

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN BALOK DENGAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI DI KELOMPOK BERMAIN AL-IRSYAD
AL-ISLAMIYYAH JEMBER
TAHUN 2013.**

*(The relation between game block with early childhood creativity in play group
Al-Irsyad Al-Islamiyya Jember in 2013)*

Abd. Fatah Al Rasyid, A. T. Hendra Wijaya, dan Deditiani Tri Indrianti
Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail : DPU@unej.ac.id

Abstrak

Banyak orang tua menganggap anaknya kreatif jika anak menguasai pelajaran akademis sejak dini, sebenarnya dunia anak adalah bermain sambil belajar. Jika dilihat dari faktor-faktor yang terkait dengan perkembangan kreativitas anak usia dini salah satunya adalah faktor eksternal seperti sarana bermain. Sehingga untuk memecahkan masalah yang ada dalam masyarakat, Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember memberikan sebuah alat permainan edukatif yang berbentuk permainan balok. Dari observasi yang telah saya lakukan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember masih kurang. Sehingga menimbulkan rumusan masalah adakah hubungan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasional product moment dan menggunakan data primer berupa observasi pada 40 peserta didik kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember, dan data sekunder berupa dokumentasi permainan balok. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan populasi yaitu seluruh peserta didik yang mengikuti permainan balok yang diadakan dan diobservasi secara langsung dilapangan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan perhitungan komputer dengan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 for windows dan analisis korelasi product moment untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Selain itu kegiatan menyusun balok adalah indikator yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Sehingga sangatlah tepat jika dikatakan bahwa dengan bermain balok akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak pada kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

Kata Kunci: permainan balok, kreativitas anak, kelompok bermain

Abstract

Many parents assume his son if the child is mastering creative academic lessons early on, actually the world child is playing while learning. If the views of the factors related to children's creativity one is the external factors as a means to play. So to solve the problems that exist in society, a Playing group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember gives an educational gaming device that shaped the game blocks. From the observation that I've been doing early childhood creativity in Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember still less. So that begs the question is there any linkage between the beams games early childhood creativity in group play Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember by 2013. This research aims to know the significant or whether the relationship between the beams games early childhood creativity in play group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. This research is quantitative research, primary data and use of observation on 40 learners group play Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember; and secondary data in the form of game documentation beams. Determination of the sample in this study uses the entire population of learners who follow games beams held and observed directly in field. Data analysis was done using computer calculations help with software SPSS (Statistical Program for Social Science) v. 15 for windows and correlation analysis of product moment to test the hypothesis. The results showed that there is a significant relationship between the beams games with early childhood creativity in play group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Besides the activities compiled a beam is an indicator of a very influential on the development of early childhood creativity. So it is right if it is said that by playing the beam will affect the development of children's creativity in play group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

Keywords: children creativity game, beams, play group

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini modern ini menuntut anak untuk belajar hal-hal akademis secara cepat dan sedini mungkin. Hal ini sebagai tuntutan dari orang tua yang menginginkan anaknya lebih unggul dengan persiapan yang lebih dini, padahal ini adalah suatu kesalahan. Sebenarnya pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Orang tua menganggap bahwa anaknya kreatif apabila anak tersebut dapat menguasai berbagai pelajaran seperti matematika bahkan bahasa Inggris sejak dini. Padahal [1] faktor-faktor yang terkait dengan kreativitas anak salah satunya adalah faktor eksternal seperti sarana bermain. Sehingga untuk memecahkan masalah tersebut Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember telah memberikan suatu alat permainan edukatif yang berbentuk permainan balok untuk merangsang perkembangan kreativitas anak didiknya. Dari observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 19 April 2013 di Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember ternyata kreativitas anak masih kurang, hal ini ditunjukkan pada saat anak bermain balok anak masih bingung akan melakukan apa dengan balok-balok tersebut, banyak anak yang hanya diam dan hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh pendidik. Sebenarnya anak yang kreatif adalah anak yang selalu mencari, memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang belum mereka ketahui. Oleh sebab itu mereka akan belajar dengan giat karena dorongan rasa ingin tahu mereka terhadap hal-hal yang baru. [2] anak yang tidak kreatif mereka hanya akan meniru apa yang telah dibuat oleh temannya. Hal ini juga telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya [3] dimana semakin tinggi kemampuan anak dalam bermain balok maka semakin tinggi pula tingkat kreativitasnya. Melihat masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "hubungan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember Tahun 2013". Berdasarkan judul tersebut di atas permasalahan yang dapat dirumuskan adalah hipotesis mayor yaitu adakah hubungan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain al-irsyad al-islamiyyah jember tahun 2013, hipotesis minor yaitu adakah hubungan antara menyusun balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember tahun 2013, hipotesis minor yaitu adakah hubungan antara mengonsep dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember tahun 2013. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara permainan balok, menyusun dan mengonsep dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain al-irsyad al-islamiyyah jember tahun 2013. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna baik untuk kepentingan ilmu, kebijakan pemerintah maupun masyarakat luas.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah mencari hubungan antara variabel independen (x) dengan variabel dependen (y) dimana variabel independennya adalah permainan balok dan variabel dependennya adalah kreativitas, hubungan yang dicari dalam penelitian ini disebut korelasional. [4] penentuan daerah penelitian purposive area digunakan apabila peneliti memiliki tujuan atau pertimbangan-pertimbangan khusus dalam pengambilan sampelnya, adapun alasan dan pertimbangan dalam menentukan tempat penelitian ini karena kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama, lembaga pendidikan Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember adalah salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan non-formal salah satunya adalah Kelompok bermain (play group), adanya kesediaan dari pihak lembaga Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember untuk dijadikan tempat penelitian. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 6 bulan antara bulan April-September dengan rincian 2 bulan persiapan 2 bulan dilapangan dan 2 bulan penyusunan laporan akhir. Teknik penentuan objek penelitian ini menggunakan teknik populasi yaitu seluruh peserta didik yang mengikuti permainan balok di Kelompok bermain yang berjumlah 40 anak. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah untuk mempermudah pembaca dalam menafsirkan variabel dari penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa kosakata variabel pada judul pertama adalah permainan balok "permainan balok adalah permainan yang menggunakan kemampuan otot besar dan melatih kemampuan anak dalam suatu kegiatan yang sifatnya konstruktif agar dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dan dapat berpikir imajinatif" kedua adalah kreativitas "kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak menciptakan hal-hal baru dalam memandang masalah atau situasi dengan tindakan berpikir imajinatif melalui proses mental dari keinginan yang besar dan disertai dengan komitmen yang kuat untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru". Data dari penelitian ini meliputi data primer yaitu peserta didik dan data sekunder yaitu dokumentasi dan kepustakaan. Selain data terdapat juga sumber data, dimana sumber data yang diperoleh dari penelitian ini adalah dari peserta didik, kepala kelompok bermain dan dokumentasi serta kepustakaan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi karena penelitian ini objek penelitiannya adalah anak prasekolah maka peneliti tidak menggunakan angket penelitian..

Uji validitas dalam penelitian sangat penting karena berpengaruh terhadap tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen penelitian, uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 for windows. Berdasarkan uji validitas menggunakan *software* SPSS yang telah disebutkan maka diperoleh semua item yang di uji valid dengan kriteria Reliabel jika *Cronbach's Alpha* > *R* tabel dengan interval kepercayaan 95%, tidak reliabel jika nilai

Cronbach's Alpha < *R* tabel dengan interval kepercayaan 95%. *R* tabel dalam penelitian ini sebesar 0,648 dengan *N*=10. Setelah uji validitas terdapat juga uji reliabilitas, uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 for windows, untuk mengetahui uji reliabilitas *r* Alpha > *r* tabel, maka butir dalam instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diketahui besarnya nilai reliabilitas untuk variable X dan Y sebesar 0,941 dengan *N*=10 diketahui *r* tabel sebesar 0,648, sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Metode pengolahan data dalam penelitian ini adalah dengan editing, koding, scoring dan tabulating yaitu mempersiapkan dan memeriksa kembali kelengkapan data, setelah itu data yang diperoleh akan di kode yaitu pada saat pemberian check list pada lembar observasi untuk menentukan angka pada saat pemberian skor pada lembar observasi, scoring dilaksanakan pada saat observasi dilaksanakan dan proses tabulating digunakan pada saat data hasil observasi akan diolah agar mempermudah peneliti dalam mengolah data hasil observasi. Terakhir adalah analisis data, dalam penelitian ini untuk mencari hubungan antara permainan balok dengan kreativitas peneliti menggunakan tehnik analisis product moment dengan jumlah objek penelitian 40 anak. Untuk mempermudah peneliti dalam menguji hipotesis maka peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 for windows, dengan kriteria yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah hipotesis kerja (*H_a*) diterima jika harga *Rho* hitung \geq harga *Rho* kritik artinya *H₀* ditolak, hipotesis nol (*H₀*) diterima jika harga *Rho* hitung < harga *Rho* kritik artinya *H_a* ditolak.

Hasil Penelitian

Untuk mengetahui hubungan antara variabel permainan balok (X) dengan kreativitas anak usia dini (Y) adalah dengan membandingkan antara hasil *Rho* hitung dengan *Rho* tabel. Berdasarkan hasil dari analisis data diperoleh hasil sebagai berikut.

Tingkat Koefisien korelasi antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini sebesar 0.790 adalah kuat. Terdapat dua indikator dari permainan balok yang memiliki tingkat korelasi kuat dengan kreativitas anak usia dini yaitu menyusun balok sebesar 0.778 dan mengonsep sebesar 0.648.

Jika diperhatikan dari indikator permainan balok, maka menyusun balok memiliki hubungan yang kuat dengan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hal itu, yang paling sesuai diterapkan dalam proses kegiatan bermain anak pada kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember untuk mendapatkan perkembangan kreativitas anak usia dini yang maksimal adalah dengan kegiatan permainan balok, hal ini dibuktikan dengan tingkat hubungan korelasi yang kuat antara permainan balok dengan daya imajinasi anak sebesar 0.751.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan bantuan *Program* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 for windows, diperoleh harga *r* hitung sebesar 0.790, maka apabila dikonsultasikan dengan harga *r* tabel dengan *N* = 40 sebesar 0,312, ternyata *r* hitung > *r* kritik sehingga hipotesis nihil (*H₀*) ditolak dan hipotesis kerja diterima, artinya terdapat hubungan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember tahun 2013. Kemudian setelah dikonsultasikan pada tabel interpretasi koefisien korelasi, nilai *r* hitung sebesar 0.790 berada pada kelas interval 0,60 – 0.799 artinya hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah kuat. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember tahun 2013.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balok memiliki hubungan yang signifikan dengan kreativitas dengan *r* hitung sebesar 0.790 > *r* tabel sebesar 0.312 dengan interpretasi koefisien korelasi yang kuat. Artinya permainan balok yang diberikan oleh kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah jember berdampak terhadap proses perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara permainan balok dengan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember tahun 2013 dengan harga *Rho* sebesar 0.790. Selain itu kegiatan menyusun balok adalah indikator yang paling berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember, maka diharapkan dalam memberikan pembelajaran permainan balok perlu adanya tambahan jam pelajaran agar perkembangan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Selain itu bagi kepala kelompok bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember diharapkan alat permainan balok perlu adanya ditambah agar mendukung proses perkembangan kreativitas anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti yakni Abdul Fatah Al Rasyid mengucapkan terima kasih kepada para Dosen Pembimbing yaitu Drs. H. Arief Tukiman Hendrawijaya, SH. M. Kes dan Deditiani Tri Indrianti, S. Pd. M. Sc yang telah memberikan pengarahannya serta solusi atas permasalahan yang peneliti hadapi. Peneliti juga menyampaikan banyak terima kasih kepada Ibu Asma Bahanan selaku kepala sekolah Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember beserta seluruh staf dan karyawan karyawan yang telah membantu dan memberikan kerjasamanya dan memberikan kesempatan juga bantuan bagi peneliti selama pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1]Hurlock, A.B. 1991. *Perkembangan Anak : jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- [2]Hurlock, A.B. 2000. *psikologi anak jilid 1 edisi ke enam. Alih bahasa*. Meistari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- [3]Fajarwati, Elly. 2009. hubungan antara bermain balok dengan kreativitas.
[Http://eprints.unika.ac.id/2544/1/03.40.0224_Elly_Fajarwati.pdf](http://eprints.unika.ac.id/2544/1/03.40.0224_Elly_Fajarwati.pdf)
- [4]Masyhud, H.M. Sulthon. 2010. *Metode Penelitian Universitas Jember* : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

