

Judul Artikel, antara 8-12 Kata, memberi gambaran penelitian yang telah dilakukan, spasi 1

Penulis¹, Penulis²

¹ Affiliation 1; e-mail@e-mail.com

² Affiliation 1; e-mail@e-mail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632)

Received 19 December 2021, Accepted 14 April 2022, Published 28 April 2022

Abstrak:

terdiri dari 150-250 kata, memuat uraian singkat mengenai masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian. Tujuan pada abstrak hanya dituliskan satu tujuan paling utama, Metode paling utama yang dimunculkan, kalimat simpulan ditulis lugas dan sesuai dengan judul artikel. Tekanan penulisan abstrak terutama pada hasil penelitian. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Pengetikan abstrak dilakukan dengan spasi tunggal dengan margin yang lebih sempit dari margin kanan dan kiri teks utama. Kata kunci perlu dicantumkan untuk menggambarkan ranah masalah yang diteliti dan istilah-istilah pokok yang mendasari pelaksanaan penelitian. Kata-kata kunci dapat berupa kata tunggal atau gabungan kata. Jumlah kata-kata kunci 3-5 kata. Kata-kata kunci ini diperlukan untuk komputerisasi. Pencarian judul penelitian dan abstraknya dipermudah dengan kata-kata kunci tersebut.

Kata Kunci: kata kunci 1; kata kunci 2; kata kunci3

Abstract

For 150-250 word, An abstract is a brief summary of a research article, thesis, review, conference proceeding or any-depth analysis of a particular subject or disipline, and is often used to help the reader quickly ascertain the paper purposes. The purpose of the abstract is only written with one main goal, the main method that is raised, the concluding sentence is written straightforwardly and in accordance with the article title. Abstract writing emphasis is mainly on research results. When used, an abstract always appears at the beginning of a manuscript or typescript, acting as the point-of-entry for any given academic paper or patent application. Absatrcting and indexing services for various academic discipline are aimed at compiling a body of literature for that particular subject. Abstract length varies by discipline and publisher requirements. Abstracts are typically sectioned logically as an overview of what appears in the paper.

Keywords: keyword 1; keyword 2; keyword3.

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terutama berisi: (1) permasalahan penelitian; (2) wawasan dan rencana pemecahan masalah; (3) rumusan tujuan penelitian; (4) rangkuman kajian teoritik yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Pada bagian ini kadang-kadang juga dimuat harapan akan hasil dan manfaat penelitian. Panjang bagian pendahuluan sekitar 2-3 halaman dan diketik dengan 1 spasi.

Pendahuluan diawal sebaiknya tidak konseptual, pendahuluan harus menampilkan hal yang substansi yaitu; fakta dan data dari studi awal, permasalahan yang akan diselesaikan, bagaimana temuan temuan penelitian saat ini. Menuliskan tujuan penelitian yang didahului dengan gap analisis (kesenjangan). Manfaat opsional, bisa ditulis bisa tidak. Sebelumnya (penulis lain) yang sudah publish dengan topik yang hampir sama, padahal sudah banyak penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik yang hampir sama.

Perlu diperhatikan pada bagian pendahuluan dalam suatu naskah yang berkualitas tinggi, diantaranya: (1) Latar Belakang: Mengenalkan topik, menggunakan prinsip segitiga; dan Tekankan mengapa topik ini penting, (2) State of the art: kaitkan dengan pengetahuan terkini; dan gunakan referensi state of the art, (3) Gap Analysis: Apa yang sudah dilakukan?; dan Apa yang perlu dilakukan?, (4) Tujuan: Mengenalkan apa yang dikerjakan (diteliti); dan berikan tujuan utama dari naskah ini dengan menyertakan keterharuan dalam penelitian ini (novelty)

Untuk artikel yang nantinya diterbitkan pada PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, aturan rinci format artikel mengikuti ketentuan format artikel pada ini. Format artikel di dalam template ini merupakan format umum yang disepakati untuk PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, yang menjadi gaya selingkung jurnal.

Template untuk format artikel ini dibuat dalam MS Word, dan selanjutnya disimpan dalam format doc atau docx. File template format artikel ini dan dapat diunduh di laman PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/index>). Template ini memungkinkan penulis artikel untuk menyiapkan artikel sesuai dengan aturan secara relatif cepat dan akurat, terutama untuk kebutuhan artikel elektronik yang diunggah ke pada Jurnal. Secara keseluruhan jumlah kata pada artikel yang dipublikasikan adalah antara 5000-6000 kata. Batang tubuh teks menggunakan font: Palatino Linotype 12, regular, spasi 1)

Selain di badan artikel

Tuliskan gap analisis dan novelty pada bagian ini:

GAP Analisis :

Novelti:

METODE

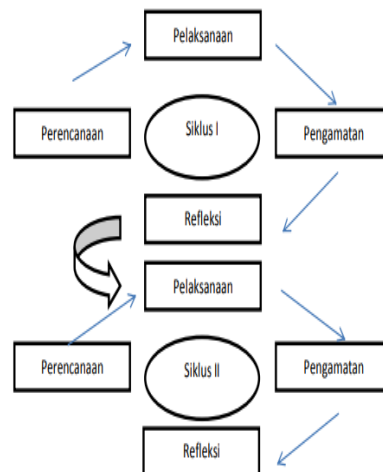
Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Pada metodologi dituliskan mengapa metode itu dipilih, harus dituliskan alasannya, partisipannya siapa, karakteristiknya, data yang akan dikumpulkan, instrumen yang digunakan. Metodologi menghindari hal yang konseptual/pengertian. Mendeskripsikan instrumen yang digunakan lebih rinci. Misalnya instrumen divalidasi atau di uji dll. Tambahkan ilustrasi berupa gambar atau bagan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali

data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”. Ilustrasikan desain penelitian dengan bagan atau gambar seperti contoh pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Kemmis dan Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori. Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan-temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan berupa kenyataan di lapangan diintegrasikan/ dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau dengan teori yang sudah ada. Untuk keperluan ini harus ada rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Pembahasan membahas temuan atau novelty temuan penelitian pada artikel dan menyandingkan/membandingkan temuan dengan hasil penelitian artikel jurnal)relevan sebelumnya. Pada pembahasan hindari penggunaan numbering dan bulleting. Silahkan dibuat menjadi paragraf dengan menambahkan kalimat penghubung. Data pada hasil sebaiknya disajikan dengan grafik atau tabel agar lebih menarik. hindari hal yang konseptual.

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	8	57,14%	1	7,14%	4	28,57%	1	7,14%
Siklus II	0	0%	1	7,14%	2	14,28%	11	78.57%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kreatifitas anak dalam bermain balok mengalami peningkatan. Dari siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 5 orang atau 35,71 persen meningkat pada siklus menjadi 13 orang atau 92,85 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, ini berarti terjadi peningkatan sebesar 57,14 persen dari siklus I ke siklus II. Dapat dijelaskan pada diagram berikut:

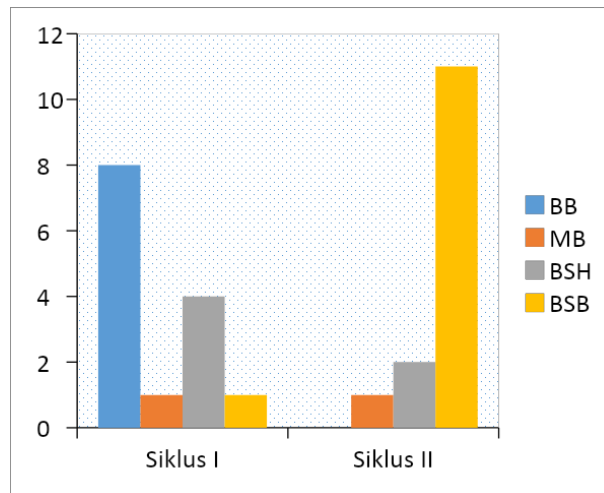


Diagram 1. Rekapitulasi Siklus

Terjadi peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33 % dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, (Minuchin, 1985). Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (Wulandari, 2014). Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia menurut Hainstock dalam (Putro, 2016) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima

stimulus-stimulus dari lingkungannya. Masa keemasan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari, (Rukiyati, 2019). Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Zaman et al., 2010), Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain). Bermain balok menurut B.E.F (Chairilisyah, 2020) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka.

Daya penalaran anak-anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dll. Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak, (Kemalawati, 2017) yaitu : a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah. b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek. c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder. d. Dengan mainan balok maka akan belajar mengenai pengklasifikasian bentuk sesuai dengan tempatnya. Anak tentunya akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok. e. Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya. f. Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreativitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang tersedia. (Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas : 2003).

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun

langkah-langkah bermain balok menurut (Senawati et al., 2016) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dan lain-lain, (Fakhriyani, 2016). Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/ pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang.

KESIMPULAN

Pada anak usia dini, pengembangan kreativitas selalu terkait dan menjadi satu dalam satu kegiatan bermain. Semakin bervariasi perencanaan kegiatan main yang disiapkan pendidik akan semakin menarik minat anak dalam melakukan kegiatan dan berkreatifitas. Ketersediaan media seperti fasilitasi jumlah balok, ragam bentuk balok yang tersedia dukungan emosional serta penguatan saat anak bermain balok sangat menentukan kemampuan anak dalam berkreasi dan dapat membuat bangunan sesuai tahapan yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, I. H., Uçuş, Ş., & Yıldız, S. (2019). Parenting and Turkish children's behaviour problems: the moderating role of qualities of parent-child relationship. *Early Child Development and Care*, 189(7), 1072–1085.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Chairilisyah, D. (2020). Improving the Visual Spatial Intelligence Puzzle Children Through Play in Group B3 Tk Trustees in State 1 Bangko District Rokan Hilir Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Kelompok B3. *Jurnal Online Mahasiswa*, 05(01), 1–8.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Fauzi, T. & B. I. U. (2019). *Psikologi Perkembangan*. Tangerang: Tira Smart.
- Fauziddin, Moh. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 1(3).
- Fauziddin, Mohammad. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 5(1), 1–10.
- Gershater-Molko, R. M., Lutzker, J. R., & Wesch, D. (2003). Project SafeCare: Improving health, safety, and parenting skills in families reported for, and at-risk for child maltreatment. *Journal of Family Violence*, 18(6), 377–386.
- Hurlock, E. B. (2010). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup. In *Erlangga*.
- Hurmaini, M. (2015). Evaluation on Social Internship Program of Iain Sultan Thaha Saifuddin Jambi Students: Using Context, Input, Process and Product Model (CIPP Model). *Journal of Education and Practice*, 6(11), 56–62.
- Kemalawati, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).
- Minuchin, P. (1985). Families and individual development: Provocations from the field of family therapy. *Child Development*, 289–302.
- Mulyasa. (2014). Manajemen Paud. In *Manajemen PAUD*. Pustaka Budaya.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.

- Rukiyati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Membentuk Balok Bangunan Melalui Metode Praktik Langsung Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(2), 135–150.
- Senawati, R. M., Indarto, W., & Chairilsyah, D. (2016). *the Influence of the Game a Puzzle Sand To Visual Spasial Intelligence of 5-6 Year Old Children At Tk Education 21 Kulim Subdistrict Pekanbaru Pengaruh Permainan Puzzle Pasir Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Education 21*. 1–15.
- Suhartini, P. (2017). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarama Bandar Lampung*. IAIN Raden Intan Lampung.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 373–382.
- Wulandari, N. (2014). Keefektifan pembelajaran CIRC dengan pendekatan open-ended terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas-VIII materi kubus-balok. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(3).
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.