Penggunaan Permainan Konstruktif (Balok Membangun) dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak

Adelia Rosma Nurul Assifa*, Masnipal, Dinar Nun Inten

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*adeliana@gmail.com, masnipal_marhun@gmail.com, dinar_nurinten@yahoo.com

Abstract. Constructive games can use various media, one of which is building blocks which can develop creative thinking in young children. Currently, children's creativity levels are still low, this is triggered by the lack of children's interaction with media, which is actually more about digital media. So, the aim of this research is to increase children's creativity through block games using the Constructive Game Creativity Development Model. This research uses quantitative methods with the Pre-Experimental Design technique in the form of One Group pretest-posttest design. Data collection techniques were carried out using the Figural Creativity Test or circle test. Meanwhile, data processing techniques use statistical data analysis and hypothesis testing. The result of this research show there was a significant influence of constructive play on children's creativity.

Keywords: *Block Games, Creative Thinking, Early Childhood Education Programs.*

Abstrak. Permainan konstruktif dapat menggunakan berbagai media, salah satunya yaitu balok membangun yang dapat mengembangkan cara berpikir kreatif anak usia dini. Pada saat ini tingkat kreativitas anak masih rendah, hal ini dipicu dengan kurangnya interaksi anak dengan media yang sesungguhnya, lebih kepada media digital. Maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok model Perkembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik Pre Eksperiment Design dengan bentuk One Group pretes-posttest design. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan Tes Kreativitas Figural (TKF) atau circle test. Sedangkan teknik pengolahan data menggunakan analisis data statistik dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.

Kata Kunci: *Berpikir Kreatif, Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Balok.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental (sesuatu hal yang mendasar) pada awal-awal tahun kehidupannya. Di mana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Pendidikan ini berkaitan dengan faktor-faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan sebagai stimulus bagi perkembangan anak.

Terdapat beberapa aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini, diantaranya: Aspek nilai-nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan aspek seni. Aspek-aspek tersebut nantinya akan diterapkan kepada anak usia dini dengan penyesuaian pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Dengan demikian, mereka juga dibekali kreativitas, Supriadi(1), juga me ngatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada. Terdapat dua ciri-ciri kreativitas anak yaitu ciri-ciri kognitif dan ciri-ciri afektif. Dalam kreativitas pun dapat menciptakan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk menciptakan suatu kreasi yang baru, melainkan dapat memberikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu permasalahan.

Alam memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan dengan bekal itu. Menurut (2) ciri-ciri dari berpikir kreatif terdapat empat bagian, yaitu: fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Proses Berpikir Kreatif merupakan daya pikir untuk menggambarkan cara mengatasi menyelesaikan masalah melalui empat tahap yakni: Tahap peirsiapan, meilibatkan peingumpulan informasi teirkait deingan peirmsalahan yang dihadapi. Tahap pematangan (inkubasi), melibatkan upaya peimahaman keiteirkaitan antara satu informasi dengan informasi lainnya dalam konteks pemacahan masalah. Tahap geneirasi idei baru (iluminasi), melibatkan peineimuan peindeikatan yang diperlukan untuk mengatasi masalah. Tahap evaluasi (verifikasi), adalah aktivitas yang teirkait deingan peinilaian atau tindakan yang dilakukan dalam meinyeileisaikan masalah guna meinghasilkan hasil yang memadai(3).

Dari ciri-ciri dan proses berpikir kreatif di atas, salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak usia dini yaitu dengan permainan konstruktif balok. Dengan begitu menurut Mayke (4) menyebutkan manfaat bermain konstruktif yaitu: “mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan”. Keberhasilan dalam melakukan atau membentuk sesuatu dari bahan permainan akan memberikan rasa puas pada diri anak. Pujian ini akan berimplikasi pada motivasi anak untuk belajar dan membentuk sebuah karya yang semakin baik.

Terdapat salah satu kasus yang disebutkan oleh (5) bahwa di salah satu TK di Cikampek sikap kreatif anak usia di sini saat ini masih kurang, hal ini terlihat dari banyaknya siswa masih meniru gambar milik temannya dan mewarnai sama seperti milik temannya. Maka peneliti ingin mengetahui kemampuan berpikir kreatif anak usia dini di Kota Bandung pada setiap aspek dari ciri-ciri berpikir kreatif dan melihat adanya peningkatan sikap kreatif anak usia dini setelah menggunakan permainan konstruktif (balok membangun) model Perkembangan Konstruktif Permainan Kreativitas (PKPK).

Hubungan Permainan Konstruktif dengan Kreativitas, Menurut Martini Jamaris (6) Pembentukan pribadi yang berkualitas dimulai dari masa anak berada dalam kandungan, kemudian diikuti dengan perkembangan anak saat dilahirkan dan dibesarkan sehingga menjadi dewasa. Kualitas individu dapat terlihat dari aktualisasi diri yang ditunjukkan oleh individu tersebut. Sebagai contoh individu mampu memberikan ide-ide cemerlang serta dapat melihat alternatif-alternatif ide yang lain, yang diperlukan pada saat-saat tertentu. Hal tersebut merupakan aspek kreativitas yang ditampilkan individu yang berkualitas, sehingga dapat dikatakan bahwa individu dapat terlihat dari kreativitasnya

Menurut Widyatmoko (6) Kreativitas anak adalah kemampuan melihat, menyadari, peka dan mampu menanggapi sesuatu yang dimiliki oleh anak usia 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, untuk membuat kombinasi baru

yang biasanya disertai dengan aktivitas imajinatif atau berpikir kreatif yang diperoleh dari pengalaman. Pengalaman sebelumnya menjadi sesuatu yang baru, berarti dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya. Hasil suatu survei nasional pendidikan di Indonesia, menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pada intinya setiap individu mempunyai bakat kreatif. Hal ini menyebabkan kreativitas perlu diasah dan dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat diperlukan, yang perlu ditumbuh-kembangkan sejak kanak-kanak. Berpikir kreatif yaitu suatu kemampuan berpikir yang berbeda dengan yang lain. Adanya beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, cara yang dapat dilakukan atau yang dapat dikembangkan melalui faktor eksternal seperti sarana untuk bermain dan sarana lainnya yang dapat disediakan untuk mendorong eksperimental dan eksplorasi.

Berdasarkan hasil observasi awal atau pre-test kepada anak-anak terhadap berpikir kreatif anak usia dini 5-6 tahun di Paud Saibiq, ditemukan bahwa anak mengalami kesulitan dalam kemampuan kreativitas. Hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada aspek kelancaran yaitu 7,71; untuk aspek kelenturan memiliki rata-rata 5,35; untuk aspek keaslian memiliki rata-rata 6,28; untuk aspek elaborasi 9,42; dan untuk keseluruhan aspek memiliki rata-rata 28,78.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anak?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan balok.
2. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah diberi bimbingan dalam permainan balok.
3. Untuk menganalisis peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah penggunaan permainan balok.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode eksperimen dan analisis data secara statistik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah murid kelas B (5-6 tahun) di PAUiD Sabiq.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampel total diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 14 siswa. Sehingga, seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua sebagai subyek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi Sugiyono (2015:107).

Pelatihan berdurasi 1 X 4 jam efektif untuk 1 jenis balok, meliputi 3 tahapan: Pertama, pengantar (jenis balok, skenario dan tahapan permainan, tugas guru, dan alat evaluasi) selama 45 menit menggunakan slide. Kedua, instruktur memperagakan teknik permainan sesuai skenario dan tahapan permainan. Ketiga, peserta pelatihan mempraktikkan teknik permainan dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 2-4 orang dan dilanjutkan secara perorangan dengan bimbingan instruktur. Keempat, setelah dua minggu setelah pelatihan, guru melaksanakan kegiatan permainan dengan siswa di sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menggunakan Tes Kreatif Figural (TKF) dan dokumentasi. Tes kreatif figural merupakan adaptasi dari circle test yang dibuat Torrance. Alat tes yang dikembangkan oleh Utami Munandar pada tahun 1977 dan diadaptasi oleh Masnipal tahun 2008. Kreativitas yang diukur dalam TKF memiliki pengertian sebagai kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang berkaitan yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan

orisinalitas dalam memberikan gagasan serta kemampuan untuk mengembangkan, merinci, dan memperkaya (elaborasi) suatu gagasan (7).

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik yang sudah tersedia. Terdapat prosedur yang harus dilakukan dalam analisis data, yaitu dengan mengubah data mentah (raw score) dari beberapa populasi menjadi z skor yang kemudian diubah lagi menjadi t skor untuk mendapatkan pembulatan. Tujuan perubahan skor ini untuk mendapatkan skor standar atau skala interval. Jadi skor semua aspek dan total diubah menjadi skor t berdasarkan pada populasi yang berisi sampel kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang telah berbentuk t skor ini selanjutnya dipakai untuk kepentingan analisis data baik uji statistik maupun uji hipotesis.

Uji yang dipakai dalam penelitian ialah: Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal atau tidak baik secara multivariat maupun univariat, uji normalitas juga menjadi hal penting yang bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data, karena salah satu syarat pengujian parametrik (8). Uji homogenitas dilakukan untuk melihat kehomogenan dari sampel yang telah didapat sehingga dapat diketahui homogenitas dari data tersebut. Dan Uji T dalam penelitian ini menggunakan Uji Paired Sample T Test adalah salah satu metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Uji ini berfungsi sebagai uji hipotesis perbedaan dua variabel yang tidak mempunyai hubungannya hipotesis (dugaan) yang diajukan peneliti:

1. H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di PAUD Sabiq.
2. H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dari bermain konstruktif terhadap kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di PAUD Sabiq.

Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai signifikan atau Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Jika nilai signifikan atau sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan tingkat signifikan yang digunakan adalah 0,05. Dengan kriteria keputusan jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima atas dengan kaitan yaitu variabel bebas (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) (3). Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program pengolahan data SPSS 29.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh dari Permainan Konstruktif terhadap Kreativitas Anak

Penelitian ini dilakukan di PAUD Sabiq yang beralamat di Jalan Terusan H. Alpi No.439, Cibuntu, Kec. Bandung Kulon, Kota Bandung. Adapun waktu penelitian ini adalah pada bulan Juni 2024.

Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang bersekolah di sana ada 20 orang tetapi yang masuk dalam kriteria penelitian ini ada 14 orang, maka siswa yang diteliti adalah 7 orang untuk kelas eksperimen dan 7 orang untuk kelas kontrol. 7 orang murid diberikan bimbingan dalam bermain balok membangun dan 7 orang murid lainnya tidak diberikan bimbingan dalam bermain balok membangun.

Tujuan diberikan bimbingan dalam bermain balok membangun model PKPK yaitu untuk mengembangkan kreativitas dalam fleksibel pendekatan terhadap masalah, mengeksplorasi sebab dan akibat, membandingkan/ mengukur, dan menyusun objek dalam sebuah rangkaian (4).

Pemberian skor menggunakan Tes Kreativitas Figural (TKF) pada aspek kelancaran (*fluency*) yaitu dengan cara jumlah jawaban dikurangi jumlah jawaban yang sama (bukan kategori jawaban). Misalnya buah apel, buah jeruk, buah melon mendapat skor 3 untuk kelancaran.

Pemberian skor penggunaan Tes Kreativitas Figural (TKF) pada aspek kelenturan (*flexibility*) yaitu dengan menghitung jumlah kategori yang berbeda yang diperoleh berdasarkan klasifikasi jawaban. Daftar kategori disusun dari seluruh jawaban sampel.

Pemberian skor penggunaan Tes Kreativitas Figural (TKF) pada aspek keaslian (*originality*) yaitu dengan cara jawaban diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban dari seluruh sampel. Jawaban yang diberikan oleh 10% atau lebih dari subjek mendapatkan skor 0. Jawaban yang diberikan oleh 9% sampai 5% dari subjek mendapatkan skor 1. Jawaban yang diberikan 4% sampai 2% dari subjek mendapatkan skor 2. Jawaban yang diberikan kurang dari 2% dari subjek mendapat skor 3.

Pemberian skor penggunaan Tes Kreativitas Figural (TKF) pada aspek keterincian (*elaboration*) yaitu dengan melihat jumlah gagasan yang tampak pada setiap objek/ respon, di samping gagasan pokok minimal. Misalkan seorang anak melihat lingkaran sebagai buah jeruk dan ia menulis 'jeruk' tanpa menambah gambar/ coretan apapun maka jawaban ini mendapatkan skor 0 untuk elaborasi. Tetapi jika ia menambahkan tangkai, daun, dan ulat pada gambar jeruk maka ia mendapat skor 3 untuk elaborasi. Jadi untuk setiap gagasan yang ditambahkan diberikan skor 1 untuk elaborasi.

Pemberian skor penggunaan Tes Kreativitas Figural (TKF) yang terakhir yaitu membuat total skor dari seluruh aspek tersebut yang selanjutnya dikonvensasikan menjadi *Creativity Quotient (CQ)*.

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anak, yang diuji menggunakan teknik analisis data secara statistik. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Paired Sampel T-Test Kelompok Eksperimen

No.	Aspek	Kelompok	Rata-rata	Sig t (2-tailed)	Keterangan
1	Kelancaran	Pre-test	9,14	0,025	Berbeda
		Post-test	10,57		
2	Kelenturan	Pre-test	6,00	0,001	Berbeda
		Post-test	13,71		
3	Keaslian	Pre-test	7,14	0,001	Berbeda
		Post-test	21,28		
4	Elaborasi	Pre-test	12,71	0,003	Berbeda
		Post-test	21,71		
5	CQ	Pre-test	35,71	0,001	Berbeda
		Post-test	67,28		

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2015.

Berdasarkan tabel diatas tentang uji t (paired sample t test) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar hasil sebelum dan sesudah diberi permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Nilai sig (2-tailed) pada seluruh aspek berpikir kreatif memiliki nilai <0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terjadi peningkatan berpikir kreatif anak setelah mendapatkan perlakuan permainan balok model Perkembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan balok model PKPK memberikan kontribusi secara signifikan terhadap perkembangan berpikir kreatif pada anak kelompok eksperimen.

Kelancaran (*fluency*) ini berkaitan dengan tahapan kreativitas berupa tahap persiapan (*preparation*) yaitu merangsang ingin tahu. Indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek kelancaran anak ketika mampu menyusun potongan balok menjadi bervariasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan jurnal penelitian Pemilihan metode dalam penyampaian pembelajaran ditingkat anak usia dini sangat berpengaruh sebagaimana teruang dalam artikel (5) melalui metode bermain peran anak dapat mencurahkan berbagai ide dan gagasan dalam mengembangkan berbagai kreativitas tanpa merasa takut salah.

Aspek kelenturan ini berkaitan dengan tahapan kreativitas yaitu inkubasi (*incubation*) atau memberikan waktu untuk memikirkan pemecahan masalah. Indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek kelenturan anak dalam memproduksi sejumlah ide kreatif dari potongan-potongan balok yang disusun menjadi satu bangunan yang sudah dibuat. Hasil penelitian ini sejalan dengan jurnal penelitian (6), Menurutnya aspek kelenturan (*flexibility*) juga dapat dikembangkan melalui kegiatan coking class. Coking class memiliki pengaruh terhadap anak usia dini. Coking class memberikan memproduksi sejumlah ide kreatif seperti anak menjadi lebih aktif untuk mengeksplor lingkungan dan bahan. Hal ini sesuai dengan pengertian dari perkembangan berpikir kreatif aspek kelenturan (*flexibility*).

Pada aspek keaslian (*originality*), berpikir kreatif pada keaslian dapat dilihat dari perilaku anak yang imajinatif dan tidak terpikirkan oleh orang lain. Aspek keaslian ada kaitannya dengan tahapan kreativitas yaitu tahap iluminasi (*illuminaion*) atau anak sudah memiliki inspirasi dan gagasan-gagasan baru. Indikator yang ingin dicapai dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok pada aspek keaslian yaitu kemampuan anak untuk membangun suatu bangunan tanpa menduplikatkan dari karya orang lain. Hasil penelitian ini sejalan dengan jurnal penelitian (7), Menurutnya aspek keaslian (*originality*), juga dapat dikembangkan melalui kegiatan media menggambar anak dilatih untuk memunculkan gagasan-gagasan baru. Melalui bermain menggambar dan bercerita dilatih untuk berpikir secara sistematis, anak terlatih mempunyai ide yang berbeda dan bercerita tentang isi gambar sesuai dengan imajinasinya.

Pada aspek keterincian (*elaboration*), berpikir kreatif pada aspek keterincian/ elaborasi dilihat dari bagaimana perilaku anak dalam mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (8) menemukan hasil bahwa pelatihan kontribusi meningkatkan keterampilan (a) menguasai prosedur, skenario, tahapan bermain; (b) melaksanakan kegiatan bimbingan bermain secara menarik dan menyenangkan; (c) kemudahan menggunakan alat main dan pengaturan waktu; (d) kemampuan menilai siswa.

Dari hasil yang diolah, kelompok eksperimen terlihat memiliki hasil yang sangat signifikan pada seluruh aspek perkembangan berpikir kreatif anak. Berdasarkan hasil paired sampel T-tes pada keseluruhan aspek memiliki nilai rata-rata dari 35,71 menjadi 67,28 dan nilai sig-t (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak

Hasil ini sejalan yang dilakukan oleh (9) melalui jurnal yang berjudul “Model Pengembangan Kreativitas melalui Pengembangan Kreatifitas Permainan Konstruktif (PKPK) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini”. Model pengembangan kreatifitas melalui permainan konstruktif dengan menggunakan balok membangun (*building block*). Maka dihasilkan Model Pengembangan Kreatifitas melalui Permainan Konstruktif (PKPK). Model yang diujikan ternyata efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini (usia 5-6 tahun). Hasil penelitian ini berimplikasi memberikan informasi empiris

tentang permainan konstruktif sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas anak usia dini; memberikan informasi empiris tentang permainan sebagai sarana untuk pengembangan diri anak usia dini; serta dapat dimanfaatkan untuk membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, terutama melalui kegiatan permainan konstruktif.

Maka dari itu permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memberikan kontribusi dalam seluruh aspek perkembangan berpikir kreatif baik kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian kelompok eksperimen.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diteliti oleh peneliti mengenai penggunaan permainan konstruktif (balok membangun) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di aud Sabiq, maka dapat disimpulkan. Peningkatan dalam berpikir kreatif anak usia dini 5-6 tahun di Paud Sabiq memiliki nilai yang signifikan pada keseluruhan aspek. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada aspek kelancaran yaitu dari 9,14 menjadi 10,57; untuk aspek kelenturan memiliki nilai dari 6,00 menjadi 13,71; untuk aspek keaslian memiliki nilai dari 7,14 menjadi 21,28; untuk aspek keterincian memiliki nilai dari 12,71 menjadi 21,71; dan untuk total aspek memiliki nilai dari 35,71 menjadi 67,28. Maka dari itu permainan balok model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) memberikan kontribusi dalam seluruh aspek perkembangan berpikir kreatif baik kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian kelompok eksperimen. Contohnya beberapa anak menggambar hal yang sama dalam lembar Tes Kreativitas Figural(TKF), namun setelah diberikan bimbingan saat kembali diberi lembar Tes Kreativitas Figural (TKF) anak menggambar dengan kreativitas tinggi.

Acknowledge

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Papap, almarhumah mamah, ibu, aa, dan teteh tercinta yang senantiasa memberikan dukungan secara moral maupun materi, kasih sayang, serta doa yang tidak henti-hentinya demi kelancaran peneliti dalam menempuh pendidikan.
3. Kepada Bapak Dr. Masnipal, M.Pd. dan Ibu Hj. Dinar Nur Inten, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang memeberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada peneliti.
4. Kepada Bapak Dr. Aep Saepudin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
5. Serta masih banyak pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Aamiin. *Jazakumullahu khair.*

Daftar Pustaka

- [1] Lestari DP. Peningkatan Kreatifitas Melalui Funcooking pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan. *J PG-PAUD Trunojoyo J Pendidik dan Pembelajaran Anak Usia Dini.* 2019;6(1):18–28.
- [2] Puspitasari E. Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau. *Educhild Pendidik dan Sos [Internet].* 2015;4(1):50–5. Available from: <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2802/0>
- [3] Sit M, Khadijah, Nasution F, Wahyuni S, Rohani, Nurhayani, et al. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. Perdana Publishing. 2016. 216 p.
- [4] Alimuddin SA. Penerapan Kegiatan Bermain Balok Konstruktif Dalam Meningkatkan

- Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah V Toddopuli Kota Makasar. 2017;
- [5] Utami AP. Meningkatkan Sikap Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. 2023;
- [6] Mira R. Pengaruh Permainan Konstruktif Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Barona Aceh Jaya. 2023;
- [7] Masnipal. Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif Dalam Proses Pendidikan Anak Usia Dini, (Studi Terhadap Siswa Taman Kanak-kanak di Bandung dan Cimahi). 2008;
- [8] Jarlest Andini Agustinanda SI. Analisis Kepuasan Konsumen dengan Uji Deskriptif dan PLS Pada Perusahaan Multifinace. *J Ekon.* 2020;25(3):413.
- [9] Independent P, T-test S, Merck PT, Magdalena R, Krisanti MA. Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode. 2019;35–48.
- [10] IMasnipal. Building blocks play: Model reconstruction, teacher's guidance and early childhood creativity. *J Early Child Care Educ.* 2020;3(1):14.
- [11] Inten DN. Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediat J Komun.* 2017;10(1):109–20.
- [12] Nurhapita A, Inten DN, Enoh. Program Kegiatan Coking Class untuk Anak Usia Dini di Kelas Koki Cilik Jakarta. *Pros Pendidik Guru PAUD.* 2019;81–6.
- [13] Hartanti W, Negeri I, Muhammad A, Samarinda I, Afandi NK. under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International ANALISIS IMPLEMENTASI METODE MENGGAMBAR BAGI PEMBENTUKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF TEORI KONSTRUKTIVISME 193. *J Pendidik Anak Usia Dini.* 2023;8(2):193–204.
- [14] Masnipal M. Kontribusi Pelatihan dalam Meningkatkan Keterampilan Guru Membimbing Siswa Bermain Balok. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini.* 2021;6(3):1514–26.
- [15] Masnipal M. Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif (PKPK) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Ta'dib (jurnal Pendidik Islam.* 2016;V:39–48.
- [16] Nenny Rosnaeni. Pendidikan Aqidah, Ibadah, Akhlak untuk Anak Usia Dini di PAUD X, Taam Y, Pos PAUD Z, TK A Muhammadiyah Cianjur. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud.* 2021 Jul 6;1(1):17–25.
- [17] Hamidah Fadlilah, Surana D, Rengganis I. Penggunaan Teknik Melukis Inkonvensional untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok B di TKQ X (Penelitian Tindakan Kelas). *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud.* 2021 Jul 6;1(1):7–11.