

# IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT NU 17 TARBİYATUL MASYITHOH SADANG

Titik Maryanah<sup>1</sup>, Risdianto Hermawan<sup>2</sup>

[Titikazizah2020@gmail.com](mailto:Titikazizah2020@gmail.com)<sup>1</sup>, [ianhermawanr@gmail.com](mailto:ianhermawanr@gmail.com)<sup>2</sup>

UMNU Kebumen, Indonesia

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan konsep permainan Balok dalam meningkatkan kreativitas anak. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak salah satunya dengan permainan balok. Permainan Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE), sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. Dengan adanya permainan balok, pembelajaran di Taman Kanak-kanak menjadi tidak monoton. Permainan balok dapat diimplementasikan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreativitas anak yang harus dikembangkan sejak dini. Berdasarkan hasil penelitian implementasi permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Implementasi permainan balok di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh dilaksanakan dengan mengikuti prinsip manajemen.

Kata-kata kunci: Kreativitas, permainan, balok

**Abstract:** This research aims to reveal the concept of the Block game in increasing children's creativity. There are many ways that teachers can increase children's creativity, one of which is playing with blocks. Block games are a form of educational game tool (APE), as determined by the National Welfare Council since 1972. Educational game tools are anything that can be used as a means or equipment for playing that contains educational value and can develop all aspects of ability child. With block games, learning in kindergarten becomes less monotonous. Block games can be implemented to develop aspects of children's development, one of which is children's creativity which must be developed from an early age. Based on research results, the implementation of block games can increase the creativity of young children. The implementation of the block game at Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh Kindergarten is carried out by following management principles.

**Keywords:** Creativity, games, blocks

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pondasi awal dari pendidikan seseorang. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003, PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan ini penting karena pada masa tersebut, otak anak memiliki potensi optimal untuk perkembangan. Pendidikan anak usia dini juga berperan dalam pembentukan potensi kecerdasan dan karakter dasar individu. Masa emas ini merupakan periode sensitif yang penting untuk menerima stimulus dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan baik untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 menetapkan struktur kurikulum PAUD yang mencakup program pengembangan nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pendidikan usia dini merupakan dasar penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Pendidikan di periode ini sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan seseorang. Pendekatan pendidikan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini merupakan bagian integral dari pendidikan nasional yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan ayat Al-Quran, pendidikan di masa dini orangtua merupakan bagian penting dalam membangun karakter dan moral anak. Pendidikan yang benar memberikan dampak besar pada kualitas amal kebaikan anak. Kreativitas anak harus dikembangkan sejak dini agar potensi

tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Melalui pendidikan yang merangsang, akan membantu anak dalam mencapai perkembangan secara optimal.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak usia dini agar tidak menjadi potensi terpendam. Bermain adalah salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak. Bermain balok merupakan kegiatan yang digemari anak-anak dan memiliki banyak manfaat bagi perkembangan totalitas anak. Implementasi permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat NU 17 Tabiyatul Masyithoh menjadi topik penelitian yang penting untuk menjelaskan bagaimana permainan balok dapat memberikan dampak positif pada kreativitas anak. Tujuan penelitian ini mengimplementasikan permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak dan menganalisis perkembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah. Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian dekriptif, di mana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Subyek penelitian ini yaitu 1 orang guru dan 16 anak didik dari kelompok B di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh dan obyek penelitiannya permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak di lembaga tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara atau komunikasi langsung dan dokumentasi.

Teknik analisis data. Data yang dikumpulkan melalui teknik observasi yaitu pada penelitian ini peneliti melakukan observasi di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh. Analisis data terdiri dari tiga rangkaian kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu data reduksi, meringkas data yang terkumpul dari lapangan kemudian memilih hal-hal pokok sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui peningkatan kreativitas melalui metode permainan dan hambatan yang dihadapi guru dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh. Kemudian dilanjutkan Penyajian data kualitatif dapat berupa grafik, tabel, piktogram dan sejenisnya. Selain itu, penyajiannya juga dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, antar kategori (Sugiyono 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data ke dalam bentuk teks naratif deskriptif. Langkah selanjutnya dalam melakukan analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan memiliki kemungkinan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahapan penelitian selanjutnya. Namun jika kesimpulan yang disajikan pada tahap awal memiliki validitas dan bukti yang sama ketika kembali mengumpulkan data di lapangan, maka kesimpulan yang disajikan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*

Bermain merupakan dunia bagi anak, yang dilakukan sebagai dunia saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera seluruh anggota tubuh.

Teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 memandang bermain (Latif, 2016) adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa ketrampilan sosial. Teori perkembangan kognitif Piaget melihat bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif, mental dan fisik yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku seseorang berhubungan erat dengan tahap pertumbuhan anak. Vigostky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Tujuan dan Karakteristik Bermain yang berbeda mengembangkan otot-otot, mengembangkan kemampuan keterampilan emosi, kemampuan intelektual, meningkatkan kemandirian dan memanfaatkan energy yang sudah berlebih. Bermain

adalah dunia anak-anak yang tidak hanya menyenangkan dan berperan penting dalam perkembangan kognitif, fisik, sosial dan emosionalnya.

### **Permainan Balok**

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah di sediakan. Hal ini senada dengan pendapat Chandra (2008) menyebutkan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Lingkungan terbaik untuk anak belajar adalah yang dapat memfasilitasi anak untuk belajar dengan konteks bermakna dan memiliki beragam pilihan dan kesempatan sesuai minatnya (Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Eyer 2003). Anak dapat belajar melalui bermain secara optimal dengan adanya lingkungan yang mendukung (Storil & Sandseter 2019). Lingkungan belajar yang baik buat anak, berpengaruh positif terhadap kebahagiaan anak, keterlibatan, perkembangan hasil belajar anak.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang (2010) langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan balok adalah : 1) guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran. 2) anak berkumpul dan duduk dikarpet, guru mengabsen anak yang hadir. 3) guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan. 4) mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut. 5) guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah di sediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga, siku-siku menjadi bentuk persegi. 6) guru memberitahu bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan, kemudian anak mengambil balok sesuai dengan kebutuhan. 7) anak membangun balok dan guru hanya mengawasi.

### **Kreativitas Anak Usia Dini**

Yudrik Jahja, (2014), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Supardi mengungkapkan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. (Takdiroutoen musfiroh, 2008). Yeni Rahmawati (2010).

Kreativitas anak usia dini dalam masa perkembangannya akan dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang bersifat eksternal maupun yang bersifat internal. Yeni Rachmawati (Jakarta: Kencana, 2005), Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak seperti faktor biologis dan fisiologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya seperti faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Tahap Kreatif Anak Usia Dini menurut Muhammad Asrori, (Bandung wacana prima, 20) seorang guru atau orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. Berikut proses tahapan kreatif :Persiapan (Prepartion), Inklubasi (incubation), Ilmunisasi (ilmunination), dan Verivikasi (verivication). tujuan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia, yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, meningkatkan perdaban manusia berkembang dengan pesat. Utami Munandar (2009), mengemukakan ada 4 alasan utama perlunya mengembangkan kreativitas sejak usia dini, yaitu: Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri, Kreativitas untuk memecahkan masalah, Kreativitas untuk memuaskan diri, Kreativitas meningkatkan kualitas hidup.

### **Hasil Observasi**

Implementasi permainan balok di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh di laksanakan sesuai dengan prinsip manajemen yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Guru membuat rencana pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran terstruktur dan berjalan dengan baik. Aktivitas bermain yang disediakan dalam kegiatan belajar adalah dengan bermain balok.
2. Guru membantu anak berkreasi dan bermain bersama agar situasi pembelajaran menjadi maksimal, dengan mengenalkan berbagai bentuk balok dan memberikan beberapa contoh seperti bangunan rumah, pasar dan lain sebagainya. Kemudian memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya.
3. Diskusi diulang menanyakan apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk melengkapi saat bermain balok, misal orang-orangan, mobil-mobilan dan variasi lainnya. Kemudian menanyakan perasaan anak selama bermain balok dan menanyakan karya apa yang telah dibuatnya, selalu

mendengarkan cerita anak. Setelah selesai bermain, guru mengajak bersama-sama untuk merapikan semua alat main.

### **Implementasi Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap kegiatan permainan balok di TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh adalah sebagai berikut :

1. Bermain balok dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak. Saat anak membangun sebuah rumah, anak mampu membuat bagian-bagian rumah. Ada beberapa anak mampu membuat bagian-bagian rumah dengan menggabungkan beberapa balok agar membentuk benda yang diinginkan. Contohnya ketika nak membangun rumah bertingkat anak bekerja sama membuat tangga dengan menyusun beberapa balok yang sama dengan rapi.
2. Melalui bermain balok, anak dapat mengenal berbagai bentuk geometri melalui pijakan sebelum main yang diberikan oleh guru. Guru juga menstimulasi kemampuan menghitung dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan mengenal konsep matematika bagi anak.
3. Melalui bermain balok meningkatkan kreativitas anak, terlihat ketika anak mampu membuat karya sesuai dengan imajinasinya. Contohnya ketika anak mampu membuat sebuah bangunan rumah, pasar, jembatan dan lain sebagainya.
4. Melalui bermain balok mengajarkan anak untuk saling berbagi, terlihat saat bermain balok ketika ada anak yang membutuhkan bentuk balok tertentu, ada salah satu anak yang meminjamkannya. Bermain balok juga meningkatkan kerjasama dan menjalin hubungan erat sesama teman. Terlihat saat anak bermain bersama-sama mereka menyelesaikan sebuah bangunan.

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas membantu anak untuk menemukan ide-ide, berimajinasi untuk membuat sesuatu hal yang baru. Untuk itu pemberian rangsangan kreativitas harus diberikan pada anak sejak usia dini. Melalui penggunaan media balok dapat memberikan pengaruh pada anak mengenai kreaativitas yang terjadi pada hasil penelitian mengalami peningkatan. Media balok dapat digunakan sebagai sarana prasarana disekolah TK Muslimat NU 17 Tarbiyatul Masyithoh Sadangkulon dalam meningkatkan kreativitas anak. Implementasi dilakukan melalui kegiatan bermain balok.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bambang, Yuliani Nuraeni. 2010. *Bermain Akif Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indek.
- Chandra. 2008. *Sentra Balok*. Jakarta: Pusat Pengembangan Anak Indonesia.
- Departemen Agama RI. 2008. *Al-Hikmah Al-Quran Dan Terjemahanya*. Bandung: CV Penerbit Dipenegoro.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Latif, dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Apilkasi*. Jakarta Kencana
- Muhammad Asrori, *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Wacana Prima.
- Nurhayati. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Bereksplorasi*. *Jurnal Pesona PAUD*. Vo.1. No. 1
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utami Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Racmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yudrik Jahya. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.