

# PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK RA ARAFAH PADANG BULAN RANTAUPRAPAT

HIKMAH DEWI

*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email : [hikmahdewi@gmail.com](mailto:hikmahdewi@gmail.com)*

## **ABSTRAK- ABSTRAK**

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya kegiatan imajinatif, untuk menumbuhkan kreativitas seseorang perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Hal ini diawali dengan keberanian anak dalam beraktivitas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Bermain Balok Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Raudhlatul Athfal Arafah Padang Bulan? Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain balok terhadap pengembangan kreativitas anak.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan *pre-tes post tes control design group*. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan total sampling yakni dengan melibatkan seluruh peserta didik RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat yang berjumlah 40 orang. Sampel dibagi 2 kelompok yaitu 20 orang kelas control dan 20 orang di kelas eksperimen.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS 21 untuk uji Normalitas, Homogenitas dan uji Hipotesis. Kemampuan mengenal kreativitas anak pada kelas kontrol saat pre tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 23,7 dan pada saat post tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 27,7. Ada pengaruh mengenalkan geometri terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak RA Arafah Padang Bulan. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 21,3 Uji t satu pihak dimana harga 36,7 maka di terima artinya terdapat pengaruh mengenalkan kreativitas pada anak. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5% . Uji t satu pihak dimana harga thitung 16,289 dan di ketahui ttabel 2,021. Maka kriteria pengujian adalah jika thitung > ttabel maka Haditerima artinya terdapat pengaruh media pembelajaran balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri

**Kata kunci :** *bermain balok, Perkembangan kreativitas*

## I. PENDAHULUAN

PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak-anak adalah merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagiannya keluarga yang memiliki anak-anaknya yang berhasil baik dalam pendidikan, masyarakat maupun didalamkeluarganya. Demikian juga bangsa ini sangat membutuhkan manusia-manusia yang tumbuh dengan karakter yang baik sehingga dapat hidup makmur dan tentram. Dengan kehadiran PAUD maka diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi anak.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran untuk anak usia dini yang disusun dapat meningkatkan sejumlah potensi anak beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang melekat pada dirinya.<sup>2</sup> Apabila dilihat dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut serta kemampuan adaptasi serta kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta

kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam pemecahan masalah.<sup>3</sup>

Kreativitas juga memiliki arti sebagai kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplementasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir ditandai oleh suksesi, dikontinuitas, diferensiasi, integrasi diantara setiap tahap perkembangan.<sup>4</sup> Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya. Karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri sendiri.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

<sup>1</sup> Khalijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, perdana publishing, medan, hlm. 4

<sup>2</sup> Syarifuddin, 2019, *Metode Permainan Balok Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Malahayati Sabang*. Jurnal Ekonomi, Pendidikan dan Sains Vol. 3. No. 2, hlm. 127

<sup>3</sup> Ika Kemalawati, 2017, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Empowerment, Vol 6, No 1, hlm. 1

<sup>4</sup> Yeni Rachmawati, 2019, *Metode Pengembangan Sociall Emosional Anak*, universitas terbuka, tangerang, hlm. 1317

Seorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain. Sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreatifnya. Dengan demikian seorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orangtua yang memberikan jenis mainan dan aktivitas-aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak.<sup>1</sup>

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ  
وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ  
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Surullah (manusia) kepada jalan tuhan mu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhan mu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari alannya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S An-Nahl).<sup>2</sup>

Maksud dari ayat tersebut adalah bahwasanya seorang pendidik ialah panutan untuk anak-anak didiknya, oleh karena itu hendaknya seorang pendidik haruslah sabar, berwibawa, dan santun dalam menghadapi tingkah laku anak didiknya.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu di berikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat di berikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas adalah alat permainan dari balok-balok. Yang termasuk dalam alat permainan edukatif, dengan penerapan permainan metode bermain balok juga bisa untuk mengembangkan kreativitas anak. Meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan pada saat belajar. Aktivitas permainan balok merupakan aktivitas bermain yang di gemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas.<sup>3</sup>

Alat permainan balok salah satu alat permainan konstruktif yang terdiri dari berbagai bentuk. balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk silinder setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Sedangkan balok unit menurut Asmawati balok satuan (*unit blocks*) terdiridari 25 bentuk dan ukuran yang berbeda. Ukuran dasar balok ini adalah 5 ½ inci X 2 ¾ X 3/8 inci. Semua balok panjang dan lebarnya profesional terhadap ukuran dasar balok.<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Eni Nurhastuti, 2015, *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompo B TK Tanggan I Kabupaten Seragen*, hlm. 5

<sup>2</sup> Hamim Tohari, 2014, *Kementrian Agama RI Al-Qur'an TIKRAR*, Jakarta, sigma, hlm. 281

<sup>3</sup>Eni Nurhastuti, 2015, *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan I Kabupaten Seragen*, hlm. 6

<sup>4</sup> Muhammad fauziddin, 2017, *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, jurnal care, v. 5 (1), hlm. 4

## II. LANDASAN TEORI

Anak usia dini adalah yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode dimana proses tumbuh kembang yang sedang dialami sangat pesat dan fundamental baik secara akademik maupun non akademik. Usia dini sering disebut sebagai usia emas (*Golden Age*). Setiap anak bersikap unik, mereka memiliki karakter yang berbeda-beda dan mempunyai potensi yang berbeda setiap individunya. Stimulasi-stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan oleh anak agar potensi yang di milikinya dapat berkembang secara optimal.

Anak usia 5-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama. Pendidikan di taman kanak-kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuan pendidikan secara umum yaitu dengan memfasilitasi, membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak.

Manfaat Bermain Balok Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan kegiatan bermain balok ini dapat membantu proses perkembangan anak. Menurut Reifel dkk dalam Asmawat Keuntungan main balok yaitu:

- a. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya
- b. Kemampuan berkomunikasi

- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Mengembangkan pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan

Selain itu dengan bermain balok dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada anak yang terlibat didalamnya. Bermain balok merupakan metode dalam pendidikan anak usia dini. Dengan bermain balok anak diharapkan:

- a. Merasa senang dan gembira yang mendorong anak untuk bergerak aktif dan emosinya berkembang secara wajar.
- b. Dapat mengembangkan kecerdasannya, sebab dalam permainan anak akan menemukan kesulitan yang akhirnya dapat diatasinya sendiri.
- c. Dapat memantapkan kemandiriannya, karena ada dorongan dari dalam diri anak untuk berprestasi.
- d. Dapat dorongan kemampuan bergaul dengan teman sebayanya.

Ada beberapa manfaat permainan balok yang dapat dilihat pada anak usia dini prasekolah, antara lain:

- a. Manfaat fisik, bermain balok memperkuat genggaman jari dan tangan anak, meningkatkan kordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri.
- b. Manfaat sosial, bermain balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Balok bermanfaat bagi anak karena balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Balok bermanfaat bagi anak karena mendorong intraksi dan imajinasi. Imajinasi anak dapat

- c. segera diwujudkan dengan bermain balok.
- d. Manfaat Intelektual, anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka mencoba menggambarkan ukuran, bentuk dan posisi. Anak mengembangkan kemampuan matematik melalui pengelompokan, penambahan, pengukuran. Dua buah segitiga sama sisi jika digabung akan menjadi persegi empat. Hal tersebut bias juga akan dimengerti anak melalui bermain balok standar. Dengan bermain balok, anak akan mengalami bahwa balok jika tidak seimbang akan jatuh, anak belajar tentang keseimbangan dan gravitasi. Belajar geometri dari mainan alok akan meningkatkan stimulasi intelektual.
- e. Manfaat kreatif, bermain balok merupakan pemicu stimulasi kreativitas karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok.<sup>1</sup>

Berdasarkan pendapat di atas bermain balok dapat memberikan keuntungan atau manfaat bagi anak antara lain: Membuat anak saling bekerja sama dengan temanya, membuat anak menyatakan pendapatnya, menambah pengetahuan kognitif anak serta membantu mengembangkan fisik motorik anak. Dengan demikian anak akan merasa senang secara spontanitas sehingga mampu memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Dalam hal ini para ahli sepakat anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu

kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah, pelaksanaan kegiatan di TK/RA tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bias mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan prilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Sekolah yang di jadikan penelitian ini dilaksanakan di RA Arafah Padang Bulan Penelitian ini dilakukan di RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian yang dilakukan peneliti pada tingkat RA yang berusia 5-6 tahun. Penelitian ini dimulai sejak Oktober 2019 sampai Mei 2020.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020-2021, yang dilaksanakan dari bulan September sampai bulan Desember 2020.

#### B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dankemudian ditarik kesimpulannya.<sup>2</sup>Sedangkan menurut Arikunto populasi merupakan keseluruhan subjek

<sup>1</sup>Andi Aslindah, 2018, *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda*, Universitas widyagama Mahakam

Samarinda, Jurnal Pendidikan Dan Embelajaran anak Usia Dini, Vol 03, No 01

<sup>2</sup> Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta), hlm. 80

penelitian.<sup>3</sup>Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir penelitian.<sup>4</sup>

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan yang di maksud populasi ialah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang menjadi sasaran penelitian, yang mempunyai satu atau lebih karakteristik yang sama. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik pada RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat dikelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 40 anak yang terdiri dari 20 anak dikelompok B1 dan 20 anak dikelompok B2.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>5</sup>Sedangkan menurut Darmawan sampel merupakan bagian dari populasi, artinya sampel terdiri atas subjek penelitian yang menjadi sumber data yang terpilih dari hasil tehnik penyampelan.<sup>6</sup>

Dari pendapat para ahli diatas yang dimaksud sampel ialah bagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan tehnik tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak di kelompok B1 dan kelompok B2 dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 40 anak. Kelompok B1 berjumlah 20 anak dan kelompok B2 berjumlah 20 anak.

Peneliti memilih kelompok B2 sebagai eksperimen karena anak dikelompok B2 kemampuan kognitifnya masih tergolong rendah dan anak di kelompok B1 sebagai kelas control.

## 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan:

### a. Observasi

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Peneliti menggunakan observasi secara struktur dengan menggunakan lembar observasi dalam bentuk rubrik penelitian. Penelitian yang dilakukan di sekolah menggunakan observasi partisipan, dimana peneliti berperan langsung menjadi guru dan terdapat lembar observasi yang digunakan. Untuk mengobservasi kemampuan kreativitas anak peneliti dibantu 3 orang guru yaitu kelas kontrol peneliti dibantu oleh ibu Nurasih S.H dan ibu Nazriani dalimunthesedangkan dikelas eksperimen peneliti melakukan observasi bersama ibu Syamsidar S.Pd. Pada peneliti ini, peneliti mengamati tentang bermain balok (X) dan kemampuan kreativitas anak (Y) di RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.

<sup>3</sup>Arikunto, 2013,*Prosedur Penelitian suatu Penelitian Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 173

<sup>4</sup>Sukardi, 2017,*Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya Bumi Aksara*, Jakarta, hlm. 53

<sup>5</sup> Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta), hlm. 80

<sup>6</sup> Darmawan, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, PT. Remaja Rodes Karya, Bandung*, hlm. 138

### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek sendiri atau orang tentang subjek.<sup>1</sup> Penelitian ini juga menggunakan tehnik dokumentasi. Dokumentasi ini berbentuk foto, video, dokumen resmi, dan berupa data, RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat untuk memperoleh data tentang gambar umum di RA Arafah Padang Bulan Rantauprapat dan kegiatan bermain balok terhadap pengembangan kreativitas anak.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Uji Normalitas

Sebelum data diolah terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam uji normalitas ini adalah metode *kolmogorov Sminov*. Jika  $Sig \geq 0,05$  berarti data sampel yang diambil berdistribusi normal, jika  $Sig \leq 0,05$  berarti data sampel yang diambil berdistribusi tidak normal. Untuk menganalisis data penelitian ini peneliti menggunakan uji stastistik SPSS 21 dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Setelah data terkumpul kita lakukan penskoran pad microsof excel
2. Buka aplikasi SPSS.
3. Variabel view pada kolom decimal rubah menjadi nol
4. Pada data view copykan data dari excel.

5. Setelah itu klik menu *Anlyze*, kemudian *descributive statistics* kemudian *Explore*
  6. Kemudian masukkan *variable* yang diuji pada kolom *Dependent list*
  7. Klik *plots*, centeng *Normality plots with test*
  8. Klik *continue* lalu *ok*.
- Uji normalitas pre tes pada kelas kontrol dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas Pretest**  
**Kontrol**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	S t a t i s t i c	D f	S i g .	S t a t i s t i c	d f	S i g .
Pre tes ko ntr ol	. 1 2 8	2 0	. 2 0 0 *	. 9 6 2	2 0	. 5 7 5

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa pada Tabel *kolmogorov-sminow* nilai signifikan (*Sig*) 0,200 lebih besar dari 0,05. Dan pada kolom *Shapiro-Wilk* nilai signifikan (*Sig*) 0,575 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan pengembang kreativitas anak pada kelas control pada saat *pre tes* berdistribusi normal. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

1. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal

<sup>1</sup> Arikunto, 2009, *Manajemen Penelitian*, Jakarta, Rineka cipta, hlm. 201

2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

#### A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa meningkatkan kemampuan bermain balok dari kedua kelompok peneliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Pengujian homogenitas sesudah pemberian perlakuan yaitu perkembangan kreativitas pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelompok data memiliki variasi dan homogen. Pada akhir pembelajaran diberikan *post tes* pada kelas kontrol dan diperoleh nilai 27,7 dengan standar deviasi 1,658. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 36,7 dengan standar deviasi 1,658. Bila dilihat dari hasil nilai *pre tes* dan *post tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen bermain balok cukup berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas.

Berdasarkan gambar histogram dan hasil perhitungan yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata kemampuan kreativitas dengan menggunakan media balok dan tidak menggunakan media balok ada pengaruh yang signifikan. Dimana nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan permainan balok atau kelas kontrol 27,7 sedangkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan media balok atau kelas eksperimen 36,7. Selisih keduanya sebesar 9,0.

Peningkatan terhadap Perkembangan Kreativitas Anak dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah faktor guru, siswa dan media pembelajaran. Dalam pembelajaran perlu memperhatikan 3 aspek yaitu: produk, proses, serta nilai atau sikap. Dalam mengajar guru

harus mengarahkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan dan menumbuhkan situasi belajar siswa agar materi lebih mudah dipahami dan mendapatkan peningkatan kemampuan bermain balok yang baik. Kedua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen berangkat dari keadaan yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak yaitu digunakan uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikansi 5%. Uji t satu pihak dimana  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Harga  $t_{hitung}$  diperoleh 16,286 dan data  $t_{tabel}$  diketahui 2,021. Maka kriteria pengujian data diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $16,289 \geq 2,021$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak RA Arafah Padang Bulan Rantuprapat.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Significance	Statistic	Df	Significance
Posteskontrol	.128	20	.200*	.962	20	.575



#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas kolmogrov Sminov kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas Levene selanjutnya uji hipotesis dengan uji t diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Bermain balok berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, bermain balok juga dapat mengembangkan aspek perkembangan yang lain pada diri anak seperti aspek perkembangan social, fisik motorik, bahasa dan morol.
2. Terdapat pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk balok unit . Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji t satu pihak dimana  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $16,298 \geq 2,021$  artinya terdapat pengaruh media bermain balok terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Arafah padang bulan.

##### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran ditunjukkan ke berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil peneliti ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru  
Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran salah satunya adalah media bermain balok yang diterapkan didalam kelas. Sekolah juga diharapkan dapat

menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan guru. Tujuannya adalah agar siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal balok unit. Guru juga harus mampu mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya ketika menggunakan media balok dalam pembelajaran sehingga seluruh kegiatan dapat diterapkan sesuai aturan:

2. Bagi siswa  
Bagi peserta didik diharapkan dapat menggunakan media mengenal untuk meningkatkan kemampuan kreativitas AUD.
3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penliti ini hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan juga sebagai referensi terutama yang berkaitan dengan judul peneliti ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aradnyani, Made Dwi dkk. 2015. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak*, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, vol 3, no 1
- Arikunto. 2009. *Manejemen Penelitian*. Rineka cipta, Jakarta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Penelitian Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aslindah Andi. 2018. *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda*. Universitas widyagama Mahakam Samarinda. Jurnal Pendidikan Dan

- Embelajaran anak Usia Dini, Vol 03, No 01.
- Bahran, Taib Pipih Sofia. 2018. *Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijayah Pada Kelompok B3 Paud Sandhy Putra Telkom ternate Pipih*
- Darmawan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Remaja Rodes Karya, Bandung.
- Fauziddin, Muhammad. 2017. *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, jurnal care, v. 5 (1),
- Juli, Santi Putri. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan visual Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu*.
- Kemalawati, Ika. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia*, Jurnal Empowerment, Vol 6, No 1. Kabupaten Bandung Barat
- Khalijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. perdana publishing, Medan.
- Nurhastuti, Eni. 2015. *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompo B TK Tanggan I Kabupaten Seragen*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Alfabeta, Bandung.
- Sukardi. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya Bumi Aksara*, Jakarta.
- Syarifuddin. 2019. *Metode Permainan Balok Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Malahayati Sabang* . Jurnal Ekonomi. Pendidikan dan Sains Vol. 3. No. 2.
- Tohari, Hamim. 2014. *kementrian Agama RI Al-Qur'an Tikrar*, sigma, Jakarta
- Yeni, Rachmawati. 2019. *Metode Pengembangan Sociall Emosional Anak*, universitas terbuka, tanggerang.