

PENGARUH PERMAINAN BUILDING BLOCK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK ASSYARIF DESA SIBANGGOR JAE MANDAILING NATAL

¹Rahmadani, ²Dr.Malim Soleh Rambe, S.Sos.I.,M.Pd.,Kons. ³Harun Arrasyid, MA
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
rahmadaninasution1212@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of building block games on the creativity of children aged 5-6 years at Assyarif Kindergarten, Sibanggor Jae Village, Mandailing Natal. Creativity is an important aspect in child development. The research method used was a quantitative experiment with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of children aged 5-6 years who were selected through purposive sampling techniques. The research instrument in the form of a creativity assessment rubric included aspects of fluency and uniqueness of ideas. The results of the analysis showed that the t-value (4.728) was greater than the t-table (1.734) at a significance level of 0.05, so H_0 was rejected. This means that there is a significant effect of building block games on children's creativity. Aspects of creativity that develop include the ability to create new ideas, imagination, and fine motor skills. This study suggests the use of constructive games as a learning medium in kindergarten to support the development of children's creativity.

Keywords: Building Block Games, Children's Creativity

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae, Mandailing Natal. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group. Sampel terdiri dari anak usia 5-6 tahun yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian kreativitas mencakup aspek kelancaran dan keunikan ide. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung (4,728) lebih besar dari ttabel (1,734) pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan permainan building block terhadap kreativitas anak. Aspek kreativitas yang berkembang meliputi kemampuan menciptakan ide baru, imajinasi, serta keterampilan motorik halus. Penelitian ini menyarankan penggunaan permainan konstruktif sebagai media pembelajaran di TK untuk mendukung perkembangan kreativitas anak..

Kata kunci: Permainan building block, kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam proses tumbuh kembang anak. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Salah satu

aspek yang penting untuk dikembangkan adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide-ide baru, menyelesaikan masalah secara unik, dan menciptakan sesuatu yang orisinal. Anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi cenderung

lebih adaptif dan inovatif dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Permainan edukatif menjadi salah satu media yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak. Melalui permainan, anak dapat berekspresi, mengeksplorasi, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Permainan building block atau balok susun adalah salah satu bentuk permainan konstruktif yang sering digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Dengan bermain balok, anak dilatih untuk berpikir logis, imajinatif, serta melatih koordinasi motorik halus.

Dalam kegiatan bermain balok, anak diajak untuk menyusun, menggabungkan, dan membentuk struktur tertentu sesuai imajinasi mereka. Aktivitas ini mendorong anak untuk mencoba berbagai kemungkinan dan solusi dalam menyusun bangunan. Namun, pembelajaran di beberapa lembaga TK masih kurang memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang terstruktur. Banyak kegiatan yang masih bersifat akademik dan kurang memberi ruang bagi anak untuk berpikir kreatif.

Penelitian ini hadir untuk memberikan bukti empiris bahwa permainan building block

dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak. Dengan bukti ini diharapkan para pendidik dan orang tua lebih memprioritaskan kegiatan bermain edukatif dalam kehidupan sehari-hari anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kreativitas anak usia dini di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae, serta aspek kreativitas apa yang paling berkembang dari kegiatan tersebut.

Salah satu masalah yang sering ditemukan di TK adalah masih digunakannya pendekatan pembelajaran yang konvensional, berpusat pada guru, serta kurangnya pemanfaatan media edukatif yang mendorong kreativitas anak. Media seperti building block, yang bersifat konstruktif dan fleksibel, jarang dimanfaatkan secara optimal di kelas. Di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas anak masih tergolong rendah. Anak-anak cenderung pasif, mengikuti arahan guru tanpa mampu menunjukkan ide atau kreasi sendiri. Guru menyebutkan bahwa keterbatasan sarana dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya perkembangan kreativitas.

Permainan building block dapat kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain menjadi solusi dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menstimulasi perkembangan kreativitas. Balok-balok yang disusun menjadi bangunan tertentu menuntut anak untuk merancang, memilih, menyusun, dan memecahkan masalah. Hal ini secara langsung melibatkan berbagai fungsi otak yang berkontribusi terhadap kreativitas. Penggunaan building block juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat multisensory melibatkan penglihatan, sentuhan, dan gerakan. Pengalaman multisensori ini penting untuk anak usia dini karena memperkuat koneksi antar neuron di otak, meningkatkan daya ingat, serta melatih motorik halus dan koordinasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kreativitas Anak Di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae Mandailing Natal”**.

METODE

Penelitian ini akan dilakukan di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan pendekatan

penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari 20 anak usia 5–6 tahun yang berasal dari TK Assyarif Desa Sibanggor Jae, Mandailing Natal. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan building block selama beberapa sesi, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama.

Populasi dari penelitian ini adalah anak TK yang berjumlah 65 orang. Sugiyono menyatakan, “sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau sampel juga bisa disebut sebagai bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu yang dapat mewakili populasinya”. Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan dan penentuan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018).

Adapun sampel penelitian yang digunakan sebanyak 40 orang anak dengan ditentukan kriteria: anak merupakan siswa aktif, anak

berusia 5-6 tahun, dan anak sudah pandai membaca.

Teknik pengumpulan data adalah cara atau teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan secara langsung untuk melihat pengaruh permainan building block terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Assyarif, pengumpulan data dengan menggunakan angket, responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan uji coba angket dengan jumlah pernyataan valid 15 item dan tidak valid 5 item dengan jumlah keseluruhan angket yaitu sebanyak 20 item. Setelah dilakukan uji normalitas dengan hasil sebesar 0,200 dan akan dibandingkan dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian dikatakan *Normal*. Analisis data menggunakan uji t (t-test) untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kreativitas anak.

HASIL

Diagram 1 sebelum perlakuan (pretest)

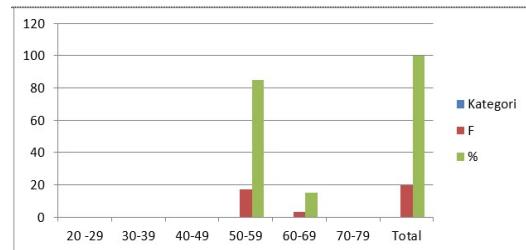


Diagram 2 sesudah perlakuan (posttest)

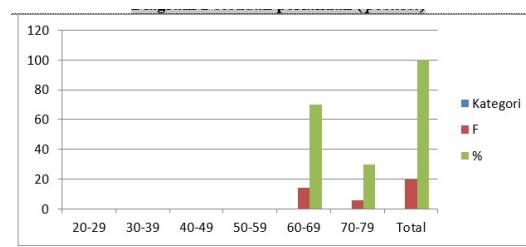
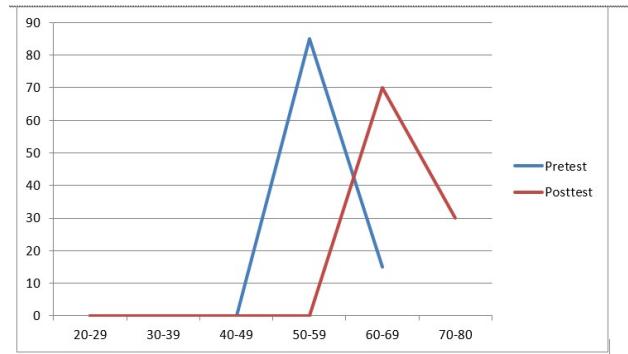


Diagram 3 perbandingan pretest dan posttest



Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan pretest anak yang menunjukkan bahwa dari 20 orang anak yang menjadi sampel penelitian, 17 orang (85%) memiliki kategori sedang dan 3 orang (15%) berkategori tinggi, posttest anak yang menunjukkan bahwa dari 20 orang anak yang menjadi sampel penelitian, 14 orang (70%) memiliki kategori Tinggi dan 6 orang (30%) berkategori sangat tinggi. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kreativitas dalam hal menyusun bentuk-bentuk unik dari balok, menunjukkan imajinasi tinggi, serta menyampaikan ide-ide secara lancar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif seperti building block dapat memberikan stimulus yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Untuk melakukan uji hipotesis maka akan dilakukan beberapa uji seperti uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun uji normalitas dan uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Data Pretest

		Unstandardized Residual
N		,000
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	
	Std. Deviation	1,89215517
Most Extreme Differences	Absolute	,11
	Positive	,103
	Negative	
Test Statistic		,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. . Ketentuannya adalah: Apabila nilai *Asym sig 2 tailed* $> 0,05$ maka dinyatakan terdistribusi normal. Apabila nilai *Asym sig 2 tailed* $< 0,05$ maka dinyatakan tidak terdistribusi normal (Singgih Santoso, 2017).

Uji Hipotesis adalah uji yang dilakukan untuk menguji suatu sampel yang telah mendapatkan perlakuan, yang kemudian akan

dibandingkan rata-rata sampel antara sebelum dan sesudah menerima perlakuan dengan melihat nilai signifikansi $> 0,05$ dengan menggunakan program SPSS 25 (Saputri, Nor

Mita Ika (2021).

Tabel 2 Uji Normalitas Data Posttest Onei-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,000
	Std. Deviation	1,6088
Most Extreme Differences	Absolute	,129
	Positive	,084
	Negative	-,129
Test Statistic		,129
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Tabel 4.3 Uji Hipotesis Data Pretest

Sig.
,023
,307

Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat pada kolom t nilai yang didapatkan adalah 2,489 yang mana nilai tersebut $> 0,05$, atau

$t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,489 > 1,734$), maka terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*) dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 4 Uji Data Hipotesis Posttest

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,641	4,788	4,728	,000
	Building block	,350	,144	,496	2,421

a. Dependent Variable: Kreativitas

Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat pada kolom t dapat diketahui jika nilai sig $> 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,728 > 1,734$), maka terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*) dengan bantuan SPSS 25 for windows yang bertujuan untuk pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak independen (pasangan). Analisis *paired-sample t-Test* adalah prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam suatu kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan building block terbukti memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap peningkatan kreativitas anak TK. Melalui aktivitas menyusun dan membangun, anak-anak dapat mengembangkan aspek kelancaran dan keunikian ide, serta keterampilan motoric halus.

2. dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 4,728$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $df = 20 - 1 - 1$ pada taraf signifikan 0,05. Maka dari tabel distribusi t= didapat t (0,05) (18) = 1,734. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,728 > 1,734$, sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hipotesis data tersebut dinyatakan H_0 ditolak dikarenakan penggunaan permainan *building block* dapat mengembangkan kreativitas anak.

Aspek yang paling berkembang melalui permainan *building block* pada anak di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae Mandailing Natal yaitu, pada aspek kemampuan menghasilkan ide, aspek kelancaran dan fleksibilitas terlihat meningkat secara signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adilla Chairiah, L. I. (2021). *Pusat Kreativitas Anak Di Pontianak*. *Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9(2).

- Agusniatih, A. d. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Amalia Novianti, L. P. (2022). *Faktor-Faktor Keluarga yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak*. *Jurnal Obsesi*, 6(5).
- Dr. H Darmandi, S. M. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Lampung Tengah: Guepedia.
- Eka Rismanita, H. M. (2011). *Teori Struktur Intelektual Guilford*. *Jurnal Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1).
- Ekawati, D. (2015). *Ekistensialisme*. Lampung: Tarbiyah STAIN Metro Lampung.
- Harun arrasyid M, A. (2016). *Peningkatan Sikap Positif Dalam Belajar Melalui Layanan Bimbingankelompok Siswa Sekolah Di Mts Muhammadiyah 22 Padang Sidimpuan Tahunajaran 2015-2016*. *Jurnal bimbingan dan konseling*, 1(1).
- Hasanah, I. (2023). *Peran Permainan Dalam Menigkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Umur 4 - 6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 3(2).
- Hilda Andriani, T. J. (2023). *Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII*. *Journal of Mathematics Education*, 7(2).
- Ika Apriati W.P., M. P. (2020). *Efektivitas Penggunaan Building Blocks "Lego" Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendas Mahakam*, 5(1).
- Ira Hastuti, A. S. (2018). *Pengaruh Permainan Building Bloc Terhadap Kecerdasan Visual Anak di Tk Ulil Albab Kota Bandung*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Juita Sinambela, J. S. (2023). *Pembelajaran Religius untuk Generasi Muda: Strategi Pendidikan yang Mendalam dan Menginspirasi*. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1).
- Laily Fitriani, R. H. (2022). *Pengembangan Kreativitas Guru Serta Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Masruroh, A. (2022). *Meningkatkan Perkembangan Berpikir Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bermain Balok*. *Jurnal of Education Reaserch*, 1(1).
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Bebakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhandayani, I. N. (2022). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok di PAUD PLAMBOYAN 3 KARAWANG*. *Jurnal Care*, 9(2).
- Oktaviana, A. (2022). *Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Filsafat Pendidikan Eksistensialisme*. *Jurnal Goldes Age*, 6(1).
- Prayinto, A. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiyah Guru*(20).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Susanto., A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Sutirna. (2013). *Perkembangan dan Perumbuhan Peserta Didik.* Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Yayu Khoerani Husni, A. Z. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Balok di PAUD Mawwadatul Falah.* *Jurnal Pendidikan Dasar dan Paud,* 1(1).

Yuliani Nuraini Sujiono, B. S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: Indeks.