

**PENGARUH BERMAIN BALOK DAN AKTIVITAS MENGGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DAN
KREATIVITAS ANAKUSIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS



Diitulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar

Magister Pendidikan

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

SUWARTI

NIM 21117259011

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

ABSTRAK

SUWARTI. Pengaruh Bermain Balok Dan Aktivitas Menggambar Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini untuk mengetahui: (1) pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri; (2) pengaruh aktivitas menggambar terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri; (3) perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri antara kelompok anak diajar dengan bermain balok dan kelompok anak yang diajar melalui aktivitas menggambar; (4) pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak; (5) pengaruh aktivitas menggambar terhadap kreativitas anak; (6) perbedaan kreativitas anak antara kelompok anak yang diajar dengan bermain balok dan kelompok anak yang diajar melalui aktivitas menggambar.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah 66 anak usia 5 sampai 6 tahun dari 2 sekolah Taman Kanak-Kanak di Kota Yogyakarta yaitu Taman Kanak-Kanak Islam Tunas Melati dan TK ABA Mubarak. Proses penelitian ini yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan dalam 2 kelompok pembelajaran, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Dimana untuk kelompok eksperimen sebanyak 33 anak dan kelompok kontrol 33 anak yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan hasil karya, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial, dengan standar taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan dari hasil analisis, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) bermain balok berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan t-hitung sebesar 25,044 dengan taraf $\alpha=0,00 < 0,05$; (2) aktivitas menggambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri (Y_1) dengan t-hitung sebesar 16,411 dengan taraf $\alpha=0,00 < 0,05$; (3) perbedaan mengenal bentuk geometri antara kelompok anak yang diajar dengan aktivitas bermain balok dan aktivitas menggambar terdapat perbedaan yang signifikan yang dilihat dari rata-rata dalam pembelajaran bermain balok sebesar 16,52 lebih besar dari pada rata-rata pembelajaran dengan aktivitas menggambar sebesar 14,15 (4) aktivitas bermain balok berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak; dengan t-hitung sebesar 20,239 dengan taraf $\alpha=0,00 < 0,05$; (5) aktivitas menggambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri dengan t-hitung sebesar 20,309 dengan taraf $\alpha = 0,00 < 0,05$; (6) perbedaan kemampuan kreativitas anak; kelompok anak yang diajar dengan aktivitas bermain balok dan aktivitas menggambar terdapat perbedaan yang signifikan yang dilihat dari rata-rata dalam pembelajaran bermain balok sebesar 12,45 lebih besar dari pada rata-rata pembelajaran dengan aktivitas menggambar sebesar 10,73.

Kata Kunci: bermain balok, menggambar, mengenal bentuk geometri, kreativitas

ABSTRACT

SUWARTI. The Influence of Playing with Blocks and Drawing Activity on the Ability to Recognize Geometry Shapes and the Creativity of 5-6 Years Old Children in Kindergarten” **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This research is to find out: (1) the effect of playing with blocks on the ability to recognize geometric shapes; (2) the effect of drawing activity on the ability to recognize geometric shapes; (3) differences in the ability to recognize geometric shapes between groups of children taught by playing with blocks and groups of children taught through drawing activities; (4) the effect of playing with blocks on children's creativity; (5) the effect of drawing activities on children's creativity; (6) differences in children's creativity between groups of children taught by playing with blocks and groups of children taught through drawing activities.

This study used a quasi-experimental design. The population in this study were 66 children aged 5 to 6 years from 2 kindergarten schools in the city of Yogyakarta, namely Tunas Melati Islamic Kindergarten and ABA Mubarak Kindergarten. The research process was carried out using observations in 2 learning groups, the experimental and control groups. Where for the experimental group there were 33 children and for the control group 33 children were determined based on the purposive cluster random sampling technique. Data collection techniques with works, observations, and documentation. The analysis technique uses descriptive analysis and inferential statistical analysis, with a standard significance level of 0.05.

Based on the results of the analysis, the following results are obtained: (1) playing with blocks has a significant effect on learning to recognize geometric shapes with a t-count of 25.044 with $\alpha=0.00 < 0.05$; (2) drawing activity has a significant effect on the ability to recognize geometric shapes with a t-count of 16.411 with $\alpha=0.00 < 0.05$; (3) the difference in recognizing geometric shapes between groups of children who were taught by playing with blocks and drawing activities there was a significant difference as seen from the average in learning to play with blocks of 16.52 greater than the average learning by drawing activity is 14.15 (4) the activity of playing blocks has a significant effect on children's creative abilities; with a t-count of 20,239 with $\alpha=0.00 < 0.05$; (5) drawing activity has a significant effect on the ability to recognize geometric shapes with a t-count of 20,309 with $\alpha= 0.00 < 0.05$; (6) differences in children's creative abilities; In the group of children who were taught by playing with blocks and drawing there was a significant difference as seen from the average in learning to play with blocks of 12.45 greater than the average learning with drawing activities of 10.73.

Keywords: playing with blocks, drawing, recognizing geometric shapes, creativity

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 146 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tahun 2014, yang menyatakan bahwa jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar adalah pendidikan yang diberikan pada anak dari lahir hingga berusia enam tahun, pendidikan tersebut dilakukan dengan memberikan insentif dalam pendidikan, pendidikan yang memiliki tujuan untuk memberikan dorongan pada tumbuh kembang fisik dan mental, sehingga keterampilan dalam melanjutkan pada jenjang pendidikan non formal dan informal dimiliki oleh anak (Angkur, 2022). Level pendidikan anak usia dini ini juga sangat penting dalam menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas, karena penyesuaian program pendidikan dengan perkembangan anak memberikan efek positif bagi perkembangan anak dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Uce, 2017). Pendidikan anak usia dini berfokus pada tiga hal: pendidikan diri, kepekaan dan kebebasan. Umumnya pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini menekankan aspek motorik sedangkan aspek kognitif jarang dikembangkan, padahal aspek kognitif menjadi dasar pengetahuan pada anak usia dini (Rohaeni, 2014).

The National Association for the Education Young Children (NAEYC) mendefinisikan bahwa PAUD adalah anak yang masih berusia antara 0 sampai

dengan anak yang berusia 8 tahun, yang berbeda merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dan merupakan tahun-tahun awal kehidupan, fase kehidupan terpenting di antara semua fase perkembangan anak usia dini (Papalia, 2020). Periode usia 0 hingga 6 tahun merupakan masa emas bagi anak-anak, di mana mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa cepat (Widjanarko, 2016). Pada usia emas ini pertumbuhan otak berkembang dengan cepat dan mencapai proporsi maksimalnya yaitu hampir keseluruhan jumlah sel yang ada pada otak normal selama janin berada dalam kandungan ibu, lalu akan melambat saat anak berusia 24 bulan. Selain itu, perkembangan kognitif pada anak terjadi di bawah usia empat tahun, sekitar 30% antara usia empat sampai delapan tahun dan sisanya 20% antara usia 8 -17 tahun 8-17 tahun (Bonita et al., 2022; Setyaningrum et al., 2014). Maka inilah yang menjadi penyebab masa ini disebut usia emas, karena setelah masa tersebut anak tidak mengalami pertumbuhan kecerdasan secepat sebelumnya.

Permendikbud 137/2014 tentang PAUD mengartikan pendidikan anak usia dini sebagai pembelajaran dengan fokus pada enam aspek perkembangan: agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan seni. Disesuaikan dengan kebutuhan individu dan kelompok usia (Kemendikbud, 2014). Secara garis besar, perkembangan anak usia dini meliputi dua hal penting, yakni perkembangan karakter dan ketrampilan dasar. Dalam perkembangan perilaku, nilai dan agama (NAM) serta sosio-emosional anak (Sosem) menjadi faktor penting, sementara perkembangan ketrampilan dasar

anak mencakup aspek motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Guru dapat menggunakan keenam aspek perkembangan ini sebagai panduan untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga dapat memperkuat ketrampilan dan kreativitas mereka.

Penyelenggaraan program pendidikan bagi anak usia dini salah satunya adalah taman kanak-kanak. Pendidikan formal di sekolah setelah sekolah adalah pendidikan lanjutan pada lingkungan keluarga, keluarga menjadi tempat pertama dalam membentuk dan mengembangkan kepribadian pada diri seseorang. Waktu ini adalah waktu terbaik untuk melatih dan mengembangkan keterampilan masing-masing anak, diharapkan dapat membantu anak membentuk pertumbuhan dan perkembangannya sebagaimana mestinya tua.(Marijan,2012: 24). Lingkungan harus membuat menyenangkan bagi anak-anak (Sumiati, Abas, 2014). Prinsip belajar pada pendidikan anak usia dini pada intinya adalah pembelajaran yang dilakukan dengan bermain, menggunakan cara yang menyenangkan. Namun, permainan yang ada harus dapat merangsang perkembangan setiap individu (Susanto, 2017).

Perkembangan dan pertumbuhan anak perlu didorong dengan optimal, sehingga berbagai aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dan menyeluruh. Salah satu cara untuk merangsang tumbuh kembang mereka adalah dengan mengenalkan benda-benda di sekitar anak untuk mendukung perkembangan kognitif. Seiring bertambahnya usia, interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka menjadi semakin penting dalam proses

perkembangan mereka. Benda-benda terdekat yang ada di sekitar mereka dikenali dengan kesamaan bentuk geometrisnya, misalnya seperti kasur, lemari, bola, buku, atau benda lain yang ada disekitar mereka dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan orang dewasa setiap harinya dan keperluan bermain anak.

Bermain merupakan hak dasar sejak masa kanak-kanak, dimana anak-anak secara bebas berpartisipasi dalam kegiatan mengekspresikan diri dengan senang tanpa ada paksaan. Banyaknya manfaat yang akan didapatkan melalui bermain yang dilakukan oleh anak usai dini, yaitu manfaat untuk perkembangan anak. Manfaat bermain dapat meningkatkan berbagai perkembangan yang ada pada diri anak, seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik, moral, dan sosial anak. Manfaat bermain tidak hanya dirasakan saat dilakukan bersama-sama dengan anak yang lain, tetapi bermain sendiri juga tetap mendapatkan manfaat positif bagi anak usia dini. Manfaat bermain tentu membuat pemangku kepentingan di kawasan PAUD semakin menguatkan keinginan untuk menyelipkan unsur edukasi dalam kegiatan bermain setiap anak. Secara tidak sadar, kegiatan bermain anak dapat memberikan timbal balik kepada pendidik dan tentunya orang tua. Penilaian ini dibuktikan ketika anak senang bermain dan anak tidak mengerti bahwa proses tumbuh kembangnya sedang dipantau (Trinova, 2012).

Bermain kegiatan utama bagi anak untuk belajar tentang lingkungan dan bermain menjadi kebutuhan penting dan mendasar bagi anak, terutama pada anak usia dini karena dari kegiatan bermain seluruh kebutuhan aspek

perkembangan yang ada pada diri anak dapat terpenuhi. Bermain penting untuk seluruh aspek perkembangan anak. Bermain juga bermanfaat untuk memancing kreativitas anak, penyelesaian konflik pada anak, pertumbuhan yang terjadi di otak anak, menjadi tempat pelatihan empati anak, penajaman panca indera, terapi dan penemuan yang dilakukan oleh anak (Wiwik Pratiwi, 2017).

Potensi anak usia dini perlu dibina oleh orang dewasa dan/atau lingkungan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, termasuk bermain balok. Bermain balok merupakan suatu ketrampilan dalam kegiatan membangun, membuat bentuk atau bangunan dari balok yang meningkatkan koordinasi tangan-mata, melatih keterampilan motorik halus, mengajarkan pemecahan masalah pada anak, permainan yang membebaskan imajinasi anak untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai ide kreatif. Keuntungan bermain balok adalah guru dapat mengembangkan: 1) keterampilan hubungan dengan yang dilakukan dengan teman sebaya, 2) ketrampilan berkomunikasi, 3) koordinasi pada motorik halus dan kasar, 4) konsep matematika dan geometri, 5) berpikir secara simbolik, 6) pengetahuan peta, dan 7) keterampilan visual. Tujuan bermain dengan menggunakan balok adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan ketrampilan membangun, mulai dari meletakkan garis lurus hingga atas ke representasi nyata, dan dari permainan mandiri hingga kemampuan bekerja, merancang dan membangun dalam kelompok kecil (Ningsih, Fitria, et al., 2014).

Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan mereka untuk mengidentifikasi, mengenali, menyebutkan, dan mengelompokkan objek-objek di sekitarnya berdasarkan bentuk geometris yang dimiliki oleh objek-objek tersebut. Pengenalan bentuk geometri tersebut diawali dengan membangun konsep geometri yaitu mengenal sifat-sifat bentuk geometri (Lestari, 2011). Menurut teori Blomm, dalam perkembangan kognitif anak sebelum mempelajari bentuk geometri, terdapat enam tahapan proses berpikir yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta berpikir kognitif dapat diukur. Namun perlu diperhatikan bahwa taman kanak-kanak memiliki kesempatan untuk membuat metode yang lebih ramah anak dibandingkan dengan metode lain, terutama dalam hal penerapan geometri kepada anak.

Pengenalan geometri menurut teori Van Hiele (Nurjani & Jubaedah, 2020), terdapat lima tahapan dalam kegiatan pembelajaran geometri pada anak, yaitu tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Pengenalan pada bentuk-bentuk geometri pada anak dapat mengenali bentuk geometri secara tidak langsung dan anak akan menggunakan logikanya untuk berpikir. Penalaran matematis logis adalah kemampuan berpikir secara rasional (Hidayah, 2018). Seorang anak harus mengetahui dan mampu berpikir secara logis dalam mengenali bentuk geometri. Secara matematis terlihat bahwa anak dapat melakukan tugas-tugas sederhana, membaca, membedakan ukuran, dll.

Standar geometri merupakan acuan untuk mengukur ketrampilan geometri menurut teori Van Hiele pada anak usia lima sampai dengan enam tahun yang mengetahui konsep bentuk geometri secara mendalam (Nopriana, 2014). Menurut Kurikulum 13 PAUD Mendikbud, indikator tingkat pencapaian perkembangan tentang pengenalan bentuk geometri adalah menyebutkan, mengelompokkan, membedakan bentuk, membedakan ciri-ciri bentuk geometri segitiga, persegi panjang, persegi dan lingkaran (Annisa, 2018).

Setiap orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif, namun dalam menjalankan kehidupannya ada juga orang yang kreativitasnya memudar karena tidak adanya kesempatan atau tidak dapat menemukan kreativitasnya. Sayang sekali ketika orang kehilangan potensi ini. Kreativitas anak harus didorong dan dibantu untuk berkembang, karena dengan adanya dukungan kreativitas, orang tersebut bisa menjadi individu yang kreatif. Pada dasarnya, perbedaan antar individu mengacu pada karakteristik yang diwarisi dari individu lain. Selain itu, kembali pada alasan terkait dengan perolehan pengalaman khusus dalam keluarga, masyarakat dan sekolah. Tidak bisa diragukan lagi bahwa kreativitas jelas menunjukkan sebuah keunikan yang berbeda dengan yang lain dan inovasi tetap memegang peranan penting. Kreativitas menunjukkan eksistensinya dengan berada di garis depan perkembangan manusia saat ini, karena kita sedang berada dalam masa depan yang akan selalu terjadi perubahan sosial dan teknologi dengan sangat cepat. Dengan menggabungkan pemikiran imajinatif dan kreatif dengan pendidikan

anak usia dini, anak-anak diberi dasar yang kaya untuk membangun dunia masa depan. Kreativitas anak melibatkan proses kognitif yang berkembang melalui interaksi sosial, permainan dan imajinasi.

Rendahnya upaya dalam mengenalkan bentuk geometri dan mengembangkan kemampuan kreatif anak usia dini ini dapat terlihat dari observasi awal di TK Islam Tunas Melati, anak-anak ditawarkan kegiatan seperti menggambar bebas benda dilingkungannya sesuai bentuk geometri, dengan harapan anak dapat menggambar sesuai imajinasinya dan yang kemudian dapat dituangkan dalam sebuah gambar dan mengerjakan lembar kerja, namun pada kenyataannya, sebagian anak masih belum mampu mengungkapkan pikiran dan imajinasinya, baik dalam bentuk ekspresi maupun hasil karya. Sedikit anak yang bisa mengungkapkan pikirannya, sementara yang lain masih bingung dan meniru teman-temannya, sehingga perkembangan kognitif anak dalam pengenalan bentuk geometri belum optimal.

Kemampuan anak dalam pengenalan bentuk geometri pada anak usia empat sampai dengan enam tahun didasarkan pada penelitian Mammarella (Hasni & Amanda, 2022) yang menemukan bahwa keterbatasan anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun dalam memiliki pengetahuan geometri. Sumber masalahnya adalah sulitnya guru mengajarkan geometri kepada anak karena kurangnya kemauan, pengetahuan dan keterampilan. Clements & Sarama (Hasni & Amanda, 2022) menyatakan dalam penelitiannya

bahwa pembelajaran geometri di prasekolah jarang dilaksanakan, dimana rasio indikator matematika hanya 16% dibandingkan dengan indikator lainnya.

Berdasarkan penelitian (Ulfa et al., 2020) terdapat bahwa pada saat pra pengukuran, anak yang mengalami kesulitan dalam melafalkan bentuk geometris, Kesulitan dalam melafalkan kata segitiga dan persegi, bahkan beberapa anak masih belum mengetahui nama bentuk geometris dan sering melakukan kesalahan dalam penamaan bentuk geometris, seperti bentuk persegi. kotak atau lingkaran dalam lingkaran. Ditemukan bahwa pengenalan anak dalam mengenal bentuk geometri pada tugas awal masih lemah yaitu hanya empat anak atau 28,6%. Sulit bagi anak untuk mengingat dan mengenali bentuk geometri (mengenali dan membedakan lingkaran, segi tiga, bujur sangkar, dan persegi panjang).

Permasalahan di taman kanak-kanak tidak lepas dari banyaknya orang tua dari anak dan guru dari suatu lembaga yang kurang tanggap terhadap kreativitas anak. Kreativitas dianggap kurang penting, karena calistung (membaca, menulis dan berhitung) selalu menjadi prioritas baik di kalangan rumah maupun di sekolah. Padahal, kreativitas anak sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang masih tertinggal. Selain itu, masih belum adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bervariasi sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak dan mempengaruhi kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan suasana anak menjadi membosankan, kurang menarik dan menyenangkan sehingga membuat anak

sulit menyelesaikan tugas dan membuat mereka kurang semangat dalam mempelajari tugas.

Hasil penelitian pada kelompok B1 PAUD Bina Insan menunjukkan bahwa anak-anak memiliki tingkat kreativitas yang kurang dan belum mencapai potensi maksimal. Dari 15 subjek penelitian, 10 anak mengalami kesulitan menyelesaikan tugas, kurang percaya diri, dan cenderung meniru cara guru atau teman dalam menyelesaikan tugas. Peneliti yang berperan sebagai guru dalam kelompok ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak-anak (Ningsih, Lestari, et al., 2014).

Pembelajaran pemahaman bentuk geometri dan pengembangan kreativitas pada anak TK banyak yang melalui aktivitas menggambar. Berdasarkan observasi, percakapan dengan anak dan melihat respon anak bahwa dengan menggambar membuat anak merasa jenuh dan bosan bagi anak, anak dalam berimajinasi akan lebih sulit, dan guru harus lebih banyak memberikan rangsangan kepada anak supaya dapat berimajinasi, anak merasa bingung sehingga membutuhkan waktu yang lama dan suasana yang tenang untuk mencapai tujuan kegiatan.

Bermain dapat menggabungkan pengalaman yang menyenangkan bahkan ketika anak terlibat secara serius dan ketegangan, kemauan dan motivasi muncul secara spontan dalam diri anak. Oleh karena itu, alat peraga atau media yang berbeda harus digunakan selama bermain, sesuai dengan kemampuan anak, mudah digunakan dan tidak berbahaya. Misalnya bermain balok. Bermain

dengan balok adalah permainan yang terdiri dari balok-balok kecil yang disusun oleh anak-anak. Sinar cermin dari semua pengetahuan, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dapat menunjukkan perkembangan pemikiran mereka

Strategi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sangat diperlukan karena dunia anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, sehingga pembelajaran yang ada dilakukan secara *play by play* dan dikemas dengan baik dan menarik. Ada banyak cara untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam mengenalkan geometri, salah satunya dengan mengenalkan berbagai bentuk geometris dengan permainan yang dilakukan dengan menggunakan balok susun, yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan kreatif yang ada pada diri anak.

Bermain balok merupakan salah satu jenis kegiatan membangun di mana anak mengetahui cara membangun sesuatu dengan menggunakan balok. Sehingga anak memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep penting untuk memecahkan masalah matematika, termasuk pengetahuan tentang bentuk geometris, dari tingkat kelas. Anak-anak dapat bermain dengan mengklasifikasikan bentuk geometris yang sama dan menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari. Memperkenalkan bentuk geometris membuat belajar lebih menyenangkan dengan bermain balok. Oleh karena itu tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dan memberikan mereka kebebasan untuk berimajinasi secara liar sehingga dapat memunculkan hal-hal baru. Dengan bermain balok susun, anak dapat belajar

mengenal bentuk secara nyata karena balok merupakan benda tiga dimensi yang dapat dipegang dan dimainkan oleh anak. Pengembangan kreativitas sesuai dengan prinsip pembelajaran usia taman kanak-kanak yaitu. belajar sambil bermain sangat baik.

Menggambar adalah hobi spontan yang dapat dilakukan anak-anak. Anak-anak menggambar pada ketika bisa memegang pulpen atau alat tulis lainnya. Menggambar adalah gerakan global anak-anak; seluruh tubuh tampaknya terlibat dalam gerakan (Haditono, 2001). Para ahli memaparkan tujuan dan fungsi menggambar pada anak usia dini. Menurut Ade Hensuska (Ukar et al., 2021), melalui menggambar, anak dapat menggambarkan perasaannya, mengungkapkan perasaannya, mengungkapkan keinginannya dan berbagai pengalaman yang berbeda. Selain itu, dengan kegiatan menggambar juga dapat menumbuhkan kemampuan kreatif anak. Hal ini sejalan dengan Hajar Pamadhi yang berpendapat bahwa menggambar memiliki tujuan sebagai berikut: a) sarana mengungkapkan perasaan, pendapat dan pikiran; b) fantasi, imajinasi dan pada saat yang sama sublimasi; c) merancang stimulus untuk melupakan atau menumbuhkan ide-ide baru; dan d) alat untuk menjelaskan dan situasi (Ukar et al., 2021). Sumanto menjelaskan bahwa tujuan kegiatan menggambar di PAUD adalah kemampuan berlatih seni rupa, yang diwujudkan dalam kemampuan mengekspresikan pemikiran, gagasan, pengetahuan dan imajinasi sesuai dengan alat gambar yang digunakannya, seperti garis, bentuk, dan warna (Sandra, 2019).

Bermain balok dan menggambar di taman kanak-kanak merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan menggambar bentuk geometris, yaitu segitiga, persegi panjang dan lingkaran mulai dari tingkatan untuk mengenal, merasakan, memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak mampu berpikir logis dan matematis serta memahami konsep sederhana sehari-hari seperti saat anak melihat jam dinding bundar, buku persegi panjang, atap segitiga, dll. Bermain balok susun memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran geometri dan pengembangan kreativitas anak. Dengan mengenalkan bentuk geometris melalui bermain balok, anak-anak dapat belajar secara alami dan menyenangkan. Pendekatan ini juga memberikan kebebasan bagi anak untuk berimajinasi dan mengasah kreativitas mereka. Melalui bermain balok susun, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan hasil pembelajaran dapat lebih maksimal, sambil menumbuhkan kemampuan kreatif anak-anak dalam memecahkan masalah dan bereksplorasi dalam dunia geometri. Kegiatan menggambar di PAUD merupakan kemampuan berlatih seni rupa, yang dituangkan dalam kemampuan mengungkapkan gagasan, gagasan, pengalaman dan pengamatan melalui garis, bentuk dan warna sesuai dengan alat gambar yang digunakan, sehingga kegiatan menggambar dapat meningkatkan pemahaman geometri dan kreativitas. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti judul “Pengaruh Bermain Balok dan Aktivitas Menggambar Terhadap Kemampuan

Mengenal Bentuk Geometri Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang masalah di atas menghasilkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut;

1. Upaya mengenal bentuk geometri dan mengembangkan kreativitas anak usia dini saat ini masih rendah
2. Kemampuan pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun memiliki pengetahuan geometri yang terbatas, disebabkan oleh kesulitan guru dalam mengajar topik geometri kepada anak-anak karena kurangnya kesiapan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki.
3. Kesulitan dalam melafalkan kata segitiga dan persegi, bahkan beberapa anak masih belum mengetahui nama bentuk geometris dan sering melakukan kesalahan dalam penamaan bentuk geometri
4. Kreativitas dianggap kurang penting karena calistung (membaca, menulis dan berhitung) selalu menjadi prioritas, baik di sekolah maupun di rumah.
5. Tingkat kreativitas anak masih kurang optimal seperti tidak menyelesaikan tugas, kurang percaya diri, dan lebih cenderung meniru cara guru atau teman lain menyelesaikan tugas sehingga guru merasa kesulitan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak-anak
6. Pembelajaran pemahaman bentuk geometri dan pengembangan kreativitas pada anak TK banyak yang melalui aktivitas menggambar

7. Menggambar membuat anak merasa jenuh dan bosan bagi anak, anak dalam berimajinasi akan lebih sulit, dan guru harus lebih banyak memberikan rangsangan kepada anak supaya dapat berimajinasi, anak merasa bingung sehingga membutuhkan waktu yang lama dan suasana yang tenang untuk mencapai tujuan kegiatan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar peneliti dapat lebih fokus pada masalah yang dianggap selesai. Dalam penelitian ini, para peneliti membatasi masalah:

1. Upaya dalam pengenalan bentuk geometri dan mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini sekarang ini masih rendah.
2. Kemampuan pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun memiliki pengetahuan geometri yang terbatas, disebabkan oleh kesulitan guru dalam mengajar topik geometri kepada anak-anak karena kurangnya kesiapan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki.
3. Tingkat kreativitas anak-anak masih belum mencapai tingkat yang diharapkan. Mereka seringkali tidak menyelesaikan tugas dengan inisiatif sendiri, kurang memiliki rasa percaya diri, dan lebih suka meniru langkah-langkah yang diajarkan oleh guru atau teman sekelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, penelitian ini dapat mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri?
2. Apakah ada pengaruh aktivitas menggambar terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri?
3. Apakah ada perbedaan pengenalan bentuk geometri antara kelompok anak diajar bermain balok dengan kelompok anak yang diajar menggambar?
4. Apakah ada pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak?
5. Apakah ada pengaruh aktivitas menggambar terhadap kreativitas anak?
6. Apakah ada perbedaan kreativitas anak antara kelompok anak yang diajar dengan bermain balok dan kelompok anak yang diajar melalui aktivitas menggambar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri
2. Pengaruh aktivitas menggambar terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri
3. Perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri antara kelompok anak diajar dengan bermain balok dan kelompok anak yang diajar melalui aktivitas menggambar

4. Pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak
5. Pengaruh aktivitas menggambar terhadap kreativitas anak
6. Perbedaan kreativitas anak antara kelompok anak yang diajar dengan bermain balok dan kelompok anak yang diajar melalui aktivitas menggambar

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Dari segi teori, memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali bentuk-bentuk tersebut, serta mengembangkan kreativitas mereka. Selain itu, pendekatan ini juga berfungsi sebagai penyemangat dalam proses belajar-mengajar, memberikan manfaat berharga bagi orang tua dan guru.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri dan mengembangkan kreativitas anak.
 - b. Atas dasar penelitian ini, diharapkan para guru akan lebih terbantu dalam melatih keterampilan dan kesabaran mereka ketika mengajarkan bentuk geometri, dan juga mampu menginspirasi kreativitas anak-anak. Guru dapat menggunakan strategi bermain balok untuk mengenalkan bentuk

geoemetri dan merangsang kreativitas guru dalam melaksanakan dan menciptakan inovasi pembelajaran.

- c. Untuk sekolah, tujuan penelitian ini adalah memastikan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pengenalan bentuk geometris dan pengembangan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussakir. (2009). Pembelajaran geometri sesuai teori Van Hiele. *Madrasah Jurnal:Pendidikan Dan Dasar*, 2(1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/jt.v2i1.1832>
- Amini, N. (2018). Penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Angkur, M. F. M. (2022). Penerapan layanan PAUD holistik integratif di satuan PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4287–4296. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2587>
- Annisa. (2018). *Peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak dengan permainan media smart box* [IAIN Batusangkar]. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6%0Ahttps://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041%0Ahttp://arxiv.org/abs/1502.020>
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Azwar, S. (2000). *Uji validitas dan reliabilitas*. Pustaka Pelajar.
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228.
- Cahyani, T. R. (2021). *Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui media rainbow salt tray di TK Amrah Galesong*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Elyanti, E. (2018). *Permainan konstruktif dalam mengembangkan kreatifitas anak di taman kanak-kanak Pertiwi Cabang Bantaeng*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas bermain balok anak usia dini*. 1–34.
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>
- Haditono, S. R. (2001). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bidang*. Gadjah Mada University Press.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2018). Kemampuan pengenalan geometri melalui

- kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hasanah, Lathipah, Agung, & Shinta. (2018). Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). Pengembangan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kemampuan geometri anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13537>
- Hidayah, N. (2018). *Pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logis matematika anak usia dini kelompok A di RA Raden Fatah podorejo*. IAIN Tulungagung.
- Hidayat, F. A., Zubaidah, R., & Mirza, A. (2015). Analisis tahap berpikir geometri siswa berdasarkan teori Van Hiele ditinjau dari gaya kognitif di SMPP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–12.
- Hikmah, MM, M. P. 2019. (2019). *Perkembangan dan belajar anak usia dini*. Kemdikbud.
- HS, S., Hamdan, & Firmansyah. (2021). Teori dan konsep kewirausahaan. In Mansur & Srikalimah (Eds.), *Modeselektor's Happy Birthday!* Penerbit Insania. <https://doi.org/10.5040/9781501346286.0014>
- Hurlock, E. B. (1978). Perkembangan anak edisi keenam. In *Terjemahan oleh Med Meitasari Tjandrasa*. Jakarta: Erlangga.
- Kartowagiran, B. (2012). Penulisan butir soal. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–33.
- Kemalawati, I. (2017). Upaya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan balok di taman kanak-kanan cipta mulia kecamatan cipatat kabupaten bandung barat. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(2252), 1–18.
- Kemendikbud. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Republik Indonesia*, 8(33), 37.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. ejournal.iaii.ac.id
- Kupers, E., Lehmann-Wermser, A., McPherson, G., & van Geert, P. (2019). Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review. In *Review of Educational Research* (Vol. 89, Issue 1). <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>
- Kurniasih, R. (2017). Penerapan strategi pembelajaran fase belajar model Van Hiele pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.24269/js.v2i2.626>

- Lestari. (2011). *Konsep matematika untuk anak usia dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Marijan. (2012). Metode pendidikan anak. Yogyakarta. *Sabda Media*, 24.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2014). *Research in education: evidence-based inquiry (pp. 298-300)*. Pearson new international edition). Essex: Pearson Publishing.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori pengembangan kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Munandar, U. (2020). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. PT Gramedia.
- Munfiah, & Ana. (2019). *Aktivitas bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Raudhatul Athfal Perwanida 1 bandar lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Musfiroh, T. (2018). Teori dan konsep bermain. In *Universitas Terbuka*. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>
- Ningsih, Fitria, Mei, Lestari, Sri, Miranda, & Dian. (2014). Peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10), 1–10.
- Ningsih, M. F., Lestari, S., & Miranda, D. (2014). Peningkatan kreativitas melalui bermain balok pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10), 1–10.
- Nopriana, T. (2014). Berpikir geometri melalui model pembelajaran geometri Van Hiele. *Delta*, 2(1), 41–42.
- Nurjani, Y. Y., & Jubaedah, E. (2020). Pengenalan bentuk geometri melalui metode bermain permainan tradisional sondah bagi anak usia dini. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 4(1), 22–29.
- Papalia, D. E. (2020). *Human development" Psikologi perkembangan"*.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2.
- Rachmat, & Faisal. (2017). Kontribusi permainan konstruktivis (Media Balok) dengan peningkatan kemampuan kognitif. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 238–251. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.04>
- Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021).

- Pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). Teori struktur intelektual Guilford. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 48–56. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/7204>
- Rohaeni, E. (2014). Penerapan metode bermain balok dalam mengembangkan nilai kognitif anak usia dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 181–197.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Salkind, N. J. (2006). *Encyclopedia of measurement and statistics*. Sage.
- Sandra, W. (2019). *Pengembangan kognitif anak melalui aktivitas menggambar di TK Budi Karya Baringin Kecamatan Lima Kaum*.
- Sartika Ukar, D., Taib, B., & Alhadad, B. (2020). Analisis kreativitas menggambar anak melalui kegiatan menggambar. *Dewi Sartika, Bahrn Taib*.
- Sarwono, R. (2019). Konsep seni pada karya seni lukis anak usia 4 sampai 8 tahun. *Waspada: Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 84–102.
- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di pendidikan anak usia dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 243–249.
- Shokiyah, N. N. (2014). Analisis hubungan antara kegiatan melukis dengan kebutuhan psikologis pada remaja. *Acintya*, 6(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV: Alfabeta.
- Sugiyono, & Suriasumantri. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumanto, D. (2005). Pengembangan kreativitas seni rupa anak TK. In *Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*.
- Sumiati, Abas, F. (2014). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok di TK Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikandan Pembelajaran*, 3, 1–9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6893>
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153.
- Susanto. (2017). *Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap*.

- Tata, N. R. (2022). *Implementasi media permainan balok untuk pengembangan kognitif anak di TK Dwi Karsa Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92.
- Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis kreativitas menggambar anak melalui kegiatan menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1).
- Ulfa, F. N., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2020). Mengenal bentuk geometri melalui pembelajaran kooperatif tipe talking stick pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 8(1), 82. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.39354>
- Widjanarko, P. (2016). Pendidikan seni bermain dan bernyanyi anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1), 25–31.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yanuarsari, & Mayar, F. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbagai bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3629–3647. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>