

**STUDI KASUS TENTANG PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
USIA 4-5 TAHUN DENGAN BERMAIN KONSTRUKTIF DI
KECAMATAN AMBULU TAHUN AJARAN 2020/2021**

**Zakiah Luqyana Widad
NIM 1710271002**

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang Permainan Konstruktif dalam kreativitas Kreatifitas Anak usia 4-5 tahun di kecaatan Ambulu. Kereativitas anak merupakan salah satu aspek penting bagi perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu. Bermain konstruktif yang di masu adalah membangun, menggambar, dan membentuk. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif fenomenologi. Metode pengumpulan data yang di gunakan yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang di kumpulkan kegiatan anak bermain konstruktif di rumah dan pada saat di sekolah, wawancara di lakukan orang tua, guru, serta anak saat kegiatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif yang meliputi permainan menyusun, menggambar, dan membentuk. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dapat di kembangkan menggunakan permainan konstruktif, dengan mengenalkan permainan konstruktif kepada anak dan membebaskan anak bermain konstruktif sesuai imajinasinya sehingga dapat merangsang kreativitasnya.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan sebelum tingkat pendidikan dasar, hal ini merupakan suatu upaya pembinaan yang di peruntukan bagi anak usia 0-6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membntuk pertumbuhan dan perkembangan jasmni dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih Injut, yang di selenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Hasan, 2010). Dari pengertian lainnya, menurut Fauziddin, 2016 dalam (Pebriana, 2017) Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, perananan pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Dari beberapa pengertian tersebut PAUD adalah pendidikan yang utama dari jenjang pendidikan selanjutnya, yang bertujuan membrikan rangsangan perkembangan dan pertumbuhan anak secara maksimal sehingga ketika anak menempuh pendidikan selanjutnya anak sudah memiliki kematangan akan tumbuhkembangnya.

Hakikat anak usia dini menurut Augusta, 2012 dalam (Hasan, 2010) anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan

dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini memiliki pola tumbuh kembang dalam beberapa aspek yang harus di optimalkan dengan merangsang tumbuh kembang anak.

Rangsangan tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara bermain, dengan bermain anak dapat berkspesimen mengeksplorasi dunianya dengan berbagai kegiatan yang anak gemari, sehingga anak dapat berpikir yang lebih kreatif, dan berguna diluar dunia bermain anak, yakni di realita kehidupan nyata anak. Menurut piaget (Yuliani, 2009:34) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang. Seangkan menurut Hurlock (1997: 323) dalam (Tadzkirah, 2020) menyatakan bahwa melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka akan mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting bagi kehidupan anak kelak saat dewasa sehingga perlu di stimulasi sejak dini. Menurut santrock (2001:327) dalam (Nuraini, 2020) kreativitas adalah kemampuan untuk memiirkan sesuatu dengan cara yang baru yang tidak biasa sehingga melahirkan solusi unik terhadap masalah masalah yang di hadapi. Dapat di simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampun seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan Menurut Munandar (1992 :

45) dalam (Aslindah, 2018), kreativitas pada anak perlu dikembangkan sedari dini karena: Pertama, dengan anak berkreasi dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia; Kedua, kreativitas atau cara berfikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah, hal ini masih kurang diperhatikan dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif akan memberikan kepuasan pada diri anak. Hal ini sering terlihat pada anak-anak yang bermain konstruktif sehingga terkadang mereka lupa terhadap kegiatan yang lain; Keempat karena kreativitas mampu meningkatkan kualitas manusia dan taraf hidupnya. Dari ke empat faktor penting sekali untuk menstimulasi kreativitas anak sedari dini.

Menurut Hurlock (1999 : 122) dalam (Lubis, 2018) Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat sebuah bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. dalam bermain konstruktif anak cenderung membuat maha karnya menggunakan alat di sekitar anak seperti mainan balok ataupun pasir, anak membuat bentuk sesuai keinginn mereka seperti membuat rumah dari balok atau membuat istanah dari pasir. Sedangkan menurut Suratno (2005: 83-84) dalam (Lubis, 2018) dengan perminan konstruktif anak dapat bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Dapat di simpulkan bermain konstruktif dapat menggunakan berbagai alat yang menciptakan sebuah karya.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada masa pandemi di kecamatan Ambulu sekolah-sekolah di liburkan tak terkecuali taman kanak-kanak, sehingga anak-anak diwajibkan

belajar di rumah dikarenakan adanya virus covid 19. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru di kecamatan Ambulu tentang materi apa saja yang di berikan kepada anak, ternyata berdasarkan wawancara tersebut anak-anak belajar menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan guru dan mengikuti pembelajaran secara online. Namun banyak guru yang memaparkan sekolah di kecamatan Ambulu lebih mengutamakan materi membaca dan menulis, hal ini menunjukkan rangsangan kreativitas anak kurang maksimal. Sehingga sebagian besar anak masih cenderung meniru guru, padahal dengan anak bermain anak dapat berimajinasi sehingga mengoptimalkan kreativitasnya. Permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah bermain konstruktif, dengan bermain konstruktif anak dapat bermain membuat bentuk atau hasil karya sehingga anak dapat mengasah kreativitasnya. Maka dari itu di perlukan kerjasama guru dan orang tua untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dalam masa pandemi, sehingga anak-anak dapat mengasah kreativitasnya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Studi Kasus Bermain Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Ambulu”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, menurut Taylor dalam (Moleong, 2001:3) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Rancangan penelitian kualitatif ini mendeskripsikan tentang

perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di desa Ambulu kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian fenomenologi. Menurut moleong (2008) dalam (Nurul, 2013) Jenis penelitian fenomenologi sebagai pengalaman subjektif atau pengalaman fenomenologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan data berikut ini, peneliti akan menuliskan hasil penelitian studi kasus tentang perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu tahun ajaran 2020/2021

4.1 Gambaran Tentang Subjek Penelitian

Gambaran tentang subjek penelitian ini adalah perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif. Subjek penelitian ini di peroleh dari guru salah satu lembaga Tamaan Kanak-Kanak di kecamatan Ambulu yang menjadi fokus penelitian.

4.1.1 Subjek 1 (SK usia 4 tahun 6 bulan)

SK adalah seorang anak laki – laki, ia memiliki orang tua yang masih lengkap ia adalah seorang anak tunggal. Namun ayah dan ibu SK sudah bercerai semenjak usia SK 3 tahun, ayah SK bekerja sebagai penjaga konter HP sedangkan ibu SK bekerja di luar negeri, background ayah dan ibu SK adalah lulusan SMA. Semenjak ayah dan ibu SK bercerai, hak asuh berada di asuhan ayah SK, di karenakan ibu SK bekerja di luar negeri. SK tinggal bersama ayah, nenek, dan kakeknya. Ayah SK adalah satu-satunya tulang punggung di keluarga, ia bekerja mulai pagi sampai malam hari sehingga SK sepenuhnya di

asuh oleh nenek dan kakek SK, nenek S memiliki latar belakang pendidikan SMA, yang lebih dominan mengasuh adalah nenek SK mulai dari menyiapkan sarapan sampai mendampingi SK belajar di rumah. Hal ini dikarenakan ada wabah covid 19 nenek SK yang selalu mendampingi SK menyiapkan kebutuhan SK melakukan daring yang di selenggarakan sekolah. Keseharian SK senang bermain pasir di halaman rumah namun jika daring SK sudah selesai dia lebih senang bermain game di HP yang di fasilitasi oleh ayah SK untuk melaksanakan Daring.

SK sudah mulai bersekolah umur 2 tahun, SK memulai sekolah di jenjang Kelompok Bermain. Kemudian melanjutkan ke jenjang Taman Kanak - Kanak, alasan ayah SK memasukan SK di Kelompok Bermain terlebih dahulu di karenakan agar SK berkegiatan di luar rumah. SK bersekolah di sekolah yang dekat dengan rumahnya sehingga SK terbiasa untuk berangkat ke sekolah di antar oleh neneknya hanya sampai di ujung jalan saja, SK juga anak yang cukup mandiri menurut guru SK di kelompok A mulai SK masih KB hingga TK SK tidak pernah di tunggui nenek ataupun anggota keluarganya saat bersekolah.

Di sekolah ini menyediakan 3 layanan TPA, KB, dan TK, sehingga SK tidak perlu pindah ke lembaga lain untuk masuk jenjang TK. Menurut guru SK sebelum adanya covid 19 dan di berlakukannya pembelajaran daring, SK saat pembelajaran di sekolah terhitung anak yang antusias dalam pembelajaran SK muda menyerap dalam intruksi yang di lakukan guru, rasa ingin tahu SK terhadap permainan atau kegiatan yang baru cukup tinggi.

4.1.2 Subyek 2 (AL Usia 4 tahun 3 bulan)

AL adalah seorang anak perempuan ia anak pertama dari 2 bersaudara, AL memiliki seorang adik laki - laki yang telah berusia 2 tahun 5 bulan. Di rumah AL tinggal bersama ayah, ibu, adik, serta neneknya. Ayah AL bekerja sebagai buruh, keseharian ayah AL adalah bekerja di ladang untuk mengambil kelapa. Sedangkan ibu AL adalah seorang guru di Kelompok Bermain di kecamatan Ambulu. Selama masa pandemi di karenakan adanya covid 19 ibu AL mendampingi AL dalam pembelajaran daring yang di selenggarakan guru AL di Taman Kanak – Kanak, meskipun ibu AL tergolong orang yang sibuk dan beliau juga mengajar daring di Kelompok Bermain, beliau berusaha semaksimal mungkin mendampingi AL bermain maupun saat pembelajaran daring. Saat ibu AL tidak dapat mendampingi AL di karenakan kesibukannya, ibu AL meminta tolong kepada nenek AL untuk menjaga AL saat bermain maupun pembelajaran daring.

Ibu AL adalah sarjana S1 PG PAUD dan ayah AL tamatan SD, sehingga ibu AL yang lebih dominan memberikan stimulasi di rumah. Namun mereka saling bekerja sama untuk tumbuh kembang AL dengan cara bersepakat untuk memberikan batasan bermain HP maupun menonton Televisi. Dalam keseharian AL selama masa pandemi di karenakan covid 19, AL mengikuti daring selain itu AL bermain bersama adiknya di rumah, ibu AL memberikan jatah bermain HP selama 30 menit. AL boleh bermain youtube konten anak – anak. Saat bermain ibu AL mengajak AL bermain barang barang yang ada di sekitar rumah, hal ini di lakukan ibu AL agar AL tidak terlalu konsumtif untuk

membeli mainan. Ibu AL cenderung mengajak AL bermain di halaman rumah seperti bermain tanah yang biasa di sebut “bokboknang” atau bermain yang ada di luar rumah. Di karenakan adanya covid 19 maka ibu AL meminimaisir utuk bermain di luar rumah, ibu AL mengajak AL bermain di dalam rumah seperti membuat kemah kemahan di kamar dengan bantal, guling serta selimut, ataupun menggambar di kertas, ibu AL membiarkan AL bermain menggunakan bahan bahan di rumah.

AL mulai bersekolah usia 1 tahun ia besekolah di kelomok bermain terlebih dahulu sebelum memsuki Taman kanak – Kanak, alasan orang tua AL menyekolahkan AL mulai usia 1 tahun di kelompok bermain dan tidak langsung masuk Taman kanak – kanak di karenakan orang tua AL menginginkan tumbuh kembang AL berkembang secara bertahap sesuai usia AL. Menurut guru AL sebelum berlakunya belajar di rumah atau daring AL di sekolah adalah anak yang aktif dan perkembangannya baik.

4.1.3 Subyek 3 (KF Usia 4 Tahun 1 Bulan)

KF adalah seorang anak laki-laki, ia anak ke dua dari dua bersaudara orang tua KF masih lengkap. KF memiliki seorang kakak perempuan yang masi SD dan ibu KF memiliki latar belakang pendidikan S1 Agribisnis sedangkan ayah KF lulusan SMA. KF dan kakanya di titipkan di neneknya di karenakan ayah dan ibu KF bekerja, ibu KF bekerja di BANK swasta sedangkan ayah KF bekerja merantau di sebuah perusahaan. Ibu KF pulang selalu larut malam dan ayah KF pulang setahun sekali, sehingga KF sepenuhnya di asuh oleh nenek KF. Nenek KF memiliki latar belakang seorang

lulusan SPG (sekolah pendidikan guru).

Orang tua KF memfasilitasi HP untuk pembelajaran daring serta mainan yang dapat di mainkan di rumah seperti mobil-mobilan dan banyak mainan lainnya, KF terkadang juga bermain di halaman belakang rumah bersama kakak perempuannya. KF juga senang menoton TV namun KF di beri waktu saat menonton TV dan bermain HP.

KF mulai bersekolah usia 2 tahun ia besekolah di kelomok bermain sebelum memsuki Taman kanak – Kanak, alasan orang tua KF menyekolahkan KF mulai usia 2 tahun di kelompok bermain di karenakan orang tua KF menginginkan KF mendapat stimulasi sedari dini. Menurut guru KF sebelum berlakunya belajar di rumah atau daring KF di sekolah adalah anak yang aktif dan berantusias dlam pembelajarannya, namun KF sring merasa bosan dan tidak mau melanjutkan kegitannya.

4.1.4 Subyek 4 (NM Usia 4 tahun)

NM adalah seorang anak perempuan ia memiliki 1 saudara perempuan yang duduk di bangku SD. NM adalah anak ke dua dari 2 bersaudara. NM di rumah tinggal bersama nenek, ibu, serta saudaranya. Ayah NM telah bercerai dengan ibu NM saat NM masih bayi, sehingga NM di asuh oleh ibunya. ibu NM bekerja sebagai tukang masak di acara hajatan, selainitu ibu NM juga membuka ketring di rumahnya. Sehingga ibu NM masi bisa menemani NM bermain, belajar ataupun mengantar NM sekolah. Latar belakang pendidikan ibu NM adalah tamatan SMP.

Menurut ibu NM dalam keseharian NM jika tidak ada kegiatan sekolah, ia terbiasa ikut membantu ibunya menyiapkan barang – barang

atau bahan-bahan masak, seperti ikut membuat kotak makanan atau menta kertas minyak sebagai alas tempat nasi. Selain itu dalam bermain NM sering bermain bersama kakak perempuannya. NM bermain selayaknya anak perempuan bermain masak-masakan ataupun bermain boneka, menurut ibu NM anaknya tidak terlalu suka bermain HP ia juga tidak menonton TV karena TV yang ada di rumahnya rusak, sehingga NM lebih memilih bermain bersama kakaknya.

NM mulai bersekolah saat ia berumur 4 tahun, NM terhitung siswa baru di Taman Kanak-Kanak. NM sebelumnya tidak masuk Kelompok Bermain terlebih dahulu ia langsung masuk di Taman Kanak-Kanak kelompok A. Alasan ibu NM langsung memasukan NM di Taman Kanak-Kanak karena pada usia 2 taun menurut ibu NM masi teralu kecil dan NM tidak mau bersekolah. Menurut guru NM, NM adalah anak yang pemalu saat di sekolah, saat berkegiata NM cenderung pasif dan lebih pendiam.

4.2 Penerapan kreativitas anak dengan bermain konstruktif

Guru para subyek di Taman Kanak-Kanak adalah Bunda DY latar belakang pendidikan bunda DY adalah S1 PG PAUD. Peneliti bekerja sama dengan guru untuk memberikan stimulasi kreativitas dengan bermain konstruktif. Menurut bunda DY di sekolah anak sebenarnya sudah sering mendapat stimulasi menggunakan permainan konstruktif di karenakan lembaga tersebut lebih mengutamakan alat peraga edukatif dalam (APE Dalam) berupa blok, plastisin, kerts gambar, pasir sintetis, dan bahan-bahan di sekitar seperti kardus, tutup botol dan lain-lain. Hal ini di karenakan lahan atau lokasi sekolah yang tidak begitu luas. Sehingga anak sudah

terbiasa untuk bermain konstruktif dengan barang-barang tersebut. Bunda DY menegaskan selama adanya wabah virus covid 19 dan di berlakukannya pembelajaran di rumah, orang tua merasa keberatan jika tugas di rumah lebih mengutamakan bermain. Hal ini di karenakan orang tua merasa kewalahan dan kerepotan sehingga orang tua lebih memilih anaknya di beri pembelajaran calistung. Sehingga guru memberikan alternatif kegiatan untu anak bersama orang tua dirumah yaitu dengan memberikan kegiatan belajar dengan tugas membaca dan menghirung. Menurut bunda DY bermain sangatlah penting bagi perkembangan anak terutama perkembangan kreativitas anak, menurut bunda DY bermain konstruktif tidak hanya membangun atau membuat hasil karya nyata menggunakan balok, buku gambar, atau pasir saja namun anak memanfaatkan bahan-bahan di sekitar rumah seperti kardus, bantal guling yang dapat di susun menjadi sebuah karya nyata itu termasuk konstruktif. Dalam penelitian ini guru dan peneliti bekerja sama meyakinkan orang tua bahwa kreativitas anak usia dini sangat penting sekali di asah, dan stimulasinya sangat muda karena dapat menggunakan bahan di sekitar anak.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan konstruktif dapat memperkembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di kecamatan Ambulu,

Kreativitas melalui bermain konstruktif yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini anak mampu membuat bentuk benda sesuai imajinasinya dengan berkegiatan menyusun, menggambar, dan membentuk menggunakan balok, *play*

doug dan menggambar. Pada studi pendahuluan pada kreativitas dengan bermain konstruktif berhasil meningkatkan kreativitasnya. Dengan ini peneliti tertarik ingin mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif.

Peneliti di bantu guru mengambil data berupa wawancara dan observasi, dalam wawancara dan observasi di dapati bahwa anak-anak selama di rumah lebih banyak bermain bebas seperti bermain pasir dan bermain barang-barang yang ada di rumah. Peneliti mendapatkan bahwa salah satu permainan yang sering muncul adalah anak-anak sering bermain imajinasi dengan membentuk sebuah obyek sesuai imajinasinya yang sering mereka lihat di *televisi* atau di *youtube*, seperti membuat rumah dari selimut, membuat senapan, atau bermain pasir. Namun orang tua banyak yang menganggap anaknya bermain tanpa makna, padahal kegiatan ini sudah termasuk dalam ciri-ciri bermain konstruktif, sesuai penjelasan Hurlock (1978: 330) mengemukakan ciri-ciri permainan konstruktif yaitu: 1. Reproduksi : Anak membuat sebuah objek yang dapat mereka temukan dan mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari atau pada media masa, 2. Produktif : anak dapat menghasilkan suatu hasil karya dengan menggunakan mainan yang mereka gunakan. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka gunakan, 3. perolehan Kegembiraan : Melalui bermain konstruktif anak dapat bermain dengan membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan dengan keberhasilan mereka membuat suatu bentuk sesuai imajinasinya. terutama pada saat

sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain.

Untuk mengetahui secara kongkrit perkembangan kreativitas anak dalam bermain konstruktif maka peneliti di bantu oleh guru memberikan tugas untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak selama di rumah. Peneliti memberikan batasan kegiatan yang akan diteliti yaitu menyusun, menggambar, dan membentuk. Alat yang digunakan menyusun adalah bahan yang dapat disusun di rumah, menggambar menggunakan crayon, dan membentuk plastisin. Dalam observasi kepada orang tua bahan-bahan ini yang sering ada di rumah subjek. Peneliti di bantu guru untuk memberikan tugas kepada anak melalui whatsapp dan hasilnya akan di kirim berupa foto dan video, dalam pemberian tugas di minggu pertama terdapat 2 anak yang sudah berkembang kreativitasnya melalui bermain konstruktif sesuai indikator, namun masih ada anak yang dalam kegiatannya masih di beri bantuan oleh neneknya dan ada anak yang tidak mau melaksanakan kegiatan, sehingga hasil penilaian guru dan walimurid ada ketidak sinkronan dan hasil penelitian kegiatan kreativitas anak dalam bermain konstruktif belum sesuai aspek yang di nilai.

Kegiatan peneliti meminta izin kepada lembaga untuk melakukan penelitian secara langsung di sekolah, sehingga peneliti mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif yang sesungguhnya.

Dalam kegiatan di sekolah anak lebih antusias karena media yang di gunakan beragam, anak juga dapat bermain dengan temannya dan mereka dapat saling bertukar ide sehingga memunculkan sebuah obyek nyata.

Namun dalam kegiatan ini ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan yang telah di instruksikan namun ia membuat suatu karya lain dalam kegiatan lainnya anak mampu menyelesaikannya dan berkembang sesuai indikator, sebenarnya di setiap diri anak telah memiliki jiwa kreatif sesuai dengan pendapat Mayesky (1999: 9) dalam (Nuraini, 2020) mengemukakan bahwa pada setiap diri anak secara alamiah memiliki jiwa kreatif. Hal ini secara alamiah anak adalah sosok yang kreatif, bahwasanya apa yang mereka lakukan adalah unik dan dapat berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Seorang anak terlahir di duni ini telah di bekali oleh tuhan pemikirn yang cermelang, artinya orang lain dan lingkungan di sekitar anak hanya perlu merangsang kreativitas anak sedari dini karena anak sudah memiliki kreaivitas alami pada dirinya namun masih perlu di asah dan di kembangkan agar maksimal.

Saat peneliti terlihat juga anak yang pada minggu pertama belum muncul kreativitasnya dalam bermain konstruktif, ternyata saat di setimulasi di sekolah anak mampu membuat sebuah karya sesuai aspek indikator, hal ini membuktikan bahwa anak dapat berproses dalam perkembangan kreativitasnya dengan bermain konstruktif.

Berdasarkan dengan penelitian yang tela di lakukan di atas bahawa permainan konstruktif dapat berkembang dalam kreativitas anak usia 4-5 tahun, apabila anak tertarik pada suatu media maka akan menjadikan keberhasilan anak dalam mencapai tujuan. Dengan bermain konstruktif anak dapat menggunakan imajinasiny dan kreativitasnya dengan membuat suatu karya sesuai obyek yang di lihat anak secara langsung, sehingga anak banyak terinspirasi

membuat karya menirukan benda di sekitar anak,

Sehingga peneliti memperkuat hasil penelitian dngan judul studi kasus tentang perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan bermain konstruktif di kecamatan Ambulu tahun ajaran 2020/2021. Bermain kkonstruktif tanpa tekanan dan secara bebas dapt mengembangkan kretivitas anak.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dapat di kembangkan menggunakan permainan konstruktif, dengan mengenalkan permainan konstruktif berupa membangun, menggambar, dan membentuk. Anak menciptakan sebuah karya secara nyata dengan cara memanipulasi suatu objek atau bahan-bahan tertentu sehingga anak dapat brimajinasi dan merangsang kativitasnya. Karena dengan bermain konstruktif anak dapat membuat hasil karya menjadikan bentuk atau benda sesuai dengan imajinasinya, dengan memberi inisiatif yang berbeda dengan ini kretivitas anak menjadi berkembang dan berproses.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiran, S. (2016). *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak, 714.
- Aslindah. (2018). *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda*. Jurnal Warna, 12.
- Astuti Ningsih Try Hrp, M. L. (2018). *Pengaruh Kegiatan Bermain*

- Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B DI RA Sabila Amanda . Jurnal Raudhah, 3.*
- Aslindah, A. (2018). *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. , 12.*
- Astusi, S. (2018). *Penggunaan permainan Lego Konstruksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak ABA 2 Lawang. Prosidingseminar Nasional, 248.*
- Ernawulan Syaodih, N. F. (2018). *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 12 Edisi 1, 12.*
- Hasan, M. (2010). *Paud (Pendidikan Anak Usia Dini). Jogjakarta: Diva Press.*
- Marito Silalahi T, M. L. (2020). *Peran Emosi Dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. Boyolali: Anggota IKAPI .*
- Milestones Developmental, R. J. (t.thn.). *Jurnal Pediatrics In Review.*
- Masnipal, M. (2013). *Siap Enjadi Guru Dan Pengelola Paud Profesional. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.*
- Mutiara Hadi Pratiwi, A. A. (2018). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Kelompok B Gugus Vi Kecamatan Buleleng. E-journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha , 335.*
- Nuraini Yuliani, M. D. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain. Jakarta Timur: PT Bumi Aksari.*
- Nurani Sujiono Y , M. (2009). *Konsep Dasar Pedidikan Anak Usia Dini . Jakarta Barat: PT Indeks Pratama Putri Media.*
- Nurharsya Khaer Hanalie, f. H. (2018). *Bakat Dan Kreativitas Pembelajar. Prosiding Seminar Nasional, 339.*
- Oktamarina, L. (2017). *Peningkatan Kreativitas Melali Bermain Kostruktif. Uin Raden Fatah Palembang, 55.*
- Patmodewo, S. (2008). *Pendidikan Anak Prasekolah,. Jakarta: PT.Rineka Cipta.*
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2.*
- Rievantino. (2011). *Seabrek Games Edukatif Untuk Bayi. Jakarta: Flashbook.*
- Rohani, S. M. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA), 12.*
- Roselina, D. (2016). *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru. Jurnal Ilmiah Potensia, 21.*

Tadzkirah. (2020). *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap. Tematik, 2.*

Ulfatin Nurul, M. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.* Malang: Banyumedia Publishing.

Udyani Putri Ni Putu Ratna, P. A. (2016). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan.* Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha , 4.

Ulfa Marina Br Lubis, N. (2018). *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Fatimah Kec.basitang Kab.Langkat TA.2016-2017.* Bunga Rampai Usia Emas, 34.



