

## UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BERMAIN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK BAITUL ILMI PADANG SERAI BENGKULU

Fenti Susanti<sup>1</sup>, Nurhafizah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PAUD FKIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>[Susantifenti47@gmail.com](mailto:Susantifenti47@gmail.com) , <sup>2</sup> [nurhafizah@fip.unp.ac.id](mailto:nurhafizah@fip.unp.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aimed to improve early childhood creativity through block play media at Baitul Ilmi Kindergarten, Padang Serai, Bengkulu City. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 15 children in Group B. Data were collected through observation, documentation, and assessment of children's work. The results indicated that the use of block play media effectively improved children's creativity. In Cycle I, children who achieved the categories of Developing as Expected (DAE) and Very Well Developed (VWD) reached 26.67%, while in Cycle II the percentage increased to 80.00%. The children demonstrated better abilities in expressing ideas, using imagination, creating various building forms, and completing tasks independently. Therefore, block play media proved to be effective in enhancing early childhood creativity at Baitul Ilmi Kindergarten, Padang Serai, Bengkulu City.*

**Keywords:** Creativity, Early Childhood Education, Block Play, Learning Media, Classroom Action Research.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bermain balok di Taman Kanak-kanak Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil karya anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada siklus I, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 26,67%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%. Anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengemukakan ide, berimajinasi, menciptakan bentuk bangunan yang beragam, serta mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Dengan demikian, media bermain balok terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Anak Usia Dini, Bermain Balok, Media Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas.

### **A. Pendahuluan**

Pendahuluan ini telah disusun sepanjang kurang lebih 3 halaman dan memuat 18 literasi penelitian

tahun 2020–2026 yang berkaitan dengan kreativitas AUD dan media bermain balok. Pendidikan anak usia dini (AUD) merupakan tahap penting

dalam perkembangan anak karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa usia dini sering disebut sebagai golden age karena pada tahap ini anak mudah menerima rangsangan dari lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, pendidikan pada anak usia dini harus mampu memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara optimal, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak dini karena dapat membantu anak dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, berimajinasi, serta menghasilkan ide-ide baru dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak karena melalui bermain anak belajar mengenal lingkungan, melatih motorik, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan berpikir. Menurut Nurhafizah (2021), kegiatan bermain dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini apabila

dilakukan dengan media yang menarik dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain memiliki peranan penting dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Salah satu media bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah media bermain balok. Balok merupakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan anak untuk menyusun, membangun, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka. Permainan balok memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir bebas, mencoba hal baru, serta mengembangkan kemampuan motorik halus dan koordinasi mata serta tangan. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2020) menyatakan bahwa bermain balok mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan menyusun bentuk dan memecahkan masalah sederhana.

Selain itu, hasil penelitian Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan berbagai bentuk

bangunan sesuai ide masing-masing anak. Kreativitas anak terlihat dari kemampuan mereka mengkombinasikan warna, bentuk, dan ukuran balok menjadi karya yang unik. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2022) yang menyebutkan bahwa permainan konstruktif seperti balok dapat membantu anak mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan eksplorasi.

Menurut Nurhafizah (2020), kreativitas anak usia dini perlu diberikan stimulasi melalui kegiatan yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Media bermain balok menjadi salah satu media yang tepat karena anak dapat belajar sambil bermain tanpa merasa tertekan. Anak juga dapat bekerja sama dengan teman sebaya ketika menyusun balok sehingga kemampuan sosial mereka turut berkembang.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri dan Amalia (2022) menjelaskan bahwa permainan balok dapat meningkatkan rasa percaya diri anak karena anak merasa bangga terhadap hasil karya yang dibuatnya sendiri. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga proses anak dalam mencoba,

mengeksplorasi, dan menemukan ide baru selama bermain.

Selanjutnya, penelitian Yuliana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media balok secara rutin dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah sederhana. Anak belajar menentukan bentuk bangunan, memilih ukuran balok yang sesuai, serta memperbaiki susunan balok ketika mengalami kesalahan.

Menurut Nurhafizah (2022), pembelajaran yang berpusat pada anak sangat penting diterapkan di PAUD agar anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Permainan balok merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada anak karena guru hanya berperan sebagai fasilitator sedangkan anak aktif mengeksplorasi permainan. Berdasarkan penelitian Wahyuni (2021), kreativitas anak usia dini dapat berkembang apabila guru menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan alat permainan yang bervariasi. Media balok menjadi salah satu alat permainan edukatif yang efektif karena dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh

Anggraini (2024) menyebutkan bahwa bermain balok mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen anak. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk seperti rumah, jembatan, menara, dan kendaraan sesuai dengan imajinasi masing-masing. Menurut Nurhafizah (2023), kreativitas anak dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menemukan ide baru, mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan karya sederhana. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas namun tetap terarah.

Hasil penelitian Lestari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena anak menggunakan jari-jari tangan ketika menyusun balok. Selain itu, kemampuan konsentrasi anak juga meningkat selama kegiatan bermain berlangsung. Penelitian Dewi (2021) menyatakan bahwa permainan balok dapat melatih kesabaran dan ketelitian anak dalam menyusun bentuk tertentu. Anak belajar mencoba kembali ketika bangunan yang dibuat mengalami kerusakan. Menurut Kurniawan (2022), permainan konstruktif seperti balok

dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Anak saling bertukar ide dan membantu dalam menyusun bangunan. Penelitian Sari (2023) menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang lebih optimal ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi tanpa terlalu banyak aturan. Permainan balok memberikan kebebasan kepada anak untuk menciptakan bentuk sesuai imajinasi mereka. Selanjutnya penelitian Fitriani (2024) menyatakan bahwa media balok dapat membantu anak memahami konsep bentuk, ukuran, dan keseimbangan secara sederhana. Anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu, ditemukan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan ide dan masih meniru hasil karya teman. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi sehingga anak mudah merasa bosan. Guru lebih

sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya solusi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media bermain balok dalam kegiatan pembelajaran di TK Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu. Melalui permainan balok, anak diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka.

Penelitian ini penting dilakukan karena kreativitas merupakan kemampuan dasar yang harus dikembangkan sejak usia dini. Dengan adanya media bermain balok, anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Rumusan Masalah Bagaimana kondisi kreativitas anak usia dini di TK

Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu Bagaimana penerapan media bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu Apakah media bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu Tujuan Penelitian mengetahui kondisi kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi Padang Serai Bengkulu Untuk mengetahui penerapan media bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini melalui media bermain balok.

Manfaat Penelitian Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media bermain balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. a) Manfaat Praktis Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih metode pembelajaran yang menarik. b) Bagi anak, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri. c) Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Baitul Ilmi. d) Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah

pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar anak menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini (AUD) melalui metode bermain balok di Taman Kanak-kanak Baitul Ilmi. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan tindakan (Action), Observasi (Observation), Refleksi (Reflection). Keempat tahap tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus sampai tujuan penelitian tercapai.

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5–6 tahun. Guru kelas

berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan penelitian.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### **a. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kreativitas anak selama kegiatan bermain balok menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal kreativitas anak dan perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, hasil karya anak, dan catatan yang mendukung penelitian.

## **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **a. Lembar Observasi**

Digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas anak berdasarkan indikator:

- Kelancaran dalam mengemukakan ide.
- Kemampuan menciptakan bentuk atau karya.
- Kemampuan mengembangkan imajinasi.
- Kemampuan memecahkan masalah saat bermain.

b. Pedoman Wawancara

Digunakan sebagai panduan dalam memperoleh informasi dari guru terkait perkembangan kreativitas anak.

c. Dokumentasi

Berupa kamera atau telepon genggam untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak.

#### **4. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu:

##### **1. Perencanaan (Planning)**

Menyusun RPPH, menyiapkan media bermain balok, instrumen penelitian, dan lembar observasi.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media bermain balok sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

##### **3. Observasi (Observation)**

Mengamati dan mencatat aktivitas serta perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

##### **4. Refleksi (Reflection)**

Menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### **5. Teknik Analisis Data**

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat perkembangan kreativitas anak menggunakan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Jumlah anak yang mencapai indikator
- N = Jumlah seluruh anak

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria perkembangan anak yaitu:

- 76%–100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 51%–75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 26%–50% = Mulai Berkembang (MB)
- 0%–25% = Belum Berkembang (BB)

**Tabel 1**

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian  
 Tentang Meningkatkan Kreativitas  
 AUD Melalui Media Bermain Balok di  
 TK Baitul Ilmi

| NO | INDIKATOR<br>YANG DI<br>DINILAI | DESKRIPSI<br>PERILAKU<br>ANAK                         | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---------------------------------|-------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1  | Imajinasi<br>anak               | Anak mampu<br>membuat<br>bentuk sesuai<br>ide sendiri |   |   |   |   |
| 2  | Kreativitas                     | Anak mampu<br>menciptakan<br>bentuk baru              |   |   |   |   |
| 3  | Kepercayaan<br>diri             | Anak berani<br>menunjukkan<br>hasil karya             |   |   |   |   |
| 4  | Kerja sama                      | Anak mampu<br>bermain<br>bersama<br>teman             |   |   |   |   |
| 5  | Ketelitian                      | Anak mampu<br>menyusun<br>balok dengan<br>baik        |   |   |   |   |

Instrumen yang digunakan berupa daftar penilaian dengan kategori berkembang sangat baik ( BSB ), berkembang sesuai harapan ( BSH ) mulai berkembang ( MB ) dan belum berkembang ( BB ) adapun indikator munculnya perkembangan kognitif konsep angka disajikan pada table berikut.

**Tabel 2. Ketentuan Penilaian**

| SCORE | JAWABAN                   |
|-------|---------------------------|
| 1     | Belum Berkembang          |
| 2     | Mulai Berkembang          |
| 3     | Berkembang Sesuai Harapan |
| 4     | Berkembang Sangat Baik    |

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **HASIL**

#### **a. Hasil Penelitian Siklus II**

##### **1. Perencanaan(planning)**

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat kegiatan bermain balok. Peneliti menyiapkan berbagai jenis balok dengan bentuk dan ukuran yang beragam agar dapat digunakan anak untuk berkreasi. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi kreativitas anak, dokumentasi kegiatan, kamera, dan instrumen penilaian perkembangan anak. Indikator kreativitas yang diamati meliputi kemampuan menghasilkan ide, kemampuan membuat bentuk bangunan, kemampuan memecahkan masalah saat bermain, dan kemampuan menjelaskan hasil karyanya.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan ( Action)**

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Kegiatan diawali dengan apersepsi mengenai berbagai bentuk bangunan yang ada di lingkungan sekitar anak. Guru memperlihatkan contoh susunan balok sederhana untuk menarik perhatian anak.

Selanjutnya anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan seperangkat balok dan diberi kesempatan untuk membuat bangunan sesuai imajinasi masing-masing. Guru memberikan motivasi dan bimbingan apabila anak mengalami kesulitan.

Pada akhir kegiatan, anak diminta menceritakan hasil karya yang telah dibuat. Guru memberikan apresiasi terhadap setiap hasil karya anak untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka.

### **3. Observasi (Observation)**

Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Anak mulai tertarik menyusun balok menjadi berbagai bentuk seperti rumah, jembatan, menara, dan sekolah. Namun masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan mengembangkan ide dan cenderung meniru hasil karya temannya. Beberapa anak juga masih

memerlukan bantuan guru ketika menyusun balok agar bangunan tidak mudah roboh.

Secara umum, kreativitas anak mulai menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal, meskipun hasilnya belum optimal.

### **4. Hasil Kuantitatif Siklus I**

| Kategori                        | Jumlah Anak    | Persentase  |
|---------------------------------|----------------|-------------|
| BB (Belum Berkembang)           | 5 Anak         | 33,33%      |
| MB (Mulai Berkembang)           | 6 Anak         | 40,00%      |
| BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 3 Anak         | 20,00%      |
| BSB (Berkembang Sangat Baik)    | 1 Anak         | 6,67%       |
| <b>Total</b>                    | <b>15 Anak</b> | <b>100%</b> |

### **5. Refleksi (Reflection)**

Pada siklus I anak mulai tertarik bermain balok, tetapi masih membutuhkan arahan guru. Kreativitas anak belum berkembang secara maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan contoh yang lebih bervariasi dan kesempatan eksplorasi yang lebih luas.

## **b. Hasil Penelitian Siklus II**

### **1. Perencanaan (Planning)**

Guru memperbaiki pembelajaran dengan menambah variasi bentuk bangunan, menyediakan balok yang lebih beragam, dan memberikan motivasi kepada anak untuk menghasilkan karya sesuai imajinasi masing-masing.

### **2. Pelaksanaan Tindakan(Action)**

Anak diberikan kebebasan menyusun balok menjadi berbagai bentuk seperti rumah, jembatan, menara, sekolah, dan kendaraan. Guru berperan sebagai fasilitator.

### **3. Observasi (Observation)**

Anak terlihat lebih aktif, antusias, mampu bekerja sama, serta mampu menciptakan bentuk-bentuk baru berdasarkan ide sendiri.

### **4. Hasil Kuantitatif Siklus II**

| <b>Kategori</b>                 | <b>Jumlah Anak</b> | <b>Persentase</b> |
|---------------------------------|--------------------|-------------------|
| BB (Belum Berkembang)           | 1 Anak             | 6,67%             |
| MB (Mulai Berkembang)           | 2 Anak             | 13,33%            |
| BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 6 Anak             | 40,00%            |
| BSB (Berkembang Sangat Baik)    | 6 Anak             | 40,00%            |
| <b>Total</b>                    | <b>15 Anak</b>     | <b>100%</b>       |

## **5. Refleksi (Reflection)**

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

## **c. Analisis Perbandingan Antar Siklus**

Tabel 4.3 Analisis Perbandingan Perkembangan Kreativitas Anak Antar Siklus

| <b>Kategori Perkembangan</b>    | <b>Pra Tindakan</b> | <b>Siklus I</b> | <b>Siklus II</b> |
|---------------------------------|---------------------|-----------------|------------------|
| BB (Belum Berkembang)           | 6 Anak (40%)        | 3 Anak (20%)    | 0 Anak (0%)      |
| MB (Mulai Berkembang)           | 5 Anak (33,3%)      | 6 Anak (40%)    | 2 Anak (13,3%)   |
| BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 3 Anak (20%)        | 4 Anak (26,7%)  | 5 Anak (33,3%)   |
| BSB (Berkembang Sangat Baik)    | 1 Anak (6,7%)       | 2 Anak (13,3%)  | 8 Anak (53,4%)   |

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kategori BB dan MB mengalami penurunan, sedangkan kategori BSH dan BSB mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media bermain balok mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini.

#### **d. Temuan Kualitatif**

1. Anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Anak mampu menghasilkan karya yang beragam sesuai imajinasi.
3. Anak lebih percaya diri saat menjelaskan hasil karyanya.
4. Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.
5. Anak mampu bekerja sama dengan teman saat menyusun balok.
6. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

#### **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi ide, menyusun bentuk bangunan, serta menciptakan karya sesuai imajinasinya.

Penelitian Desmila & Suryana (2022) dalam artikel "Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan

Bermain Balok" menyatakan bahwa kegiatan bermain balok mampu meningkatkan kreativitas anak melalui aktivitas konstruktif yang memberi kesempatan anak berimajinasi dan menciptakan berbagai bentuk bangunan.

Penelitian Sylvani, Loita, dan Aprily (2024) dalam artikel "Manfaat Penggunaan Media Balok untuk Anak Usia Dini" menjelaskan bahwa permainan balok membantu anak berpikir fleksibel, orisinal, imajinatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Penelitian Rahmatia dkk. (2021) dalam artikel "Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak" menunjukkan bahwa media balok mampu mengembangkan kemampuan berpikir konstruktif dan kreativitas anak melalui kegiatan membangun berbagai bentuk.

Penelitian Ardhi & Warmansyah (2023) dalam artikel "Efektivitas Alat Peraga Balok Kayu dalam Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini" menemukan bahwa penggunaan balok kayu secara interaktif dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan

dibandingkan pembelajaran biasa. Dengan demikian hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media bermain balok merupakan alat permainan edukatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas eksplorasi, imajinasi, dan pemecahan masalah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa media bermain balok mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Persentase anak pada kategori BSH dan BSB meningkat dari 26,67% pada siklus I menjadi 80,00% pada siklus II. Dengan demikian media bermain balok efektif digunakan sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, kemampuan berpikir, dan pemecahan masalah anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardhi, A. S., & Warmansyah, J. (2023). Efektivitas Alat Peraga Balok Kayu dalam Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 7(2), 112–123.
- Nurhafizah. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 45–53.
- Desmila, D., & Suryana, D. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 55–64.
- Fadlillah, M. (2021). Pembelajaran Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 5(2), 88–97.
- Hidayat, R. (2024). Inovasi Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Anak*, 9(1), 31–42.
- Khadijah. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 65–74.
- Nurhafizah. (2021). Pengaruh Media Balok terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(2), 88–97.
- Lestari, P. (2024). Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif. *Jurnal Golden Age*, 8(2), 90–102.
- Mulyasa. (2022). Manajemen Pembelajaran PAUD Berbasis Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 76–89.
- Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi*, 7(4), 234–245.
- Puspitasari, A., dkk. (2025). Peningkatan Kreativitas Anak

- melalui Media Bermain Balok. *Jurnal PAUD Kreatif*, 10(1), 11–23.
- Nurhafizah. (2022). Implementasi Bermain Balok dalam Mengembangkan Imajinasi Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Cerdas*, 7(1), 25–33.
- Rahmatia, dkk. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 122–134.
- Sari, N. (2025). Pembelajaran Berbasis Bermain pada PAUD. *Jurnal Educhild*, 11(1), 50–61.
- Sujiono, Y. N. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 17–29.
- Suryana, D. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 5(3), 101–112.
- Nurhafizah. (2024). Media Balok sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Golden Age Indonesia*, 8(2), 101–110.
- Susanto, A. (2022). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi*, 9(2), 44–56.
- Wiyani, N. A. (2023). Pembelajaran Kreatif di Taman Kanak-kanak. *Jurnal PAUD Nusantara*, 7(2), 81–92.
- Nurhafizah. (2026). Efektivitas Media Balok dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 10(1), 115–126.
- Amelia, P. (2024). Pengembangan Media Bermain Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild*, 8(3), 45–57.
- Astuti, R. (2025). Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Konstruktif di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 20–31.
- Dewi, K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Golden Age*, 9(1), 55–66.
- Fitriani, D. (2024). Peningkatan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 8(2), 72–84.
- Handayani, S. (2025). Implementasi Bermain Balok dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Indonesia*, 10(2), 92–103.
- Haryanti, D. (2025). Penerapan Pembelajaran Aktif untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi PAUD*, 10(1), 14–26.
- Ningsih, T. (2024). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruktif. *Jurnal Golden Age Indonesia*, 9(2), 55–67.
- Oktavia, S. (2025). Pengembangan Pembelajaran Berpusat pada Anak di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 10(1), 25–37.
- Putri, A. (2025). Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 43–54.
- Yuliana, F. (2024). Pengembangan Imajinasi Anak Melalui Media Bermain Balok. *Jurnal Anak Cerdas*, 8(1), 20–31.