

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BLOCKS PIPE*

Warsono¹⁾

Ervin Nurul Affrida²⁾

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: ervina@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This research will be based on quantitative research by the fact still learning of classical and a lack of educational gaming device to develop children's creativity. The purpose of the research to answer the problems: "is there any influence the use of blocks pipe educative games tool to development of children's creativity Group B in TK Dharma Wanita Blukon Lumajang?". This research was conducted with a sample in TK Dharma Wanita wic the whole subject totaled 35 children from 5-6 year, consisting of 16 boys and 19 girls. The collected by observation performance sheets during observation with partisipation.. Data analyzed by the statistical analysis (pre-experiment) with the one-group pretest-posttest design. The results of the analysis of the data showed that the value of $t_{test} = 16.67$ is greater than the significance level $t_{table} 2.035$ 0.05 and 0.01 significance level at 2.441 which means our nihil hypothesis (H_0) is rejected and the working hypothesis (H_1) are accepted. Based on these results it can be concluded that with blocks pipe educative games tool children become excited and happy to learning in the classroom, and can enhance children's creativity Group B in TK Dharma Wanita Blukon Lumajang.

Keywords: *Creativity, Educative Game Tool Blocks pipe.*

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Usia ini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya (Wiyani, 2016).

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda. Baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasa untk berfikir

kreatif, karena dengan kreativitaslah mungkin manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya.

Dunia pendidikan tingkat anak usia dini tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Pada kenyataan dilapangan proses pembelajaran dengan bermain tidak diterapkan oleh semua lembaga pendidikan anak usia dini, salah satunya di TK Dharma Wanita Blukon yang terdapat di Lumajang. Proses pembelajaran di TK tersebut masih menggunakan metode klasikal. Metode klasikal dapat diartikan pembelajaran yang berpusat pada lembar kerja dan siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran di TK Dharma Wanita Blukon masih belum optimal dalam menggunakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas anak. Alat permainan edukatif yang ada seperti balok, hanya disimpan dalam gudang. karena pembelajaran yang tidak menggunakan alat permainan ternyata belum mampu untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk itu seorang guru harus profesional dalam menggunakan berbagai pendekatan dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan observasi awal kenyataan di lapangan TK Dharma Wanita Blukon, yang merupakan peserta didik tahun ajaran 2018-2019. Terdapat 8 anak memiliki kreativitas baik, dimana anak dapat menggambar dan melipat dengan baik. Terdapat pula 17 memiliki kreativitas kurang, seperti anak menggambar dan melipat dengan bantuan guru. Serta 10 anak kreativitas sangat kurang, seperti anak tidak bisa menggambar atau melipat.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas

yaitu *blocks pipe*. Permainan ini berbentuk seperti pipa yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Permainan edukatif *blocks pipe* sudah dikemas dengan apik serta aman untuk digunakan anak-anak dalam upaya peningkatan kreativitas anak usia dini.

Dari paparan di atas, penelitian ini ingin menjawab permasalahan, apakah ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak dan membantu guru PAUD dalam memilih Alat Permainan Edukatif yang sesuai untuk perkembangan kreativitas anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan atau wawasan serta sumber informasi tentang perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif *blocks pipe*.

Bermain Untuk Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang memberikan kesenangan, tidak diorientasikan kepada hasil akhir, fleksibel, aktif, positif dan mengembangkan imajinasi anak. karakteristik bermain yaitu muncul dari dalam diri anak, bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, aktivitas nyata atau sesungguhnya, difokuskan pada proses dari pada hasil, didominasi oleh pemain, melibatkan peran aktif dari pemain (Sujiono, 2009). Bermain dapat

bermanfaat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, aspek motorik kasar dan motorik halus, aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, aspek kognisi dan mengasah ketajaman penginderaan.

Perkembangan Kreativitas

Perkembangan adalah proses perubahan psikis pada manusia yang mencakup perubahan intelegensi atau kognitif, bahasa, sosial dan emosi, serta moral dan agamanya (Wiyani, 2016). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada. Perkembangan kreativitas anak merupakan proses perubahan psikis atau mental individu untuk melahirkan gagasan ataupun produk baru yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Supriadi dalam Rachmawati dan Euis, 2010).

Alat Permainan Edukatif *Blocks Pipe*

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri bersifat konstruktif (membangun) (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif *blocks pipe* adalah lego pipa berbentuk bulat berongga dari ujung ke ujung dan merupakan alat permainan *indoor* yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan bersifat konstruktif serta dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitas. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan

baru menggunakan alat permainan edukatif *blocks pipe*. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar sehingga anak menjadi bahagia dan puas.

Alat permainan edukatif *blocks pipe* memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreativitasnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan, membentuk benda baru dengan cara-cara baru, berpikir dan bertindak imajinatif yang berhubungan dengan perkembangan kreativitas.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram dalam Sujarweni, 2014). Desain penelitian ini menggunakan *one-group pretest and posttest design* yang dikenal sebagai desain sebelum dan sesudah (Arifin, 2012).

Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh anak kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang yang berjumlah 35 anak. Sampel pada TK Dharma Wanita Blukon Lumajang menyertakan seluruh subjek (total populasi) berjumlah 35 anak untuk menapatkan variabel sebenarnya dengan melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau tanpa menggunakan kelas kontrol karena kelompok B di TK tersebut hanya ada satu kelas.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen tes, observasi, serta dokumentasi. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis statistik (*pre-experiment*) dengan desain *the one group pretest-posttest*.

C. HASIL PENELITIAN

Adapun hasil penelitian Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Blocks pipe* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang dengan jumlah 35 anak disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Uji Beda *Pre-test* dan *Post-test*

Subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>	Gain
1	6	9	3
2	3	6	3
3	8	11	3
4	6	9	3
5	8	12	4
6	9	12	3
7	6	9	3
8	6	9	3
9	6	10	4
10	7	10	3
11	3	10	7
12	6	11	5
13	6	12	6
14	9	12	3
15	6	10	4
16	6	10	4
17	8	12	4
18	6	12	6
19	6	12	6
20	9	12	3
21	6	7	1
22	8	11	3
23	6	9	3
24	8	11	3
25	3	9	6
26	6	11	5
27	6	10	4
28	6	10	4
29	7	10	3
30	3	10	7
31	6	10	4
32	6	9	3
33	6	10	4
34	7	10	3

Subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>	Gain
35	3	10	7

Hasil data perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* diperoleh t_{hitung} (16,67) dan t_{tabel} 2,032 dengan taraf signifikansi 0,05 serta 2,441 pada taraf signifikansi 0,01.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang.

Perlakuan yang diberikan tiga kali pertemuan menunjukkan alat permainan edukatif *blocks pipe* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan pada *treatment* pertama dari 35 anak pada indikator 1 (Kemampuan mengenal bentuk *blocks pipe*) yang belum berkembang ada 1 anak, mulai berkembang ada 26 anak dan 8 anak berkembang sesuai harapan. Indikator 2 (mengenal pola berurutan) yang mulai berkembang ada 22 anak, berkembang sesuai harapan 10 anak dan 3 anak berkembang sangat baik. Indikator 3 (menyajikan berbagai bentuk) yang belum berkembang 2 anak, 28 anak mulai berkembang dan 5 anak berkembang sesuai harapan.

treatment kedua dari 35 anak pada indikator 1 (Kemampuan mengenal bentuk *blocks pipe*) yang mulai berkembang ada 6 anak, berkembang sesuai harapan ada 25 anak dan 4 anak berkembang sangat baik. Indikator 2 (mengenal pola berurutan) yang mulai berkembang ada 6 anak, berkembang sesuai

harapan 28 anak dan 1 anak berkembang sangat baik. Indikator 3 (menyajikan berbagai bentuk) yang belum berkembang 2 anak, 18 anak mulai berkembang, 10 anak berkembang sesuai harapan dan 5 anak berkembang sangat baik.

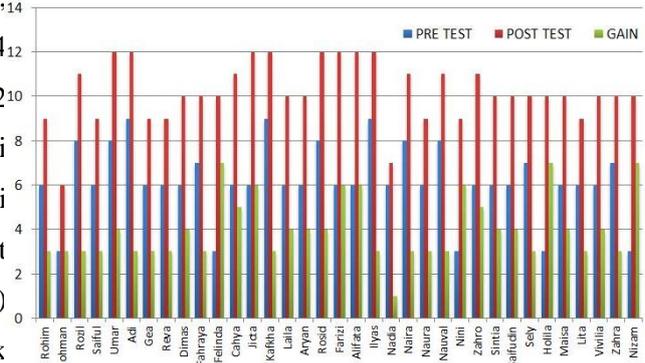
treatment ketiga dari 35 anak pada indikator 1 (Kemampuan mengenal bentuk *blocks pipe*) yang mulai berkembang ada 2 anak,¹⁴ berkembang sesuai harapan ada 19 anak dan 14¹² anak berkembang sangat baik. Indikator 2¹⁰ (mengenal pola berurutan) yang mulai berkembang ada 2 anak, berkembang sesuai harapan 20 anak dan 13 anak berkembang sangat baik. Indikator 3 (menyajikan berbagai bentuk) yang mulai berkembang 11 anak, 18 anak berkembang sesuai harapan dan 6 anak berkembang sangat baik.

Peningkatan kreativitas anak mulai terlihat pada semua anak saat diberikan 5 kali pertemuan dan 3 kali *treatment*, ketika diajak bermain dengan alat permainan edukatif *blocks pipe*. Awalnya anak merasa bingung apa yang akan dibentuk dari alat permainan edukatif *blocks pipe*, setelah diberi *treatment* anak dapat menuangkan ide atau imajinasi dalam berbagai bentuk dengan media *blocks pipe*.

Berdasarkan hasil penelitian, alat permainan edukatif dapat membuat anak menjadi senang dan mampu menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran secara menyenangkan serta dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Tedjasaputra mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak

sekaligus mampu mengembangkan kreativitas anak yang dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Mengetahui gambaran lebih jelas pada masing-masing subjek melihat perbedaan hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Peningkatan pengaruh alat permainan edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak dalam penelitian ini dikarenakan adanya 1) Rasa tertarik anak didik untuk mencoba sesuatu yang baru; 2) Guru jarang menggunakan alat permainan edukatif atau kegiatan lain yang mampu menarik minat dan perhatian anak saat pembelajaran; 3) Dengan menggunakan media alat permainan edukatif *blocks pipe* yang menarik minat anak untuk ikut serta dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan hal yang sama, bahwa alat permainan edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak memiliki perbedaan jumlah dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sebelum diberi perlakuan berjumlah 217 (*Pre-test*) kemudian meningkat menjadi 357 (*Post-test*). Selisih angka

140 poin antara jumlah *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan secara kuantitatif bahwa, kreativitas mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa uji statistik.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dan diperkuat dengan hasil pengolahan dan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 16.67$ terhadap $t_{tabel} = 2,032$ dan $2,441$ pada taraf signifikansi 1% (0,01) dan 5% (0,05) dengan $N = 35$ yang berarti hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis kerja (H_1) yang menyatakan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif *blocks pipe* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang terbukti secara signifikan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *blocks pipe* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Dharma Wanita Blukon Lumajang.

2. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, agar anak selalu bersemangat dan memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi hendaknya menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai mediator hendaknya lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga kemampuan

kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai variasi permainan yang lebih kreatif.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2011). Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru). Bandung:Rosda.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wiyani, Novan Ardy. (2016). Konsep Dasar PAUD. Yogyakarta: Gava Media.