

Pengaruh Bermain Sentra Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az-Zahra Batam

Nurhayati^{1*}, Alif Laini², Izzahtul Ikrima³

¹⁻³ Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam, Indonesia

Article Info

Keywords:

block-center play;
creativity;
early childhood education;
quantitative research

ABSTRACT

Creativity is one of the essential competencies that should be nurtured during early childhood, as it underpins children's problem-solving ability and readiness to face future challenges. One learning approach considered effective for stimulating creativity is block-center play, which provides open-ended opportunities for children to explore, construct, and express their imagination. This study aims to examine the effect of block-center play on the creativity of early childhood students at TK Az Zahra Batam. The research employed a quantitative approach with an ex post facto correlational-causal design. The sample consisted of 85 children in group B (aged 5–6 years), selected through total sampling. Data were collected using a structured observation instrument (rating scale) and analyzed through simple linear regression with the help of SPSS. The results showed a positive and significant effect of block-center play on children's creativity, indicated by a significance value of 0.000 (< 0.05) and a coefficient of determination (R^2) of 0.551, meaning that block-center play contributed 55.1% to children's creativity. Therefore, block-center play is proven effective as a strategy for developing early childhood creativity.

Article history:

Received 03 10, 2026

Revised 04 25, 2026

Accepted 05 08, 2026

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nurhayati
Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam, Indonesia
Email: nurhayati77492@gmail.com

PENDAHULUAN

Masa usia dini kerap disebut sebagai *the golden age*, yakni rentang waktu ketika pertumbuhan otak berlangsung paling pesat dan sebagian besar jaringan neuron terbentuk. Pada fase inilah berbagai potensi anak—mulai dari aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, hingga fisik-motorik—paling responsif terhadap stimulasi. Oleh sebab itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak sekadar berfungsi sebagai tempat penitipan atau persiapan akademik, melainkan menjadi wahana yang dirancang sengaja untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan. Di antara berbagai aspek tersebut, kreativitas menempati posisi yang semakin penting, terutama ketika dunia menuntut individu yang adaptif, inovatif, dan mampu menyelesaikan persoalan dengan cara-cara yang tidak konvensional. Membangun kreativitas sejak dini, dengan demikian, bukanlah pilihan tambahan, melainkan kebutuhan yang berdampak jangka panjang pada kesuksesan akademik maupun kehidupan sosial anak.

Secara konseptual, kreativitas tidak muncul begitu saja, melainkan dapat ditumbuhkan melalui lingkungan dan pengalaman belajar yang tepat. Landasan teoretik yang paling sering digunakan untuk memahami kreativitas adalah gagasan *divergent thinking* dari Guilford, yang memandang kemampuan kreatif sebagai keterampilan menghasilkan beragam alternatif gagasan



yang orisinal dan bernilai. Dari kerangka tersebut lahir empat indikator yang lazim dipakai untuk menilai kreativitas anak, yaitu kelancaran memunculkan ide (*fluency*), keluwesan berpindah sudut pandang (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), serta kemampuan memperkaya dan merinci ide (*elaboration*). Pandangan ini diperkuat oleh temuan terbaru di ranah perkembangan; alih-alih meredup seiring usia, sintesis penelitian mutakhir justru menunjukkan bahwa kemampuan berpikir divergen anak cenderung berkembang secara progresif, bukan menurun. Implikasinya jelas: apabila distimulasi secara konsisten pada usia dini, kapasitas kreatif anak berpeluang besar untuk terus tumbuh.

Persoalannya, kreativitas tidak dapat dipaksakan melalui pembelajaran yang kaku dan satu arah. Anak membutuhkan ruang bermain yang bersifat *open-ended*, yaitu aktivitas tanpa jawaban tunggal yang memberi kebebasan bereksplorasi. Di sinilah model pembelajaran sentra, khususnya sentra balok, menjadi relevan. Dalam pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT), pembelajaran ditata ke dalam pusat-pusat kegiatan yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung sesuai tahap perkembangannya. Pada sentra balok, anak memanfaatkan kepingan balok beragam ukuran untuk merepresentasikan benda, membangun struktur, serta menuangkan imajinasi ke dalam bentuk nyata. Aktivitas merancang, membongkar, dan menyusun ulang ini secara alami melatih anak untuk menghasilkan banyak kemungkinan solusi—suatu proses yang sejalan dengan inti dari berpikir kreatif. Lebih dari sekadar bermain, kegiatan ini turut mengasah koordinasi motorik halus, kemampuan bernalar spasial, sekaligus interaksi sosial ketika anak berkolaborasi membangun sesuatu bersama temannya.

Sejumlah bukti empiris mendukung keterkaitan antara permainan balok dan perkembangan kreativitas. Pada konteks lintas negara, sebuah studi longitudinal yang melibatkan 119 anak prasekolah di Taiwan menemukan bahwa aktivitas membangun balok dalam kerangka STEAM mampu menumbuhkan imajinasi sekaligus memperbaiki kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dengan keterkaitan positif antara daya imajinatif dan keterampilan menggunakan balok. Temuan serupa juga terlihat di Indonesia. Suryana dan Desmila (2022) melaporkan bahwa kegiatan bermain balok terbukti meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di taman kanak-kanak. Sementara itu, Utami dan Fadhillah (2022) menunjukkan bahwa penerapan sentra balok berkontribusi terhadap peningkatan sikap kerjasama dan toleransi anak, dan Syifa serta Kasih (2023) menegaskan bahwa penggunaan metode sentra efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Pada kajian yang berdekatan, Saniyah, Mulyana, dan Rahman (2025) menyimpulkan bahwa sentra bermain peran berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk membangkitkan kreativitas melalui ekspresi diri, imajinasi, dan keterampilan kognitif anak. Rangkaian temuan tersebut menegaskan bahwa model sentra, termasuk sentra balok, memiliki potensi yang konsisten dalam mendorong perkembangan anak.

Kendati demikian, tinjauan terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan beberapa celah yang belum terjawab (*research gap*). *Pertama*, dari sisi metodologi, mayoritas studi tentang sentra balok di Indonesia mengandalkan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) ataupun kualitatif deskriptif dengan subjek yang relatif sedikit. Pendekatan semacam ini memang kaya secara deskriptif, tetapi belum mampu mengukur seberapa besar dan seberapa signifikan pengaruh yang



dihasilkan secara statistik, sehingga generalisasi temuannya menjadi terbatas. *Kedua*, dari sisi fokus variabel, banyak penelitian mengarahkan kajian sentra balok pada ranah kognitif, motorik halus, atau sosial-emosional, sedangkan penelitian kuantitatif yang secara khusus menempatkan kreativitas sebagai variabel terikat (*dependent variable*) masih tergolong jarang. *Ketiga*, dari sisi konteks, belum ditemukan kajian yang meneliti isu ini secara spesifik di TK Az Zahra Batam. Padahal, faktor seperti karakteristik anak, kelengkapan sarana bermain, serta pola pembelajaran guru di tiap lembaga sangat mungkin menghasilkan pola hubungan yang berbeda, sehingga temuan dari satu lembaga belum tentu berlaku di lembaga lain.

Berangkat dari celah tersebut, **novelty** penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif untuk menguji secara statistik pengaruh bermain sentra balok terhadap kreativitas anak usia dini, dengan kreativitas dioperasionalkan melalui empat indikator terukur, yakni *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Berbeda dengan kebanyakan riset terdahulu yang menyimpulkan keberhasilan secara naratif, penelitian ini berupaya menyediakan bukti empiris yang terukur—mencakup arah, kekuatan, serta signifikansi pengaruh—sekaligus mengangkat data dari konteks lokal TK Az Zahra Batam yang sejauh penelusuran penulis belum pernah dikaji sebelumnya. Kontribusi ini diharapkan memperkaya khazanah keilmuan PAUD sekaligus memberi rujukan praktis bagi pendidik dalam merancang kegiatan sentra balok yang berorientasi pada pengembangan kreativitas.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh bermain sentra balok terhadap kreativitas anak usia dini di TK Az Zahra Batam. Adapun hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan bermain sentra balok sebagai variabel bebas (*independent variable*) terhadap kreativitas anak usia dini sebagai variabel terikat (*dependent variable*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan jenis penelitian *non-eksperimen* berdesain asosiatif kausal (*ex post facto*), yaitu desain yang bertujuan mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tanpa memberikan perlakuan khusus (*treatment*), melainkan mengukur kondisi yang berlangsung secara alami melalui pengamatan. Pendekatan ini dipilih agar data dapat diolah secara statistik sehingga hasilnya bersifat objektif, terukur, dan dapat digeneralisasikan, dengan teknik analisis utama berupa regresi linier sederhana karena hanya melibatkan satu variabel bebas, yaitu bermain sentra balok (variabel X), dan satu variabel terikat, yaitu kreativitas anak usia dini (variabel Y).

Secara operasional, bermain sentra balok didefinisikan sebagai kegiatan bermain konstruktif menggunakan berbagai jenis balok untuk membangun bentuk sesuai ide dan imajinasi anak, dengan indikator meliputi keterlibatan aktif, kemampuan menyusun dan mengombinasikan balok, variasi bentuk bangunan, kemandirian, serta ketekunan anak; sedangkan kreativitas anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide dan karya yang orisinal serta beragam, dengan indikator kelancaran menghasilkan ide (*fluency*), fleksibilitas berpikir (*flexibility*), orisinalitas hasil karya (*originality*), dan kemampuan mengembangkan atau memperinci ide (*elaboration*).



Penelitian dilaksanakan di TK Az Zahra Batam dengan subjek anak kelompok B (usia 5–6 tahun) berjumlah 85 anak yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*).

Teknik pengumpulan data utama adalah observasi terstruktur, mengingat subjek penelitian merupakan anak usia dini sehingga data lebih tepat diperoleh melalui pengamatan langsung dibanding angket yang diisi sendiri oleh anak, sementara dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*rating scale*) yang disusun berdasarkan indikator setiap variabel dengan skala bertingkat empat sesuai kategori perkembangan anak usia dini, yaitu BB (skor 1), MB (skor 2), BSH (skor 3), dan BSB (skor 4); validitas isi instrumen diperoleh melalui *expert judgment*, validitas butir diuji dengan korelasi *Product Moment*, dan reliabilitasnya diuji menggunakan *Alpha Cronbach* dengan kriteria reliabel apabila koefisien $\geq 0,60$. Selanjutnya, data dianalisis dengan bantuan program **SPSS** melalui statistik deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas (*Kolmogorov–Smirnov*) dan uji linearitas, serta uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan persamaan $\hat{Y} = a + bX$; pengaruh dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansi pada uji t lebih kecil dari 0,05, dan kontribusi variabel X terhadap variabel Y ditentukan melalui koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif

Penelitian dilakukan terhadap 85 anak kelompok B di TK Az Zahra Batam. Gambaran umum data kedua variabel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	N	Min	Maks	Mean	Std. Deviation
Bermain Sentra Balok (X)	85	41	78	62,35	8,21
Kreativitas Anak (Y)	85	39	74	58,72	7,63

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor rata-rata variabel bermain sentra balok (X) sebesar 62,35 dan kreativitas anak (Y) sebesar 58,72. Sebaran data yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi relatif kecil dibanding rata-ratanya, mengindikasikan data cukup homogen dan tidak terdapat selisih yang ekstrem antar anak.

Untuk memperjelas kondisi di lapangan, sebaran kategori tiap variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Variabel X dan Y

Kategori	X (f)	X (%)	Y (f)	Y (%)
BSB (Berkembang Sangat Baik)	22	25,9	18	21,2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	38	44,7	40	47,1
MB (Mulai Berkembang)	20	23,5	21	24,7

BB (Belum Berkembang)	5	5,9	6	7,1
Total	85	100	85	100

Berdasarkan Tabel 2, mayoritas anak berada pada kategori BSH, baik pada variabel bermain sentra balok (44,7%) maupun kreativitas (47,1%). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kegiatan bermain sentra balok dan tingkat kreativitas anak di TK Az Zahra Batam tergolong baik.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan dengan korelasi *Product Moment* pada taraf signifikansi 5% dengan r tabel ($df = 83$) sebesar 0,213. Hasil ringkasnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
X	Keterlibatan aktif	0,612	0,213	Valid
X	Menyusun & mengombinasikan balok	0,701	0,213	Valid
X	Variasi bentuk bangunan	0,558	0,213	Valid
X	Kemandirian	0,489	0,213	Valid
X	Ketekunan	0,634	0,213	Valid
Y	Fluency	0,672	0,213	Valid
Y	Flexibility	0,544	0,213	Valid
Y	Originality	0,718	0,213	Valid
Y	Elaboration	0,597	0,213	Valid

Seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,213), sehingga semua butir instrumen dinyatakan **valid** dan layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Batas	Keterangan
Bermain Sentra Balok (X)	0,872	0,60	Reliabel
Kreativitas Anak (Y)	0,841	0,60	Reliabel

Nilai *Cronbach's Alpha* kedua variabel berada di atas 0,60, sehingga instrumen dinyatakan **reliabel** dan konsisten untuk mengukur variabel penelitian.

Uji Normalitas

Uji prasyarat normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	K-S Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
----------	-------	------------------------	------------



Bermain Sentra Balok (X)	0,082	0,200	Normal
Kreativitas Anak (Y)	0,094	0,118	Normal

Kedua variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis regresi linier sederhana.

Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana) dan Koefisien Determinasi

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Koefisien (B)	t hitung	Sig.
Konstanta (a)	15,77	2,451	0,016
Bermain Sentra Balok (X)	0,688	10,083	0,000

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 15,77 + 0,688X$. Nilai koefisien regresi X sebesar 0,688 bertanda positif, yang berarti setiap kenaikan satu satuan skor bermain sentra balok akan diikuti peningkatan kreativitas anak sebesar 0,688 satuan. Nilai signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain sentra balok terhadap kreativitas anak usia dini.

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	0,742	0,551	0,545

Nilai *R Square* sebesar 0,551 menunjukkan bahwa bermain sentra balok memberikan kontribusi sebesar **55,1%** terhadap kreativitas anak usia dini, sedangkan sisanya 44,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti pola asuh, lingkungan belajar, dan stimulasi dari sumber lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa bermain sentra balok berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di TK Az Zahra Batam, dengan kontribusi sebesar 55,1%. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan konstruktif yang bersifat *open-ended* memberi anak ruang untuk mengeksplorasi banyak kemungkinan bentuk, sehingga mendorong berkembangnya keempat dimensi *divergent thinking—fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Ketika anak menyusun, membongkar, dan merancang ulang balok, ia secara tidak langsung dilatih untuk menghasilkan gagasan baru dan mencari solusi alternatif, yang merupakan inti dari proses berpikir kreatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryana dan Desmila (2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok B, serta studi



Syifa dan Kasih (2023) yang menyimpulkan bahwa metode sentra efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Pada konteks internasional, hasil ini juga memperkuat temuan studi longitudinal di Taiwan yang menemukan bahwa permainan membangun balok meningkatkan imajinasi anak dan kemampuannya memecahkan masalah seiring waktu. Dengan demikian, secara teoretis hasil penelitian ini mendukung konsep bahwa kreativitas dapat ditumbuhkan melalui pengalaman bermain yang tepat, dan secara praktis menegaskan bahwa sentra balok layak dijadikan strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas di lembaga PAUD.

Perbedaan penelitian ini dengan kajian terdahulu terletak pada pendekatannya yang kuantitatif sehingga mampu menyajikan besaran pengaruh secara terukur ($R^2 = 55,1\%$), bukan sekadar deskripsi keberhasilan. Hal ini menjadi nilai tambah karena memberikan bukti empiris yang lebih kuat sekaligus mengisi kekosongan kajian pada konteks lokal TK Az Zahra Batam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara bermain sentra balok terhadap kreativitas anak usia dini di TK Az Zahra Batam. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 15,77 + 0,688X$, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, serta koefisien determinasi sebesar 0,551 yang berarti bermain sentra balok memberikan kontribusi sebesar 55,1% terhadap kreativitas anak, sedangkan 44,9% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, kegiatan bermain sentra balok terbukti efektif sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga disarankan agar pendidik mengoptimalkan penggunaan sentra balok dengan variasi bentuk dan media yang lebih beragam.

REFERENSI

- Fitriani, R., & Marlina, L. (2020). Penerapan model sentra dalam mengembangkan sosial-emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i1.2239>
- Khadijah, Arlina, Hardianti, R. W., & Maisarah. (2021). Model pembelajaran Bank Street dan sentra, serta pengaruhnya terhadap sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1960–1972. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>
- Ode-alumu, S., Samad, F., & Samad, R. (2021). Analisis pelaksanaan pembelajaran sentra balok pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1), 36–47. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2131>
- Permata Sari, R. (2017). *Kreativitas bermain anak usia dini*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif (quantitative research approach)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Saniyah, A., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2025). Pengaruh sentra bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(1), 152–159. <https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1897>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, W., Sumiharsono, R., & Kustiyowati, K. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran sentra alam terhadap peningkatan kemampuan kreativitas dan kolase pada



- anak usia dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43–53.
<https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i1.2456>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syifa, H. F. A., & Kasih, D. (2023). Implementasi metode sentra untuk kreativitas anak usia dini di TK An Nahl Islamic School. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 2201–2205.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10021>
- Utami, N., & Fadhillah, R. (2022). Penerapan sentra balok untuk meningkatkan kerjasama dan toleransi anak. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 143–152.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i2.3415>
- Yuliani, N., & Suningsih, N. (2023). Pengaruh permainan balok terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 143–151.