

HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS ANAK DALAM PERMAINAN BALOK DENGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Rima Nabila Maulani¹, Teti Ratnassih², Nano Nurdiansah³

^{1 2 3}Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

e-mail: [1rimanabila96@gmail.com](mailto:rimanabila96@gmail.com) , [2tetiratnasih@uinsgd.ac.id](mailto:tetiratnasih@uinsgd.ac.id),

3nano.nurdiansah@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui: (1) Aktifitas anak menggunakan permainan balok di Kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya; (2) Kreativitas anak pada kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya; (3) Hubungan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode korelasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala dengan empat pilihan jawaban. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini anak pada kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana, uji korelasi, analisis koefisien determinasi dan uji non determinasi serta uji hipotesis. Dari hasil penelitian diketahui bahwa untuk uji regresi menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 3,87 + 0,95 X$ artinya bahwa Aktivitas Anak dalam Permainan Balok yang dilakukan oleh siswa RA Nurul Huda II Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap Kreativitas Anak Usia Dini sebesar 0,95 kali. Koefisien korelasi (r) sebesar 0,80 yang dapat diartikan pengaruh Aktivitas Anak dalam Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini adalah sangat kuat. Uji determinasi diperoleh nilai 64% yang menggambarkan besarnya presentase pengaruh Aktivitas Anak dalam Permainan Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini . Uji non determinasi yaitu 36% merupakan presentase pengaruh faktor lain terhadap Kreativitas Anak Usia Dini RA Nurul Huda II Tasikmalaya. Uji hipotesa diketahui nilai ttabel pada $\alpha = 0,25$ dan $dk = 18$ yaitu 0,688 Sedangkan nilai thitung 5,65. Hal tersebut menunjukan bahwa $thitung > ttabel$ ($5,65 > 0,688$). Sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima, berarti Aktivitas Anak dalam Permainan Balok berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Anak Usia Dini RA Nurul Huda II Tasikmalaya Cisayong.

Kata Kunci: Aktivitas Anak, Permainan Balok, Kreativitas Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to find out: (1) Children's activities using block games in Group A of RA Nurul Huda II Tasikmalaya; (2) Children's creativity in group A RA Nurul Huda II Tasikmalaya; (3) The relationship between children's activities in block games to children's creativity in group A RA Nurul Huda II Tasikmalaya. The approach in this study uses a quantitative method of correlation. The data collection instrument uses a scale with four answer choices. The subject of this study is Early Childhood children in group A RA

Nurul Huda II Tasikmalaya as many as 20 people. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The analysis tools used are simple linear regression analysis, correlation test, determination coefficient analysis and non-determination test as well as hypothesis test. From the results of the study, it is known that for the regression test, the equation $\hat{Y} = 3.87 + 0.95 X$ This means that Children's Activities in Block Games carried out by RA Nurul Huda II Tasikmalaya students have a positive effect on Early Childhood Creativity by 0.95 times. The correlation coefficient (r) of 0.80 which can be interpreted as the influence of Children's Activities in Block Play on Early Childhood Creativity is very strong. The determination test obtained a value of 64% which illustrates the large percentage of the influence of Children's Activities in Block Play on Early Childhood Creativity. The non-determination test, which is 36%, is the percentage of influence of other factors on Early Childhood Creativity of RA Nurul Huda II Tasikmalaya. The hypothesis test is known to have a ttable value of $\alpha = 0.25$ and $dk = 18$, which is 0.688 while the tcount value is 5.65. This shows that the $t_{cal} > t_{table}$ ($5.65 > 0.688$). So that H_0 is rejected or H_a is accepted, it means that Children's Activities in Block Games have a significant effect on Early Childhood Creativity of RA Nurul Huda II Tasikmalaya Cisayong.

Keywords: Children's Activities, Block Games, Early Childhood Creativity

| Accepted: | Reviewed: | Published: |
|------------------|------------------|------------------|
| November 05 2024 | November 21 2024 | November 30 2024 |

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu komponen penting dalam kemajuan pembangunan bangsa Indonesia. Karena pada masa ini perkembang anak sedang pesatnya sehingga memerlukan layanan pendidikan yang baik. Pendidikan tidak hanya menentukan masa sekarang juga untuk masa depan. Dengan pendidikan terutama PAUD diharapkan generasi muda Indonesia dapat menjadi manusia modern yang berkualitas dan religius.

Dalam proses pembelajaran seringkali anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan masalah. Kegiatan itu mungkin dilakukan anak secara fisik, seperti mengamati obyek yang berupa wujud atau karakteristik dari obyek tersebut. Pendidik harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media, mengemas pembelajaran dalam permainan yang menarik.

Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan media balok. Dengan balok anak diharapkan dapat menggali kreativitas dan imajinasinya dalam bermain. Bermain balok bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi anak yang akan memunculkan imajinasi yang dituangkan dalam karya untuk mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk. Selain itu dengan bermain balok juga melatih kesabaran. Dalam

menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran yang baik. Tetapi lebih lanjut anak dituntut untuk menghadapinya secara mental melalui kemampuan berfikir, khususnya mengenai konsep kaidah atau prinsip atas obyek permasalahan yang dihadapi dan solusinya. Ini berarti aktifitas dalam belajar tidak hanya menyangkut masalah fisik semata, tetapi yang lebih penting adalah keterlibatannya secara pengetahuan dan keterampilan. Melalui permainan balok dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, fisik motorik halus, seni, bahasa, social emosional, nilai moral agama dan seni.

Aktivitas bermain balok terhadap anak usia dini dimaksudkan agar anak belajar tanpa merasa ada tekanan dan paksaan secara psikis. Anak belajar dengan memiliki rasa senang dan gembira. Guru mempunyai peran untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia harus mampu setiap saat mengembangkan dirinya agar kompetensi dan sikap profesionalnya tetap terjaga.

Aktivitas bermain balok merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi anak bahkan bermain balok adalah mainan yang tidak asing lagi, pada pendidikan anak usia dini. Dengan bermain balok anak dapat membangun suatu bangunan, anak dapat mengetahui berbagai warna dan bentuk balok. Bermain balok merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi. Karena dengan kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa (Suryana, 2022). Kreativitas merupakan suatu proses dari individu yang menghasilkan gagasan, metode, proses, juga produk baru yang efektif dan bersifat veleksibel juga imajinatif sehingga memiliki manfaat dalam memecahkan suatu masalah (Istiarini, 2014).

Perkembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memengang peranan yang penting dalam perkembangan anak melalui permainan balok, karena dari kreativitas anak belajar untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya dengan lebih optimal, tetapi anak tidak akan merespon mengaktualisasikan kreativitas dengan cara yang sama. Karena berdasarkan pemahaman tersebut maka setiap anak memiliki kreativitas dalam setiap kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan yang ingin di capai (Hidayat & Aisah, 2018)

Dalam mengoptimakan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak-kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak, seperti menggambar, mewarnai, menjiplak,

melipat, menggunting, atau kegiatan yang lainnya akan tetapi belum dapat mengembangkan kreativitas pada anak secara signifikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya bahwa anak senantiasa melakukan aktivitas permainan balok. Tujuan dari aktivitas tersebut yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Akan tetapi dalam aktivitas tersebut masih terdapat anak yang belum terlihat kreativitasnya dalam menggunakan permainan balok, yaitu dengan ditandai sikap yang tidak aktif, kurang percaya diri, tidak merasa ingin tahu. Maka hal tersebut merupakan permasalahan yang terjadi pada anak.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas bahwa peneliti mermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan antara Aktivitas Anak dalam Permainan Balok dengan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif di Kelompok A RA Nurul Huda II Kec. Cisayong Kab. Tasikmalaya)"

B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode korelasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala dengan empat pilihan jawaban. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini anak pada kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana, uji korelasi, analisis koefisien determinasi dan uji non determinasi serta uji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Aktivitas Anak Dalam Permainan Balok

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, dan intelektual anak usia dini. Bermain dan belajar pada anak tidak dapat dipisahkan, melainkan terjadi secara simultan dan sinergis. Bermain bebas umumnya didefinisikan sebagai aktivitas yang diinisiatif dan dikendalikan oleh anak, Hewes dalam (Hasbi et al., 2021)

Salah satu aktivitas bermain konstruktif yang menarik, sederhana dan mudah diterapkan di lingkungan PAUD adalah bermain balok. Permainan balok bersifat fleksibel dan dapat dilakukan oleh anak secara individu maupun kelompok kecil, baik di dalam maupun di luar ruangan. Aktivitas bermain balok berperan penting dalam mendukung seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Bermain balok memberikan kesempatan pada anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, keterampilan motorik halus, memecahkan masalah, mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri (Hasbi et al., 2021).

Dalam aktivitas bermain balok dimana anak saling berinteraksi, nilai-nilai moral, agama, dan kearifan lokal juga diperkenalkan dan dibiasakan pada anak. Dalam rangka optimalisasi perkembangan dan belajar anak melalui bermain, maka aktivitas bermain balok perlu diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan, kenyamanan, kebutuhan, kondisi dan minat anak (Hasbi et al., 2021)

Dengan pengelolaan yang baik, kegiatan bermain balok dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak. Aktivitas bermain balok membutuhkan peran pendidik baik guru maupun orang tua dalam memperhatikan lingkungan bermain anak yang aman, nyaman, dan tertata baik. Para pendidik perlu mengupayakan lingkungan fisik maupun psikososial yang dapat memotivasi anak agar tertarik bermain balok, terlibat secara aktif, serta menikmati kegiatan yang dilakukan.

Pengelolaan dan pengaturan lingkungan bermain yang baik dapat mendukung kegiatan bermain dan meminimalkan kemungkinan masalah yang dapat terjadi saat anak-anak bermain bersama. Dalam hal ini, lingkungan bermain balok tidak harus berukuran luas, namun perlu penataan yang baik, sehingga memberi kemudahan bagi anak untuk dapat berkegiatan dan mengakses alat permainan yang tersedia. Peran pendidik juga dibutuhkan dalam memberikan pijakan, bantuan sekaligus kebebasan pada anak saat bermain, misalnya ketika anak ingin memilih bentuk, warna, dan ukuran balok tertentu. Pendidik diharapkan memberikan dorongan dan pujian pada usaha anak dalam membangun balok, bukan menekankan pada hasil karya anak saat menyusun bangunan balok. Dukungan yang positif dari para pendidik juga dapat membantu meningkatkan kreativitas bermain balok pada anak. Setelah diketahui jumlah nilai dari keseluruhan indikator, maka selanjutnya dapat ditentukan intervalnya. Nilai Interval menurut (Sudjana, 2009) dapat diketahui dengan cara sebagai berikut:

Nilai Tertinggi secara keseluruhan adalah = $20 \times 4 \times 3 = 240$

Nilai Terendah adalah = $20 \times 1 \times 3 = 60$

Jumlah Kriteria Pernyataan = 4

$$NJI = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah Kriteria pernyataan}}$$

$$NJI = \frac{240 - 60}{4}$$

$$NJI = \frac{180}{4}$$

$$NJI = 45$$

Hasil Perhitungan jenjang interval sebesar 45 maka kriteria penilaian Aktivitas Anak dalam Permainan Balok dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. 60-105 = Belum Berkembang (BB)
2. 106-151 = Mulai Berkembang (MB)
3. 152-197 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 198-243 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel X sebesar 199, maka pelaksanaan Aktivitas Anak dalam Permainan Balok menurut pendapat responden termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena berada pada jenjang interval 198-243.

2. *Kreativitas Anak Usia Dini*

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut Supriadi dalam (Wulandari, 2020) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Adapun menurut Guilford dalam (Susanto, 2011) mengemukakan bahwa ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- a. Kelancaran (fluency), ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (flexibility), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (originality), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Penguraian (elaboration), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas, dan panjang lebar.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa hubungan antara aktivitas anak dalam permainan balok dengan kreativitas anak usia dini memiliki hubungan yang saling keterkaitan antara satu sama lain. Proses aktivitas dan kreativitas belajar anak usia dini harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengetahui tanggapan responden mengenai Kreativitas Anak Usia Dini di RA Nurul Huda II Tasikmalaya. Yang dilakukan kepada 20 responden. (Sudjana, 2009) menyampaikan Setelah diketahui jumlah nilai dari keseluruhan indikator, maka selanjutnya dapat ditentukan intervalnya. Nilai Interval dapat diketahui dengan cara sebagai berikut:

Nilai Tertinggi secara keseluruhan adalah = $20 \times 4 \times 4 = 320$

Nilai Terendah adalah = $20 \times 1 \times 4 = 80$

Jumlah Kriteria Pernyataan = 4

$$NJI = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah Kriteria pernyataan}}$$

$$NJI = \frac{320 - 80}{4}$$

$$NJI = \frac{240}{4}$$

$$NJI = 60$$

Hasil Perhitungan jenjang interval sebesar 60 maka kriteria penilaian Aktivitas Anak dalam Permainan Balok dapat diklarifikasi sebagai berikut:

1. 80-140 = Belum Berkembang (BB)
2. 141-201 = Mulai Berkembang (MB)
3. 202-262 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 263-323 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan jawaban responden terhadap pernyataan angket tentang Kreativitas Anak Usia Dini yang menunjukkan nilai sebesar 268, berada pada interval 263-323. Maka dapat dikatakan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Nurul Huda II Tasikmalaya menurut pendapat responden termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

3. Hubungan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada 20 Siswa RA Nurul Huda II Tasikmalaya dengan 7 item pernyataan, maka selanjutnya penulis akan menganalisa hasil observasi tersebut untuk mengetahui besarnya Hubungan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya dengan alat uji statistik sebagai berikut :

Tabel 1 Koefisien korelasi variabel X dengan Variabel Y

| No | X | Y | X ² | Y ² | XY |
|----|----|----|----------------|----------------|-----|
| 1 | 12 | 16 | 144 | 256 | 192 |
| 2 | 9 | 12 | 81 | 144 | 108 |
| 3 | 9 | 11 | 81 | 121 | 99 |
| 4 | 10 | 16 | 100 | 256 | 160 |
| 5 | 8 | 11 | 64 | 121 | 88 |
| 6 | 10 | 14 | 100 | 196 | 140 |
| 7 | 10 | 12 | 100 | 144 | 120 |
| 8 | 10 | 14 | 100 | 196 | 140 |
| 9 | 12 | 14 | 144 | 196 | 168 |
| 10 | 8 | 12 | 64 | 144 | 96 |
| 11 | 9 | 12 | 81 | 144 | 108 |
| 12 | 12 | 15 | 144 | 225 | 180 |
| 13 | 12 | 16 | 144 | 256 | 192 |
| 14 | 8 | 11 | 64 | 121 | 88 |
| 15 | 9 | 13 | 81 | 169 | 117 |
| 16 | 10 | 13 | 100 | 169 | 130 |
| 17 | 12 | 15 | 144 | 225 | 180 |
| 18 | 10 | 14 | 100 | 196 | 140 |
| 19 | 10 | 13 | 100 | 169 | 130 |
| 20 | 9 | 14 | 81 | 196 | 126 |

| | | | | | |
|----------------------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| Σ | 199 | 268 | 2017 | 3644 | 2702 |
|----------------------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|

Sumber: Pengolahan data

Untuk mengetahui seberapa besar Hubungan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreatuvitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya maka digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear ini dilakukan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel X (Aktivitas Anak dalam Permainan Balok) dengan variabel Y (Kreativitas Anak Usia Dini). Pengujian ini menggunakan persamaan $\hat{Y} = a + bX$, dimana untuk mengetahui nilai a dan b penulis melakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2} \\
 &= \frac{(268)(2.017) - (199)(2.702)}{20(2.017) - (199)^2} \\
 &= \frac{540.556 - 537.698}{40.340 - 39.601} \\
 &= \frac{2.858}{739} \\
 &= 3,87 \\
 b &= \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2} \\
 &= \frac{20(2.702) - (199)(268)}{20(2.017) - (199)^2} \\
 &= \frac{54.040 - 53.332}{40.340 - 39.601} \\
 &= \frac{708}{739} \\
 &= 0,95
 \end{aligned}$$

Dengan perhitungan tersebut dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana $\hat{Y} = 3,87 + 0,95 X$. Persamaan regresi tersebut dapat diartikan bahwa pelaksanaan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya sebesar 0,95 kali.

b. Uji Korelasi

Uji Korelasi bertujuan untuk menemukan keeratan hubungan antara variabel X dan variabel Y, keeratan hubungan tersebut dapat dicari dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\}\{n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}} \\
 &= \frac{20(2.702) - (199)(268)}{\sqrt{20(2.017) - (199)^2} \sqrt{20(3.644) - (268)^2}} \\
 &= \frac{54.040 - 53.332}{\sqrt{40.340 - 39.601} \sqrt{72.880 - 71.824}} \\
 &= \frac{708}{\sqrt{739} \sqrt{1.056}} \\
 &= \frac{708}{\sqrt{780.384}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{708}{883} \\ = 0,80$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka besarnya korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah 0,80 yang kriteria penilaian korelasinya dapat dilihat pada tabel interpretasi nilai koefisien dapat dilihat pada tabel 4.7:

Tabel 2 Penafsiran Koefisien Korelasi Penelitian

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,00 – 0,19 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Sedang |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

(Sugiyono, 2006)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa dengan nilai korelasi 0,80 berarti keeratan hubungan antara variabel X dengan variabel Y adalah sangat kuat.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang penulis ajukan, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pengujian hipotesis penelitian

Ho : Aktivitas Anak dalam Permainan Balok tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Anak Usia Dini .

Ha : Aktivitas Anak dalam Permainan Balok berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Anak Usia Dini .

2) Mencari nilai t

Untuk mencari nilai t hitung dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ = \frac{0,80\sqrt{20-2}}{\sqrt{1-0,80^2}} \\ = \frac{0,80\sqrt{18}}{\sqrt{1-0,64}} \\ = \frac{0,80(4,2426)}{\sqrt{0,36}} \\ = \frac{3,39408}{0,6} \\ = 5,65$$

Hasil penelitian selanjutnya dibuat keputusan, apakah hipotesa tersebut terbukti atau tidak maka t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} terlebih dahulu perlu dicari besarnya derajat kebebasan (dk) yang besarnya sebagai berikut:

$$dk = n - 2$$

$$dk = 20 - 2$$

= 18

Sedangkan nilai t_{tabel} dapat dicari dari tabel statistic pada $\alpha 0,25$, karena $dk = 18$

Pada $dk = 18 = 0,688$

Diperoleh nilai t tabel pada $\alpha = 0,25$ dan $dk = 18$ yaitu 0,68

3) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria sebagai berikut:

a) Terima H_0 atau tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

b) Terima H_a atau tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat ditarik kesimpulan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,65 > 0,68$. Maka H_0 ditolak atau H_a diterima, yang berarti Aktivitas Anak dalam Permainan Balok berpengaruh secara signifikan terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di RA Nurul Huda II Tasikmalaya.

d. Uji Determinasi

Untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y maka digunakan koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

$$= 0,80^2 \times 100\%$$

$$= 0,64 \times 100\%$$

$$= 64\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukan bahwa Aktivitas Anak dalam Permainan Balok yang dilaksanakan di RA Nurul Huda II Tasikmalaya berpengaruh 64% terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

e. Uji Non Determinasi

Untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh faktor-faktor lain terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien non determinasi dengan rumus:

$$KND = (1 - r^2) \times 100\%$$

$$= (1 - 0,80^2) \times 100\%$$

$$= (1 - 0,64) \times 100\%$$

$$= 0,36 \times 100\%$$

$$= 36\%$$

Dengan demikian pengaruh faktor lain di luar Aktivitas Anak dalam Permainan Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini adalah sebesar 36 %

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengungkapkan secara sistematis berdasarkan hasil pengolahan data mengenai "Hubungan aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya", penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan Aktivitas anak dalam permainan balok yang diberlakukan oleh RA Nurul Huda II Tasikmalaya termasuk kategori Berkembang

Sangat Baik (BSB) dengan skor 199, hal itu berdasarkan dari hasil Observasi dan Unjuk Kerja Anak.

Kedua, kreativitas Anak Usia Dini di RA Nurul Huda II Tasikmalaya termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 268, hal itu berdasarkan dari hasil Observasi dan Unjuk Kerja Anak variabel Kreativitas Anak Usia Dini RA Nurul Huda II Tasikmalaya.

Ketiga, terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara variabel aktivitas anak dalam permainan balok terhadap kreativitas anak di kelompok A RA Nurul Huda II Tasikmalaya. Data diolah dengan menggunakan alat uji data yaitu uji regresi linear sederhana, dengan persamaan $\hat{Y} = 3,87 + 0,95 X$ artinya bahwa Aktivitas Anak dalam Permainan Balok yang dilakukan oleh siswa RA Nurul Huda II Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap Kreativitas Anak Usia Dini sebesar 0,95 kali. Koefisien korelasi (r) sebesar 0,80 yang dapat diartikan pengaruh Aktivitas Anak dalam Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini adalah sangat kuat. Uji determinasi diperoleh nilai 64% yang menggambarkan besarnya persentase pengaruh Aktivitas Anak dalam Permainan Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. Uji non determinasi yaitu 36% merupakan persentase pengaruh faktor lain terhadap Kreativitas Anak Usia Dini RA Nurul Huda II Tasikmalaya. Uji hipotesa diketahui nilai t_{hitung} pada $\alpha = 0,25$ dan $dk = 18$ yaitu 0,688 Sedangkan nilai t_{tabel} 5,65. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,65 > 0,688$). Sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima, berarti Aktivitas Anak dalam Permainan Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini berpengaruh

Daftar Rujukan

Hasbi, M., Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2021). *Aktivitas bermain balok anak usia dini*.

Hidayat, H., & Aisah, S. (2018). Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini. *Bandung: Cahaya Aksara Indonesia-Self Publishing*.

Istiarini, R. (2014). Peningkatan kemampuan berbicara melalui bermain balok. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 145–154.

Sudjana, N. (2009). Penilaian hasil belajar mengajar. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.

Wulandari, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

