

JPPPAUD Nov 2018 ISSN:  
VOLUME 5 NOMOR 2 HALAMAN 81- 160 2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD Nov 2018 ISSN:  
VOLUME 5 NOMOR 2 HALAMAN 81- 160 2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 2, November 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan  
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Atin Fatimah, M.Pd.
- Penyunting : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.  
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.  
3. Laily Rosidah, M.Pd.  
4. Kristiana Maryani, M.Pd.  
5. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.  
Sekretariat : 1. Dr. Siti Khosiah, M.Pd.  
2. Tri Sayekti, M.Pd.  
3. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Yuli Kurniawati Sugiyono Pranoto, S.Psi., M.A., Ph.D.  
(Universitas Negeri Semarang)  
2. Dr. Pupung Puspa Ardini, M.Pd.  
(Universitas Negeri Gorontalo)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang  
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254  
Email: [jpp.paud@untirta.ac.id](mailto:jpp.paud@untirta.ac.id)

## KETENTUAN PENULISAN JPPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
  - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
  - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
  - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
  - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
  - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
  - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
  - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
  - h. Simpulan dan Saran 15%.
  - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
  - d. Simpulan dan Saran 20%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
  - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 2, November 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan  
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

**DAFTAR ISI**

- 81** HUBUNGAN *REWARD* ORANG TUA DENGAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK (Penelitian Kuantitatif Korelasional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Tirtayasa Serang-Banten)  
**Bitu Febriyanti Fazrin, Isti Rusdiyani, dan Siti Khosiah**
- 91** POLA ASUH ORANG TUA TUNGGAL DENGAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN (Penelitian Kualitatif di Desa Tirem Kecamatan Lebak Wangi Kabupaten Serang Banten)  
**Elen Anne, Luluk Asmawati, dan Fahmi**
- 103** PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK BERBAHASA JAWA BABASAN BANTEN BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN (Pengembangan Model di PAUD Taman Yuniur, Kota Cilegon, Banten)  
**Fajri Falah**
- 113** PENGARUH METODE PEMBIASAAN TERHADAP PEMBENTUKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 4-5 TAHUN (Penelitian Ex-post Facto di KB-TKIT Raudhatul Jannah Cilegon Banten)  
**Jamilatus Surifah, Laily Rosidah, dan Fahmi**

- 125** PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN  
**Novita Yulistari, Atin Fatimah, dan Tri Sayekti**
- 135** PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5 - 6 TAHUN (Penelitian Eksperimen di TK Al - Khairiyah Cilegon - Banten)  
**Pranindya Anisa, Ratih Kusumawardani, dan Kristiana Maryani**
- 143** MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN  
**Tuti Farida dan Laily Rosidah**
- 155** MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN BOLA BESAR DI TK ISLAM NUSANTARA  
**Ut Avi Rustiani**

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5 - 6 TAHUN

(Penelitian Eksperimen di TK Al - Khairiyah  
Cilegon - Banten)

**Pranindya Anisa**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
pranindyaanisa955@gmail.com

**Ratih Kusumawardani, M.Pd**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
rk.wardani@untirta.ac.id

**Kristiana Maryani, M.Pd**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
kristiana.maryani@untirta.ac.id

## ABSTRACT

Creativity is the ability that everyone has to create or produce something new through his imagination. The imagination generated by one's thinking can lead to creativity. Beams are one of the educational game tools generally made of wood. The usage on creativity of children aged 5-6 years. Research method using quasi experimental method with a sample of 40 children in the experimental class and 40 children in the control class. Data was analyzed using SPSS 22. purpose of the study was to determine the effect of mediThe results showed that the percentage of independent statistical sample test value of significance post-test of creativity for experimental class and control class that is  $0,109 > 0,05$  mean data of creativity post-test for experiment class and control class that is  $H_1 =$  there is a significant influence on the creativity of children 5-6 years. The mean value of experimental class is mean = 32,8958, standard deviation = 4,88262, standard error mean = 0,70475, mean value mean control class mean mean = 20,2917 standard deviation = 3,77539, standard error mean = 0,54493 obtained  $t_{table} = (0,05/2 ; 96 - 2 - 1) = (0,025 ; 93) = 1,989$   $t_{table}$  with  $dk = 24 + 24 + 2 = 50$  and  $\alpha = 0,05$   $1,109$ ,  $t_{hitung} = 14,148$   $H_1$  : received. Therefore, the child's creativity ability can be said to increase when given treatment in the ezperimental class and the child raises the developmental indicator independently. It can be concluded, that through learning with the media beam can improve the creativity of children aged 5-6 years in kindergarten al-khairiyah cilegon-banten.

**Keywords:** creativity, blocks, and children aged 5-6 years.



## ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru melalui imajinasinya. Imajinasi yang dihasilkan oleh pemikiran seseorang dapat membuahkan kreativitas. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui "Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun". Metode penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan sampel sebanyak 40 anak di kelas eksperimen dan 40 anak di kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase statistik Independent Sampel Test nilai signifikansi *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,109 > 0,05 artinya data *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $H_1$  = terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. nilai rata-rata kelas eksperimen Mean = 32,8958, standar deviasi 4,88262, standar error mean 0,70475 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mean = 20,2917 standar deviasi = 3,77539, standar error mean = 0,54493 yang diperoleh uji  $t_{tabel} = (0,05/2 ; 96-2-1) = (0,025 ; 93) = 1,989$   $t_{tabel}$  dengan  $dk = 24 + 24 + 2 = 50$  dan  $a = 0,05$   $t_{hitung} = 1,109$ ,  $t_{hitung} = 14,148$   $H_1$  : di terima. Dengan demikian, kemampuan kreativitas anak dapat dikatakan meningkat saat diberikan perlakuan di kelas eksperimen dan anak memunculkan indikator perkembangan dengan mandiri. Maka dapat disimpulkan, bahwa melalui pembelajaran dengan media balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Khairiyah Cilegon-Banten.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Balok dan Anak Usia 5-6 Tahun.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Tertera dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak

Usia Dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun, yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Angelou dan Sujiono (2010: 38) berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui kemampuan imajinatif. Artinya bahwa, kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki

oleh setiap orang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru melalui imajinasinya. Imajinasi yang dihasilkan oleh pemikiran seseorang dapat membuahkan kreativitas. Manfaat kreativitas antara lain: anak dapat berkreasi, kreativitas sebagai kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan bagi individu, dengan kreativitas memungkinkan anak meningkatkan kualitas hidupnya.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Adapun indikator perkembangan kreativitas berdasarkan kemendiknas: Memiliki rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan teman.

Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun sebagai berikut: 1) Memecahkan masalah secara kreatif 2) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial

(dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh). 3) Menunjukkan sikap kemandirian 4) Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Jakarta: Depdiknas. 2013).

Namun kenyataannya, dilatarbelakangi dengan masih rendahnya kreativitas anak kelompok B TK Negeri Pembina Cilegon-Banten. Permasalahan yang ditemukan adalah banyak anak yang belum mampu menuangkan ide serta gagasannya melalui hasil karyanya, terlihat dari anak yang masih meniru serta banyak bertanya terhadap teman maupun guru. Hal ini disebabkan karena guru kurang memfasilitasi kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Aktivitas yang diberikan kepada anak hanya terpaku pada majalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Setiap tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Negeri Pembina Cilegon-Banten yang berjumlah 9 anak. Kreativitas anak setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan secara signifikan pada setiap siklus. Kemampuan anak yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek *Originality* (keaslian), *Fleksibility* (keluwesan), *Fluency* (kelancaran) dan *Elaborasi* (penguraian). Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa bahan alam dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajar-

an di TK, karena selain meningkatkan kreativitas anak, juga menambah pengetahuan anak terhadap bahan alam di lingkungan sekitar.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran di antaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran dan lain sebagainya.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media balok. Media balok dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk menciptakan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam balok tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Balok 3 dimensi memiliki berbagai macam bentuk seperti kubus, *silinder*/tabung, *cone*/kerucut, bola/*sphere*, prisma segitiga, limas segi-empat/piramid serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak.

Media balok melatih anak untuk berimajinasidan berfikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun balok satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berfikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka

imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun". dengan bermain bentuk balok dapat melatih kemampuan anak dan kreativitasnya. Oleh sebab itu peneliti, menggunakan bentuk balok sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk balok, ini diharapkan adanya pengaruh penggunaan media balok anak di TK Al – Khairiyah Cilegon – Banten.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kota Cilegon-Banten, tepatnya di TK Al-Khairiyah dan TK Al-Munawwaroh pada semester genap tahun ajaran 2017-2018 bulan Maret hingga April 2018. TK al-Khairiyah dan TK Al-Munawwaroh di pilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai tempat penelitian.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah 40 anak usia 5-6 tahun di TK Al-Khairiyah Cilegon-Banten.

### **3. Metodologi dan Teknik Analisis Data**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana pengaruh

penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di kota Cilegon.

Data tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun di kota Cilegon-Banten dianalisis menggunakan program SPSS 22 uji persyaratan analisis normalitas (*Kolmogorov Smirnov*) dan uji persyaratan analisis homogenitas (*One Way Anova*).

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data hasil penelitian berupa media balok (X) dan kreativitas (Y). Ada-

pun data hasil penelitian yang diperoleh berupa: 1) Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol; 2) Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol; 3) Hasil Uji Homogenitas SPSS One Way Anova *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol; 4) Hasil Uji Homogenitas SPSS One Way Anova *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol; 5) Hasil Uji  $t_{tabel}$  Group Statistics.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,20863381
Most Extreme Differences	Absolute	,111
	Positive	,111
	Negative	-,096
Test Statistic		,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,187 <sup>c</sup>

Sumber: Hasil Hitung SPSS 22

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji normalitas menggunakan program SPSS *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah N 24 untuk kelas eksperimen dan 24 untuk kelas kontrol,

diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,187 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,74513530
Most Extreme Differences	Absolute	,107
	Positive	,107
	Negative	-,076
Test Statistic		,107
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji normalitas menggunakan program SPSS *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah N 24 untuk kelas eksperimen dan 24 untuk kelas kontrol, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Berdasarkan output SPSS diketahui bahwa dari tabel diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (sebesar 1,971)  $F_{tabel(10,37;0,95)}$  (sebesar 1,132), maka Hipotesis nol ( $H_0$  di terima). Adapun nilai signifikansi variabel Kreativitas (Y) berdasarkan variabel Media balok (X) =  $0,041 > 0,05$ . Artinya data variabel Kreativitas (Y) berdasarkan variabel media balok (X) lulus uji homogenitas / data yang homogen.

Berdasarkan output SPSS diketahui bahwa dari tabel diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (sebesar 0,876)  $F_{tabel(14,33;0,95)}$  (sebesar 1,528), maka Hipotesis nol ( $H_1$  di tolak). Adapun nilai signifikansi variabel Kreativitas (Y) berdasarkan variabel Media balok (X) =  $0,007 > 0,05$ . Artinya data variabel Kreativitas (Y) berdasarkan variabel media balok (X) lulus uji homogenitas / data yang homogen.

Berdasarkan output SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $0,109 > 0,05$  artinya data *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $H_1 =$  terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai statistik sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 48, nilai rata-

rata kelas eksperimen Mean = 32,8958, standar deviasi 4,88262, standar error mean 0,70475 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mean = 20,2917 standar deviasi = 3,77539, standar error mean = 0,54493 yang diperoleh uji  $t_{tabel} = (0,05/2 ; 96 - 2 - 1) = (0,025 ; 93) = 1,989$   $t_{hitung}$  dengan  $dk = 24 + 24 + 2 = 50$  dan  $\alpha = 0,05 > 1,109$ ,  $t_{hitung} = 14,148$   $H_1$  : di terima.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dari mulai beberapa *pre-test* dan *post-test*, berdasarkan seluruh pembahasan dan penilaian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan menggunakan kegiatan media balok terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan tema dan indikator yang ingin dicapai. Untuk dapat meningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan media balok sebagai peneliti harus memberikan motivasi pada anak serta pada proses pembelajarannya di buat agar lebih menarik dan menyenangkan.

Kegiatan kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat mendukung dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun, anak dapat menuangkan ide, anak mampu mengungkapkan hasil karyanya, anak mampu mengembangkan imajinasinya sehingga kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kreativitas anak dengan baik. Peneliti selalu membimbing dan mengarahkan dalam proses pembelajaran.

Nilai rata-rata kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan media balok kelompok B pada saat *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan setelah diberikan perlakuan sebanyak 4 kali. Berdasarkan output SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikansi *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $0,109 > 0,05$  artinya data *post-test* kreativitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $H_1 =$  terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai statistik sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 48, nilai rata-rata kelas eksperimen Mean = 32,8958, standar deviasi 4,88262, standar error mean 0,70475 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mean = 20,2917 standar deviasi = 3,77539, standar error mean = 0,54493 yang diperoleh uji  $t_{\text{tabel}} = (0,05 / 2 ; 96 - 2 - 1) = (0,025 ; 93) = 1,989$   $t_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = 24 + 24 + 2 = 50$  dan  $\alpha = 0,05$   $1,109$ ,  $t_{\text{hitung}} = 14,148$   $H_1$ : di terima.

## 2. Implikasi

Bagi anak dalam pembelajaran sebaiknya lebih semangat dalam mengikuti setiap kegiatan, dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru agar aspek perkembangan anak tergali terutama dalam kemampuan kreativitas dalam bermain balok.

Penelitian dilakukan diberi subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu dalam menjalankan proses pembelajaran seharusnya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan usia anak. dan

kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menstimulasi kemampuan yang dimiliki, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, kreativitas anak pun meningkat sesuai harapan serta mendapat hasil pembelajaran yang baik.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media balok kegiatan bermain balok memberikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Keberhasilan itu dapat terjadi karena anak dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan bentuk-bentuk balok merupakan pembelajaran yang menarik. Ketertarikan terhadap media balok membuat anak semangat dalam belajar untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga dapat peningkatan kemampuan kreativitas dan belajar pun menyenangkan. Anak masih diperlukan perbaikan lebih lanjut dan diberikan bimbingan oleh guru dan orang tuanya di rumah. Kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan akan berpengaruh terhadap daya pikir anak, dalam berpikir ketika saat belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media balok anak dituntut untuk aktif dan mampu memainkan bermacam-macam bentuk balok sendiri tanpa dibantu oleh temannya ataupun gurunya sendiri. anak harus berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, anak harus mampu menyusun dan menunjukkan bentuk-bentuk balok, anak harus mampu menyusun bentuk balok sesuai dengan ukurannya, anak harus mampu menyebutkan ciri-ciri dari bentuk balok,

anak mampu mengklasifikasikan bentuk segitiga, segiempat, lingkaran dengan kelompoknya, anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat dengan dan dirasakan, sehingga anak memiliki pemahaman, agar anak mampu melatih ingatannya yang berada di lingkungan sekitar, agar anak memahami berbagai simbol-simbol kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan akan berpengaruh terhadap daya pikir anak, dari berpikirlah kemampuan kreativitas anak akan mengalami peningkatan.

### 3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian yang telah didapat, maka peneliti mencoba menggunakan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru hendaknya dapat meningkatkan pengenalan bentuk balok pada anak melalui bermain yang menarik yaitu menggunakan mediabalok agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang berada di lingkungan sekitar yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak
- b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengambil pengalaman dan pengetahuan baru untuk dapat menerapkan model pembelajaran bermain dalam kegiatan bermain media balok dan menggambar bebas untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Rachmawati Yeni, Euis Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Priyanto, aris. 2014. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain e-jurnal Imliah Guru "COPE" No. 02/Tahun XVIII/November 2014*.
- Achmadi Abu, Cholid Narbuko. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nento, Selfi. 2013. *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*. {Skripsi} Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Fauziddin, Mohammad. 2016. *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini e-jurnal Curricula Volume 1, Nomor 3 (2016)*.

