



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

# MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,  
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu  
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH  
KOTA BANDA ACEH**

**[mister@serambimekkah.ac.id](mailto:mister@serambimekkah.ac.id)**

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology  
and Educational Research

## Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2701–2706

### Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto

Yetri, Syahrul Ismet

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

#### Article in Journal of MISTER

|              |                                                                                                                                     |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Available at | : <a href="https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index">https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index</a> |
| DOI          | : <a href="https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3013">https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3013</a>                               |

#### How to Cite this Article

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| APA          | : Yetri, & Ismet, S. (2025). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. <i>Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research</i> , 2(1b), 2701 – 2706. <a href="https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3013">https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3013</a> |
| Others Visit | : <a href="https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index">https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index</a>                                                                                                                                                                                                                  |

**MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*** is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

**MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*** is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



## Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto

Yetri<sup>1</sup>, Syahrul Ismet<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

\*Email: yetriiiyetriii@gmail.com, syahrul@fip.unp.ac.id

Diterima: 29-01-2025

| Disetujui: 30-01-2025

| Diterbitkan: 31-01-2025

### ABSTRACT

*The results of field observations at PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto showed that children's creativity at PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto is still relatively incapable. This can be seen from the many children who always do all learning activities that always imitate what is exemplified by the teacher without any creative innovation produced by the children themselves. Some children prefer to play running around, some are more silent and do not want to participate in learning. This study aims to improve the development of children's creativity with Roncean block games at PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were children at PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. The study was conducted in a class with 10 students. This study was carried out in several cycles consisting of four main stages: planning, implementing actions, observation, and reflection. Based on the research conducted, it was found that children's creativity increased through the roncean block game activities that had been carried out, which were assessed from the children's ability to express the creativity of the block ideas they formed according to their ideas in the fluency indicator, the results increased from 20% to 80%. Children's ability to move their hands quickly in arranging the roncean block game on the flexibility indicator increased from 20% to 80%. Children's ability to arrange blocks according to the desired shape imagination on the originality indicator increased from 10% to 70%. Children's ability to explain objects around them that have the same shape as the arrangement of blocks they arrange on the elaboration indicator increased from 10% to 70%*

**Keywords:** Creativity, Games, Blocks.

## ABSTRAK

Hasil pengamatan dilapangan di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto didapatkan bahwa kreativitas anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto masih tergolong belum mampu. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang selalu melakukan segala sesuatu kegiatan hasil pembelajaran yang selalu meniru apa yang dicontohkan oleh guru tanpa adanya inovasi kreativitas yang dihasilkan dari diri anak sendiri. Sebagian anak lebih senang bermain berlari-lari, sebagian lagi lebih banyak diam dan tidak mau ikut dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak dengan permainan balok roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Penelitian dilakukan di kelas dengan jumlah murid 10 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa kreativitas anak meningkat melalui kegiatan permainan balok roncean yang sudah dilakukan yang dinilai dari kemampuan anak mengemukakan kreativitas ide balok yang mereka bentuk sesuai dengan ide pikiran mereka pada indikator kelancaran didapatkan hasil meningkat dari 20% menjadi 80%. Kemampuan anak menggerakkan tangan secara cepat dalam penyusunan permainan balok roncean pada indikator kelenturan mengalami peningkatan dari 20% menjadi 80%. Kemampuan anak menyusun balok sesuai dengan imajinasi bentuk yang diinginkan pada indikator keaslian didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%. Kemampuan anak menjelaskan tentang benda disekitar mereka yang berbentuk sama dengan susunan balok yang mereka susun pada indikator elaborasi didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%.

**Kata Kunci :** Kreativitas, Permainan, Balok.

## **PENDAHULUAN**

Hasil pengamatan dilapangan di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto didapatkan bahwa kreativitas anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto masih tergolong belum mampu. Ha ini terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang selalu melakukan segaa sesuatu kegiatan hasil pembelajaran yang selalu meniru apa yang dicontohkan oleh guru tanpa adanya inovasi kreativitas yang dihasilkan dari diri anak sendiri. Sebagian anak lebih senang bermain berlari-lari, sebagian lagi lebih banyak diam dan tidak mau ikut daam pembelajaran. Anak-anak sering merasa bosan jika melakukan kegiatan yang membutuhkan kefokusn mata dan tangan mereka untuk mengasah kreatifitas mereka. Anak-anak lebih senang melakukan permainan-permainan. Oleh sebab itu guru harus mencari solusi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak melaui permainan daam belajar.

Salah satu bentuk aktivitas yang dapat digunakan dalam menstimulasi adalah menggunakan metode permainan balok. Bermain merupakan bentuk aktivitas yang sangat disukai oleh anak, ketika bermain anak mampu berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya, selain itu anak juga dapat mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya melalui bermain. Aktivitas bermain yang dilakukan anak akan membangkitkan motivasi instrinsik, menumbuhkan ketenangan dan dapat memberikan keseimbangan hidup bagi anak. Permainan yang baik adalah yang dapat mengajarkan pada anak kemampuan tertentu baik itu bersifat individual ataupun kelompok. Aktivitas yang diberikan dalam bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari (Sustikasari, 2019).

Permainan balok merupakan salah satu alat permainan roncean yang bermanfaat untuk anak. Dengan bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak, aspek visual-spasial, motorik, dan aspek kognitif. Permainan balok ditawarkan dengan berbagai macam bentuk yang unik yang mampu merangsang otak anak. Saat anak memainkan balok, kesabarannya sedang dilatih karena anak harus menyusun balok satu demi satu untuk menjadi sebuah bangunan atau bentuk yang diinginkan. Anak-anak pun harus berkonsentrasi agar bangunannya tidak runtuh. Dengan bermain balok, kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih. Permainan balok juga sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Mencari keseimbangan dan memilih mana yang cukup panjang, anak juga menaksir jumlah permianan tiap set balok, menentukan nama bangunan yang berhasil dibentuk, menunjukkan dan membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil. Selain itu, bermain balok juga memiliki manfaat kreatif, dimana bermain balok merupakan pemicu stimulasi kreatifitas karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok (Asiatun, 2020).`

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Penelitian dilakukan di kelas dengan jumlah murid 10 orang. Lokasi penelitian ini dilakukan di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengolahan data pada peelitian ini menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

**Keterangan :**

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kondisi Awal**

Hasil observasi kreativitas anak melalui permainan balok di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto didapatkan hasil kondisi awal pada indikator kelancaran dengan penilaian mengemukakan kreativitas ide bentuk balok roncean didapatkan hasil pada anak yang mampu sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 20%, anak mulai mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 20% dan anak yang tidak mampu sebanyak 6 orang dengan persentase sebanyak 60%. Hasil yang didapatkan pada indikator kelenturan dengan penilaian menggerakkan tangan secara cepat dalam penyusunan permainan balok roncean didapatkan hasil pada anak mampu sebanyak 2 orang atau sebesar 20%, anak mulai mampu sebanyak 3 orang atau sebesar 30% dan anak belum mampu sebanyak 5 orang atau sebesar 50%. Pada indikator keaslian dengan penilaian menyusun balok sesuai dengan imajinasi bentuk yang diinginkan didapatkan hasil pada anak mampu yaitu sebanyak 1 orang atau 10%, anak mulai mampu sebanyak 2 orang atau 20% dan anak belum mampu sebesar 7 orang atau 70%. Pada indikator elaborasi dengan penilaian menjelaskan tentang benda disekitar mereka yang berbentuk sama dengan susunan balok yang mereka susun didapatkan hasil bahwa anak mampu sebanyak 1 orang atau 10%, anak mulai mampu sebanyak 3 orang atau sebesar 30% dan anak belum mampu sebanyak 6 orang atau sebesar 60%.

### **Analisis Data**

Pembelajaran pada siklus II ini mengalami peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan. Dari pencapaian siklus I dan II, peneliti yakin bahwa kreativitas anak meningkat dari melalui kegiatan permainan balok roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Maka penelitian tindakan kelas ini peneliti hentikan sampai siklus II pertemuan III. Kemampuan anak mengemukakan kreativitas ide balok yang mereka bentuk sesuai dengan ide pikiran mereka pada indikator kelancaran didapatkan hasil meningkat dari 20% menjadi 80%. Kemampuan anak menggerakkan tangan secara cepat dalam penyusunan permainan balok roncean pada indikator kelenturan mengalami peningkatan dari 20% menjadi 80%. Kemampuan anak menyusun balok sesuai dengan imajinasi bentuk yang diinginkan pada indikator keaslian didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%. Kemampuan anak menjelaskan tentang benda disekitar mereka yang berbentuk sama dengan susunan balok yang mereka susun pada indikator elaborasi didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%. Berdasarkan pada penelitian siklus I dan siklus II akan di uraikan analisis data sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil**

| No          | Indikator  | Sub Indikator                                                                                              | Kondisi Awal |       | Siklus I    |       |              |       |               |       | Siklus II   |       |              |       |               |       |
|-------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------|-------------|-------|--------------|-------|---------------|-------|-------------|-------|--------------|-------|---------------|-------|
|             |            |                                                                                                            |              |       | Pertemuan I |       | Pertemuan II |       | Pertemuan III |       | Pertemuan I |       | Pertemuan II |       | Pertemuan III |       |
|             |            |                                                                                                            | N            | F (%) | N           | F (%) | N            | F (%) | N             | F (%) | N           | F (%) | N            | F (%) | N             | F (%) |
| 1           | Kelancaran | Mengemukakan kreativitas melalui bentuk balok roncean yang mereka bentuk sesuai dengan ide pikiran mereka. | 2            | 20    | 3           | 30    | 3            | 30    | 4             | 40    | 4           | 40    | 5            | 50    | 8             | 80    |
| 2           | Kelenturan | Menggerakkan tangan secara cepat dalam penyusunan permainan balok.                                         | 2            | 20    | 2           | 20    | 3            | 30    | 4             | 40    | 4           | 40    | 5            | 50    | 8             | 80    |
| 3           | Keaslian   | Menyusun balok sesuai dengan imajinasi bentuk yang diinginkan.                                             | 1            | 10    | 2           | 20    | 2            | 20    | 3             | 30    | 3           | 30    | 4            | 40    | 7             | 70    |
| 4           | Elaborasi  | Menjelaskan tentang benda disekitar mereka yang berbentuk sama dengan susunan balok yang mereka susun.     | 1            | 10    | 2           | 20    | 3            | 30    | 3             | 30    | 4           | 40    | 5            | 50    | 7             | 70    |
| Rata - Rata |            |                                                                                                            | 1            | 10    | 2           | 20    | 3            | 30    | 4             | 40    | 4           | 40    | 5            | 50    | 8             | 80    |

## Pembahasan

Hasil penelitian dalam kegiatan peningkatan kreativitas anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto melalui kegiatan permainan balok roncean didapatkan hasil yang memuaskan dan berhasil. Keberhasilan ini terlihat dari hasil dari setiap indikator yang dinilai yang mencakup kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi didapatkan hasil peningkatan yang cukup signifikan yang menyatakan bahwa anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto sudah mampu dalam mengasah kreativitas anak. Pada kondisi awal yang terjadi di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto terlihat jelas bahwa anak cenderung lebih banyak diam dan tidak mengikuti kegiatan karena lebih cenderung diam. Anak-anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto tidak terlalu banyak aktivitas yang dilakukan. Anak-anak lebih senang diam dan menggambar sehingga membuat kreativitas anak-anak masih tergolong rendah karena tidak tersalurkan secara terus menerus. Anak-anak selalu meminta bantuan guru atau memanggil orang tua yang menunggu mereka saat proses pembelajaran untuk membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.
2. Kreativitas anak meningkat melalui kegiatan permainan balok roncean yang sudah dilakukan yang dinilai dari:
  - a. Kemampuan anak mengemukakan kreativitas ide balok yang mereka bentuk sesuai dengan ide pikiran mereka pada indikator kelancaran didapatkan hasil meningkat dari 20% menjadi 80%.
  - b. Kemampuan anak menggerakkan tangan secara cepat dalam penyusunan permainan balok roncean pada indikator kelenturan mengalami peningkatan dari 20% menjadi 80%.
  - c. Kemampuan anak menyusun balok sesuai dengan imajinasi bentuk yang diinginkan pada indikator keaslian didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%.
  - d. Kemampuan anak menjelaskan tentang benda disekitar mereka yang berbentuk sama dengan susunan balok yang mereka susun pada indikator elaborasi didapatkan hasil yang meningkat dari 10% menjadi 70%.

Berdasarkan keterangan di atas terjadi peningkatan yang sangat baik dan sesuai dengan yang diharapkan pada peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan permainan balok roncean di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan balok roncean dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Permainan balok roncean menjadi salah satu media yang menarik dan mudah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak di PAUD Duta Ananda Kota Sawahlunto. Kesuksesan permainan balok roncean dalam meningkatkan kreativitas anak ditinjau dari kelancaran, kelenturan keaslian dan elaborasi yang mengalami peningkatan secara signifikan. Anak menjadi lebih percaya diri dalam kegiatan permainan balok roncean untuk mengasah kreativitas mereka. Berdasarkan hasil penelitian terlihat peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sehingga terlihat jelas perubahan yang sangat baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asiatun, S. 2020. Pengaruh Bermain Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Nurul AMANAH Sindangsari Candipuro Lampung Selatan. 79.
- Sustikasari. 2019. Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-kanak Fajar Rokan Hilir. Jurnal Al-Abyadh, 2(2), 34-44.