan bu guru

		3.	Anak mampu untuk focus
--	--	----	------------------------

			bermain balok cukup lama

Keterangan:

- Skor 1: Indikator belum terlihat
- Skor 2: Indikator mulai terlihat tetapi masih perlu bimbingan
- Skor 3: Indikator terlihat jelas dan dilakukan secara mandiri

Wawancara

Di KB Anggrek Indah Wonosalam Jombang, para pendidik menemukan cara yang sederhana namun luar biasa untuk membangkitkan kreativitas anak usia 3-4 tahun. Melalui permainan balok yang dirancang secara menyenangkan dan terstruktur, anak-anak diajak mengeksplorasi imajinasi mereka tanpa batas. Sebelum kegiatan ini diterapkan, wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa sebagian besar anak masih cenderung pasif, kurang berani mencoba ide baru, dan sering kali hanya meniru teman saat bermain. Namun, setelah rutin melibatkan permainan balok setiap hari, terjadi perubahan yang cukup mencolok. Anak-anak mulai menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif, seperti menyusun bentuk-bentuk unik, menggabungkan warna dan ukuran balok dengan cara yang tidak biasa, serta menceritakan cerita di balik kreasi mereka. Guru kelas menyaksikan sendiri bagaimana anak-anak yang dulu pemalu kini lebih percaya diri menyampaikan ide-ide yang muncul.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak dari susunan balok, serta dokumen pembelajaran seperti RPPH. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil jika nilai presentase 80%. Perhitungan persentase dilakukan dengan rumus:

$$P = (f/n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tingkat keberhasilan

f = Jumlah anak yang mencapai indikator

kreativitas n = Jumlah seluruh anak

Kriteria interpretasi hasil penelitian sebagai

berikut: 80% – 100% = Sangat Baik

70% – 79% = Baik

60% – 69% = Cukup

40% – 59% = Kurang

Penelitian ini bukan sekadar mengamati permainan biasa, melainkan merayakan bagaimana setiap susunan balok yang goyah sekalipun mampu membangun keberanian berpikir, ide-ide liar, dan solusi unik yang muncul dari tangan-tangan kecil penuh rasa ingin tahu. Melalui suasana belajar yang hangat dan penuh kebebasan, anak-anak diajak menjelajahi dunia tanpa batas, di mana satu balok bisa menjadi istana, mobil terbang, atau bahkan makhluk fantasi yang belum pernah ada. Selain itu, analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara mendalam untuk memberikan gambaran mengenai proses peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga setiap senyum, setiap cerita, dan setiap kreasi kecil mereka menjadi bukti nyata bahwa kreativitas bukan bakat langka, melainkan benih yang tumbuh subur bila diberi ruang dan alat yang tepat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data kemampuan kreativitas anak dikumpulkan melalui lembar observasi dengan indikator penilaian meliputi: (1) kelancaran dalam menghasilkan ide, (2) keaslian atau orisinalitas dalam menciptakan bentuk, serta (3) ketekunan dan keterlibatan dalam menyelesaikan karya. Penilaian dilakukan dengan skala 1 – 4 dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan:

1. Hasil Pengamatan Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, peneliti dan guru kelas mendiskusikan permasalahan yang ditemukan untuk dijadikan dasar penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Kondisi rendahnya kemampuan kreativitas anak ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain:

- Permainan balok yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak;
- Guru masih sering memberikan contoh bentuk bangunan secara rinci, sehingga anak kurang memiliki ruang untuk bereksplorasi dan berimajinasi secara mandiri;
- Kesempatan anak untuk mencoba berbagai bentuk susunan balok masih terbatas dan terarah hanya pada satu pola;
- Stimulasi berupa pertanyaan pancingan atau dorongan untuk mengembangkan ide masih kurang diberikan selama kegiatan bermain.

Berdasarkan kondisi tersebut, disepakati bahwa perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan permainan balok secara lebih terstruktur namun tetap memberi kebebasan berekspresi, agar kemampuan kreativitas anak dapat meningkat secara signifikan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak pada Pra Siklus

No	Nama Anak	Kelancaran Ide	Keaslian Bentuk	Ketekunan Keterlibatan	& Skor Total	Persentase Kategori	
1	Gelsy	1	1	1	3	25%	BB
2	Athar	1	1	2	4	33%	BB
3	farhan	1	2	1	4	33%	BB
4	Bisma	2	1	1	4	33%	BB
5	Raya	2	1	2	5	42%	BB
6	Thomas	1	2	2	5	42%	BB
7	Irfan	2	2	1	5	42%	BB
8	Aurel	2	2	2	6	50%	BB
9	Hasta	2	2	2	6	50%	BB
10	Aulina	2	2	2	6	50%	BB
11	Arta	2	2	3	7	58%	MB
12	Nadira	2	3	2	7	58%	MB
13	Sakha	3	2	2	7	58%	MB
14	Chaca	3	2	3	8	67%	MB
15	Raska	3	3	2	8	67%	MB
Jumlah		29	28	28	85	47%	BB



No	Indikator Penilaian	Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1	Kelancaran dalam menghasilkan ide	1,93	48,33%	BB	
2	Keaslian atau orisinalitas bentuk	1,87	46,67%	BB	
3	Ketekunan & keterlibatan anak	1,87	46,67%	BB	
	Rata-rata Keseluruhan	1,89	47,22%	BB	

Berdasarkan data di atas, rata-rata kemampuan kreativitas anak pada kondisi awal hanya mencapai 47,22%. Dari 15 anak, sebanyak 10 anak (66,7%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan hanya 5 anak (33,3%) yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB). Belum ada anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan maupun Berkembang Sangat Baik.

Kondisi ini terlihat dari gejala yang ditunjukkan anak, yaitu masih kesulitan mengembangkan ide sendiri, cenderung hanya meniru bentuk yang dibuat guru atau teman, serta mudah berhenti atau menyerah ketika susunan balok yang dibuat roboh. Hal ini terjadi karena kegiatan bermain balok sebelumnya belum dirancang secara terstruktur untuk merangsang imajinasi, serta guru masih terlalu banyak memberikan contoh sehingga mengurangi kebebasan anak untuk berkreasi.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan menerapkan tindakan berupa penggunaan permainan balok yang disusun secara terarah. Pelaksanaan pada siklus ini mengikuti tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan rincian sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan untuk Siklus I. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan materi pokok pengembangan kreativitas melalui permainan balok;
2. Menyiapkan media berupa balok kayu dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang bervariasi;
3. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi kegiatan;
4. Menetapkan indikator keberhasilan tindakan, yaitu apabila persentase ketuntasan anak mencapai $\geq 80\%$ dengan kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan alur kegiatan sebagai berikut:

- Kegiatan Awal (10 menit): Guru menyapa anak, berdoa bersama, dan melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu yang berkaitan dengan kegiatan membangun. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan jenis-jenis balok yang akan digunakan serta cara menggunakannya dengan aman.

Kegiatan Inti (25 menit): Guru memberikan satu contoh bentuk sederhana, kemudian mengajak anak untuk mengamati dan menyebutkan bagian-bagian balok. Anak diberi kesempatan untuk

menyusun balok sesuai keinginan mereka, dengan bimbingan guru jika ada kesulitan. Guru mulai memberikan pertanyaan pancingan seperti “Bangunan apa yang ingin kamu buat?” untuk merangsang ide anak.

- Kegiatan Akhir (5 menit): Guru dan anak menyimpulkan kegiatan, mengajak anak menceritakan hasil karyanya secara singkat, memberikan apresiasi, dan menutup kegiatan dengan berdoa.

c. Pengamatan Siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan secara cermat terhadap antusiasme dan kemampuan kreativitas anak sesuai indikator yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi dan diolah menjadi data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak pada Siklus I

No	Nama Anak	Kelancaran Ide	Keaslian Bentuk	Ketekunan Keterlibatan	& Skor Total	Persentase Kategori	
1	Gelsy	2	1	2	5	42%	BB
2	Athar	2	2	2	6	50%	BB
3	Farhan	2	2	2	6	50%	BB
4	Bisma	2	2	3	7	58%	MB
5	Raya	3	2	2	7	58%	MB
6	Thomas	3	2	2	7	58%	MB
7	Irfan	3	2	3	8	67%	MB
8	Aurel	3	3	2	8	67%	MB
9	Hasta	3	3	3	9	75%	BSH
10	Aulina	3	3	3	9	75%	BSH
11	Arta	3	3	3	9	75%	BSH
12	Nadira	3	3	4	10	83%	BSB
13	Sakha	4	3	3	10	83%	BSB
14	Chaca	4	3	3	10	83%	BSB
15	Raska	4	4	3	11	92%	BSB
	Jumlah	46	38	41	125	69%	MB

Tabel Rekapitulasi Indikator Siklus I

No	Indikator Penilaian	Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1	Kelancaran dalam menghasilkan ide	3,07		76,67%	BSH
2	Keaslian atau orisinalitas bentuk	2,53		63,33%	MB
3	Ketekunan & keterlibatan anak	2,73		68,33%	MB
	Rata-rata Keseluruhan	2,78		69,44%	MB

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata persentase kemampuan kreativitas anak pada Siklus I meningkat menjadi 69,44%. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme anak yang mulai tertarik mengikuti

kegiatan, mulai berani mencoba menyusun balok dengan berbagai bentuk, serta tidak lagi langsung menyerah ketika susunan balok roboh.

Namun, secara klasikal ketuntasan belajar baru mencapai 40% (6 anak yang masuk kategori BSH dan BSB). Hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Selain itu, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain:

1. Sebagian besar anak masih meniru bentuk yang diberikan guru atau teman;
2. Pertanyaan pancingan yang diberikan belum cukup mendorong anak untuk mengembangkan ide yang lebih beragam;
3. Waktu yang diberikan untuk bereksplorasi masih terasa kurang bagi anak;
4. Kebebasan anak dalam memilih dan mengatur susunan balok masih terbatas.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan meskipun belum mencapai target. Oleh karena itu, disusun rencana perbaikan untuk Siklus II sebagai berikut:

1. Mengurangi pemberian contoh bentuk oleh guru agar anak lebih bebas menciptakan karyanya sendiri;
2. Memperbanyak dan memperjelas pertanyaan pancingan untuk merangsang imajinasi anak;
3. Memperpanjang alokasi waktu kegiatan inti agar anak memiliki kesempatan lebih lama untuk bereksplorasi;
4. Memberikan apresiasi dan penguatan positif terhadap setiap ide yang muncul dari anak.

3. Hasil Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan pelaksanaan tindakan lanjutan yang disusun berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari Siklus I. Tindakan pada siklus kedua ini tetap menggunakan permainan balok, namun dengan penyesuaian strategi pembelajaran agar keterlibatan dan kebebasan berkreasi anak lebih maksimal.

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan kendala yang ditemukan, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan sebagai berikut:

1. Menyusun RPPH yang lebih menekankan pada kebebasan dan keaktifan anak dalam berkarya;
2. Menyiapkan media balok yang sama namun dengan variasi yang lebih banyak dan tersusun rapi agar mudah diambil anak;
3. Menyusun panduan pertanyaan pancingan yang lebih bervariasi untuk merangsang berpikir kreatif;
4. Menetapkan kembali indikator keberhasilan minimal 80%.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Kegiatan Awal (10 menit): Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, dan apersepsi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan bahwa anak bebas membuat bentuk apa saja sesuai keinginan dan imajinasi mereka, tanpa harus meniru orang lain.

- Kegiatan Inti (30 menit): Guru hanya menjelaskan aturan bermain dan cara menggunakan balok, tanpa memberikan contoh bentuk tertentu. Anak diberi kebebasan penuh untuk memilih, menyusun, dan mengatur balok sesuai idenya. Guru berperan sebagai fasilitator yang berkeliling memberikan pertanyaan pancingan seperti “Bagaimana agar bangunanmu lebih kokoh?” atau “Apa nama dan kegunaan bangunan yang kamu buat?”, serta memberikan semangat jika anak mengalami kesulitan.
- Kegiatan Akhir (10 menit): Anak diminta memamerkan dan menceritakan hasil karyanya satu per satu. Guru memberikan pujian dan apresiasi pada setiap usaha anak, kemudian menyimpulkan kegiatan dan menutupnya dengan doa.

c. Pengamatan Siklus II

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan dan partisipasi anak. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Nama Anak	Kelancaran Ide	Keaslian Bentuk	Ketekunan Keterlibatan	& Skor Total	Persentase Kategori	
1	Gelsy	3	2	3	8	67%	MB
2	Athar	3	3	3	9	75%	BSH
3	Farhan	3	3	3	9	75%	BSH
4	Bisma	3	3	4	10	83%	BSB
5	Raya	4	3	3	10	83%	BSB
6	Thomas	4	3	3	10	83%	BSB
7	Irfan	4	3	4	11	92%	BSB
8	Aurel	4	4	3	11	92%	BSB
9	Hasta	4	4	4	12	100%	BSB
10	Aulina	4	4	4	12	100%	BSB
11	Arta	4	4	4	12	100%	BSB
12	Nadira	4	4	4	12	100%	BSB
13	Sakha	4	4	4	12	100%	BSB
14	Chaca	4	4	4	12	100%	BSB
15	Raska	4	4	4	12	100%	BSB
	Jumlah	57	54	55	166	92%	BSB

Tabel Rekapitulasi Indikator Siklus II

No	Indikator Penilaian	Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1	Kelancaran dalam menghasilkan ide	3,80	95,00%		BSB
2	Keaslian atau orisinalitas bentuk	3,60	90,00%		BSB
3	Ketekunan & keterlibatan anak	3,67	91,67%		BSB
	Rata-rata Keseluruhan	3,69	92,22%		BSB

Berdasarkan data di atas, rata-rata kemampuan kreativitas anak meningkat menjadi 92,22%, dengan ketuntasan klasikal mencapai 93,3% (14 anak masuk kategori BSH dan BSB). Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

Hasil pengamatan juga menunjukkan perubahan perilaku anak yang sangat positif. Anak terlihat sangat antusias, mampu menghasilkan bentuk yang beragam dan tidak hanya meniru, serta lebih tekun menyusun balok meskipun pernah roboh. Anak juga tampak lebih percaya diri saat menceritakan ide di balik susunan balok yang dibuatnya. Hanya terdapat 1 anak (6,7%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang, namun sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik.

d. Refleksi Siklus II

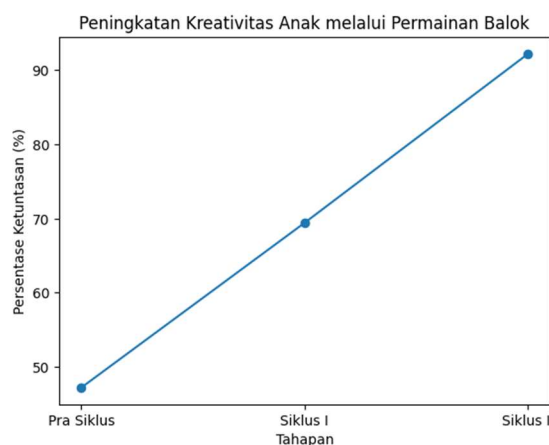
Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan perbaikan strategi pembelajaran dari Siklus I terbukti sangat efektif. Pengurangan dominasi guru dan pemberian kebebasan yang lebih luas berhasil merangsang imajinasi dan keaslian karya anak. Pertanyaan pancingan juga membantu anak mengembangkan ide lebih lanjut dan melatih kemampuan berpikirnya.

1 Ditinjau dari hasil, persentase ketuntasan sebesar 92,22% telah melampaui target keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II karena tidak diperlukan lagi tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Analisis Perkembangan Antar Siklus

13 Berdasarkan hasil pengamatan mulai dari kondisi awal, Siklus I, hingga Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak secara bertahap dan signifikan. Perkembangan persentase ketuntasan dapat dilihat sebagai berikut:

- Pra Siklus: 47,22%
- Siklus I: 69,44%
- Siklus II: 92,22%



2 Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan balok sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui kegiatan bermain dan membutuhkan media yang konkret. Melalui permainan ini, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, membayangkan, dan menciptakan bentuk sesuai dengan

imajinasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ulimaz (2024) yang menyatakan bahwa permainan balok memungkinkan anak mengekspresikan ide dan gagasan secara bebas.

Selain itu, suasana kegiatan yang menyenangkan dan tidak menekan membuat anak lebih berani mencoba hal baru dan tidak takut melakukan kesalahan. Seperti yang dikemukakan Kartika (2024), permainan balok efektif mengembangkan kreativitas karena melatih kelancaran berpikir, keaslian ide, serta ketekunan dalam menyelesaikan karya.

Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa ketika anak diberi ruang dan kebebasan yang cukup, kemampuan kreativitasnya akan berkembang secara optimal. Oleh karena itu, permainan balok terbukti menjadi media yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Anggrek Indah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan balok terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Anggrek Indah Wonosalam. Peningkatan terlihat pada kemampuan menghasilkan ide, menciptakan bentuk yang orisinal, serta ketekunan selama bermain. Rata-rata kreativitas anak meningkat dari 47,22% pada pra siklus menjadi 69,44% pada Siklus I dan 92,22% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%. Dengan demikian, permainan balok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadlillah, M. (2020). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa, E. (2018). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zaman, B., Hernawan, A. H., Purnawanto, E., & Hermaini, B. (2021). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.