



Kontribusi Teknik Permainan Balok Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif dalam Perkembangan Berpikir Kreatif

Denisa Agustin, Arif Hakim*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 6/10/2023

Revised : 14/12/2023

Published : 22/12/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 2

Halaman : 75 – 80

Terbitan : Desember 2023

ABSTRAK

Permainan balok merupakan salah satu permainan yang dapat menstimulasi perkembangan berpikir kreatif anak usia dini. Kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun pada saat bermain balok di TK X dapat dikatakan masih dalam kategori masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontribusi teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) dalam perkembangan berpikir kreatif pada aspek kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaborasi*) anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik *Pre Experiment Design* dengan bentuk *One group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini dilakukan kepada 12 orang siswa kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan Tes Kreativitas Figural (TKF) atau *circle test*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai sig. (2-tailed) pada seluruh aspek berpikir kreatif memiliki nilai $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memberikan kontribusi secara signifikan terhadap perkembangan berpikir kreatif pada anak kelompok eksperimen.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Permainan Balok; Berpikir Kreatif.*

ABSTRACT

Block games are one of the games that can stimulate the development of creative thinking in early childhood. The ability to think creatively of children aged 5-6 years when playing blocks at X Kindergarten can be said to be still in the low category. This study aims to determine how the contribution of the Constructive Game Creativity Development (PKPK) model block game technique in the development of creative thinking in the aspects of fluency, flexibility, originality, and detail (elaboration) of children aged 5-6 years. This research uses quantitative methods with Pre-Experiment Design techniques in the form of One group Pretest-Posttest Design. The sample in this study was conducted to 12 group B students. Data collection techniques were carried out using the Figural Creativity Test (TKF) or circle test. The results of this study show the sig value (2-tailed) in all aspects of creative thinking has a value < 0.05 , then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the provision of block game techniques of the Constructive Games Creativity Development model (PKPK) contributes significantly to the development of creative thinking in young children.

Keywords : *Early Childhood; Block Games; Creative Thinking.*

@ 2023 Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud, Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan seseorang yang telah memasuki awal kehidupan, tidak mengerti apa-apa, dan sepenuhnya memerlukan bantuan orang lain (Zahra *et al.*, 2023). Anak usia dini mengacu pada anak-anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Musyarofah, 2017). Usia ini merupakan masa keemasan (*golden age*). Dunia kognitif anak usia kelompok B (5-6 tahun) memiliki sifat kreatif, bebas dan penuh fantasi, imajinasi anak-anak bekerja sepanjang waktu, dan kemampuan mental mereka dalam memahami dunia meningkat.

Menurut Munandar dalam Fakhriyani (2016) ada empat alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan, diantaranya yaitu: dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia; kreativitas atau cara berpikir kreatif dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan; bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Karakteristik kreativitas menurut Guilford mengemukakan ciri-ciri aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu *fluency* (kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan gagasan secara cepat), *flexibility* (kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah), *originality* (kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli), dan elaborasi (kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek) (Fakhriyani, 2016).

Zona perkembangan proksimal merupakan keyakinan Vygotsky mengenai pentingnya pengaruh-pengaruh sosial khususnya instruksi dalam perkembangan kognitif anak-anak tercermin di dalam konsepnya (Khadijah, 2016). Zona perkembangan proksimal adalah istilah untuk rentang tugas-tugas yang terlalu sulit bagi anak untuk dikuasai sendiri namun dapat dipelajari melalui bimbingan dan bantuan dari orang dewasa atau anak-anak yang lebih terampil (Santrock, 2012). Menurut Froebel dalam Audrey Curtis (1998) melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya (Hilmi, 2017). Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berpikir verbal (Holis, 2016).

Teori Piaget menjelaskan cara manusia berpikir, memahami sesuatu, dan belajar (Karmiyati, 2022). Piaget meyakini bahwa kecerdasan manusia merupakan proses mental (kognitif) untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan melibatkan operasi mental yang berkembang akibat proses mental dengan lingkungan (fisik). Anak-anak mengembangkan kemampuan kecerdasannya melalui pengalaman langsung di lingkungan fisik. Praktik langsung inilah yang menjadi dasar kemampuan otak berpikir (Marhun, 2020).

Seperti halnya pada permainan konstruktif balok, Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) merupakan salah satu teknik permainan balok untuk anak usia dini yang dikembangkan oleh Masnipal tahun 2008 dan direkonstruksi tahun 2019. Keunggulan model PKPK dibanding dengan model sejenis, memiliki scenario permainan yang jelas dan rinci menuju proses kreatif. Tahapan bermain juga sangat sederhana sehingga memudahkan guru dan siswa bermain. Anak akan banyak mengeksplorasi dan mampu menyusun balok sesuai dengan apa yang diinginkannya, sehingga dari permainan konstruktif balok ini kemampuan serta potensi kreativitas pada anak dapat berkembang secara optimal (Masnipal, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Bagaimana kontribusi teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) dalam perkembangan berpikir kreatif (*fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*) Anak Usia 5-6 Tahun?". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut: (1) Untuk menganalisis bagaimana kondisi awal kemampuan berpikir kreatif (*fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*) anak di sekolah; (2) Untuk mengidentifikasi bagaimana langkah-langkah pelaksanaan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK); (3) Untuk menentukan bagaimana hasil perkembangan berpikir kreatif anak setelah penerapan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK).

B. Metode Penelitian

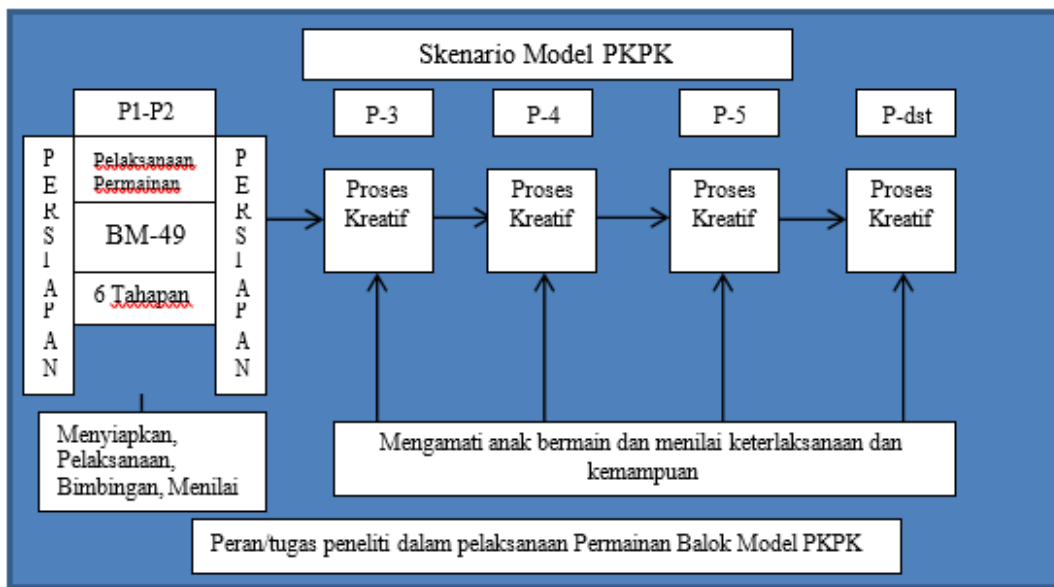
Peneliti menggunakan metode eksperimen dan analisis data secara statistik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa TK X kelompok B yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah dalam satu kelas yaitu sebanyak 12 orang. Selanjutnya peneliti membagi menjadi 2

kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen dimana setiap anak mendapatkan perlakuan dengan bermain balok model PKPK dan kelompok dua yaitu kelompok kontrol, tidak mendapat perlakuan permainan balok model PKPK.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mempertimbangkan kondisi kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menggunakan Tes Kreatif Figural (TKF). Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

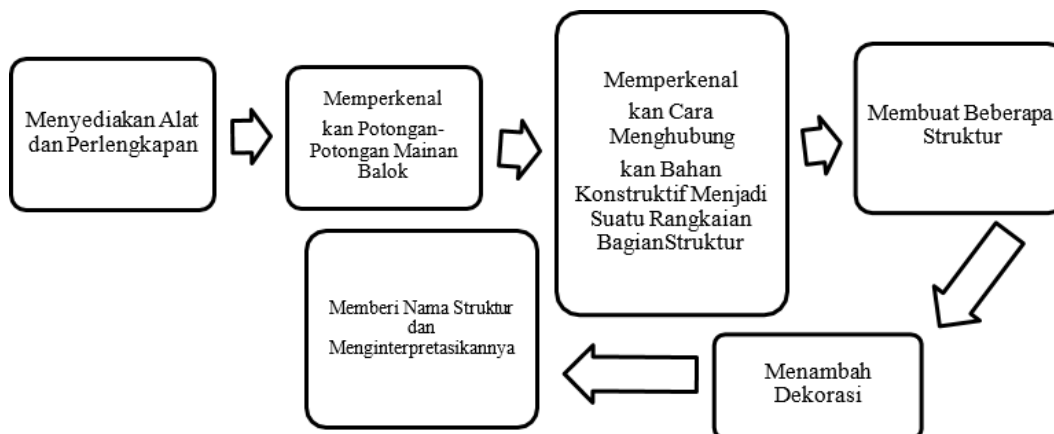
Berdasarkan prosedur dari teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memiliki skenario yang harus diikuti. Berikut dijelaskan skenario rancangan permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK).



Gambar 1. Skenario Permainan

Balok yang digunakan yaitu menggunakan balok membangun (BM-49) untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Balok Membangun (BM-49).

Adapun langkah-langkah teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) yang dilakukan pada saat penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-Langkah Permainan

Hasil T-test Pra Tes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**Tabel 1.** Pra Tes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Aspek	Kelompok	Rata- Rata	t	Sig (2-tailed)
1	Kelancaran	Eksperimen	10.50	2.982	0.014
		Kontrol	5.67		
2	Kelenturan	Eksperimen	9.00	4.135	0.002
		Kontrol	3.83		
3	Keaslian	Eksperimen	10.83	3.565	0.005
		Kontrol	3.83		
4	Elaboration	Eksperimen	10.50	2.831	0.018
		Kontrol	3.83		
5	CQ	Eksperimen	40.83	4.356	0.001
		Kontrol	17.17		

Hasil T-test Pasca Tes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**Tabel 2.** Pasca Tes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Aspek	Kelompok	Rata- Rata	t	Sig (2- tailed)
1	Kelancaran	Eksperimen	13.17	2.959	0.014
		Kontrol	8.17		
2	Kelenturan	Eksperimen	11.83	3.568	0.005
		Kontrol	6.17		
3	Keaslian	Eksperimen	19.50	4.223	0.002
		Kontrol	9.00		
4	Elaboration	Eksperimen	18.83	5.909	0.000
		Kontrol	8.00		
5	CQ	Eksperimen	63.67	8.112	0.000
		Kontrol	31.33		

Berikut adalah penelitian mengenai kontribusi teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) dalam perkembangan berpikir kreatif (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) Anak Usia 5-6 Tahun yang diuji menggunakan Paired Sampel Tes Tabel Uji T Variabel Prates-Pascates Hasil pengujian dijelaskan pada tabel.

Tabel 3. Paired Sampel Test

No.	Aspek	Pair	Rata-Rata	Sig (2- tailed)
1	Kelancaran	Prates	8.08	0.047
		Pascates	10.67	
2	Kelenturan	Prates	6.42	0.035
		Pascates	9.00	
3	Keaslian	Prates	7.33	0.000
		Pascates	14.25	

Lanjutan Tabel 3. *Paired Sampel Test*

No.	Aspek	Pair	Rata-Rata	Sig (2- tailed)
4	Elaboration	Prates	7.17	0.000
		Pascates	13.42	
5	CQ	Prates	29.00	0.000
		Pascates	47.5	

Berdasarkan tabel di atas tentang uji t (paired sample t test), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diberi permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Nilai sig (2-tailed) pada seluruh aspek berpikir kreatif memiliki nilai $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terjadi peningkatan berpikir kreatif anak setelah mendapatkan perlakuan permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Hal ini memberikan pengertian bahwa pemberian teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memberikan kontribusi secara signifikan terhadap perkembangan berpikir kreatif pada anak kelompok eksperimen.

Teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dalam penelitian ini meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*).

Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif anak setelah diberikan perlakuan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) dapat meningkat dari sebelum diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen juga memberikan hasil nilai yang berbeda dengan anak kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak dapat meningkat dengan adanya perlakuan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK).

Perlakuan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Indikator yang dinilai pada setiap aspek kemampuan berpikir kreatif mulai dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, sampai *elaboration* mampu anak perlihatkan kesesuaiannya.

Pada aspek *fluency* indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek kelancaran yaitu kelancaran anak ketika mampu menyusun potongan balok menjadi berbagai variasi. Pada saat peneliti melakukan penelitian melihat bahwa anak-anak pada saat bermain balok menyusun suatu bangunan dengan berbagai variasi. Seperti membuat bangunan kebun binatang, menambahkan hiasan pohon, hewan, dan kolam. Ini berarti bahwa anak-anak sudah mampu menunjukkan kelancarannya sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

Pada aspek *flexibility* indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek kelenturan yaitu kemampuan anak dalam memproduksi sejumlah ide kreatif dari potongan-potongan balok yang disusun menjadi satu bangunan utuh, serta dapat menceritakan kembali hasil bangunan yang sudah dibuat. Pada saat anak bermain balok, masing-masing anak mendapatkan beberapa mainan hewan. Mereka membuat bangunan kebun binatang dengan mengikuti skenario yang sudah diberikan peneliti. Setelah itu setiap anak menceritakan hasil bangunannya. Mereka menjelaskan bangunan kebun binatang mulai dari pintu masuk, bangunan apa saja yang ada di dalamnya, hingga hewan apa saja yang ada di dalamnya. Hal ini menunjukkan anak-anak sudah mampu menunjukkan perkembangan berpikir kreatif pada aspek *flexibility* sesuai indikator yang ingin dicapai.

Pada aspek *originality* indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek keaslian yaitu kemampuan anak untuk membangun suatu bangunan tanpa menduplikat karya orang lain. Seperti membuat bangunan kebun binatang, setiap anak membuat bangunan yang dibuat dengan berbagai macam bentuk dan berbeda dengan teman yang lainnya. Hal itu sudah diperlihatkan oleh anak-anak pada saat bermain balok.

Pada aspek *elaboration* Indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek keterincian yaitu membuat karya bangunan balok secara lebih detail. Pada saat anak-anak bermain balok, mereka membangun suatu kebun binatang. Bangunan yang dibuat anak-anak dibangun secara detail, seperti membuat gerbang, tempat membeli tiket, berbagai kandang, hewan, pohon, dan ada anak yang membuat area bermain. Ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu membuat suatu bangunan secara detail.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

TK Istiqamah belum menerapkan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) sehingga proses berpikir kreatif siswa belum begitu signifikan.

Anak-anak sudah mampu mengikuti langkah-langkah permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Dari hasil penelitian lapangan terkait permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK), peneliti melihat perkembangan berpikir kreatif anak kelompok eksperimen sudah lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. Hal itu dapat dilihat pada sebelum dan sesudah anak diberikan perlakuan permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK).

Setelah diterapkan teknik permainan model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) hasilnya menunjukkan perkembangan berpikir kreatif yang signifikan. Perbedaan kontribusi kemampuan perkembangan berpikir anak di TK Istiqamah Kota Bandung pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh hasil yang sangat signifikan. Hal ini dikarenakan kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan teknik permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan apapun.

Daftar Pustaka

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika : Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Sains*, 4(2). <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Hilmi, A. (2017). Pemanfaatan Playmat Berbahasa Arab sebagai Media Pengembangan Kecerdasan Bahasa pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa I*, 64–78.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1). https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Karmiyati, K. (2022). *Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini*.
- Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Marhun, M. (2020). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Masnipal, M. (2022). Kontribusi Pelatihan dalam Meningkatkan Keterampilan Guru Membimbing Siswa Bermain Balok. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1745>
- Musyarofah, M. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT : Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(1).
- Santrock, W. J. (2012). *Life Span Development*. Jakarta : Erlangga.
- Zahra, N. S., Rachmah, H., & Afrianti, N. (2023). *Analisis Pengelolaan Pembelajaran Hadis pada Anak Usia Dini di TK X*. 41–48.