

# **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF di TK IT AI-HUSNA**

Verti Pratiwi  
NIM. 1610271008

Dra. Khoiriyah, M.Pd.  
Misyana, M.Pd  
Universitas Muhammadiyah Jember  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Prodi Pendidikan Anak Usia Dini

## **ABSTRAK**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas adalah dengan suatu permainan yang imajinatif dan inisiatif pada anak usia 5-6 tahun yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan lego, Playdough, dan menggambar untuk membangun atau membuat sesuatu dengan melibatkan diri dalam suatu kreasi hasil karya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan. Obyek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah di TK IT Al-Husna. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan orangtua. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tindakan, dan setiap tindakan terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 5 anak (50%) dengan kriteria bintang 3. Pada tindakan I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan lego, playdough, menggambar kemudian. Pada Tindakan II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan Lego, Playdough, Menggambar bebas sesuai inisiatif anak dengan membentuk benda kesukaan. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan kreativitas yang didapat pada tindakan I yaitu 5 anak (50%) dan pada tindakan II peningkatan kreativitas menjadi 8 anak (80%).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif dengan mengenalkan lebih dekat kegiatan bermain konstruktif untuk anak, karena dengan bermain konstruktif anak dapat membuat hasil karya bentuk benda sesuai dengan imajinasinya dengan memberi inisiatif yang berbeda. Sehingga melalui bermain konstruktif kreativitas anak dapat meningkat.

**Kata kunci :** Kreativitas, Bermain Konstruktif.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pendidikan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kurikulum, 2004:9). Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Menurut Utami Munandar (1992 : 45), kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena: Pertama, dengan berkreasi anak 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.

Berdasarkan wawancara dengan orangtua anak melalui pesan whatsapp yang bertempat tinggal di jalan Karimata perumahan gang pajak II kecamatan Sumbersari, selama anak-anak dirumah karena harus libur sekolah karena adanya pandemi virus corona, lebih banyak menghabiskan kegiatannya dengan bermain gadget dan menonton televisi sehingga kegiatan untuk belajar anak dilakukan dengan membaca dan mengaji pada saat guru akan mengevaluasi saja tetapi untuk kegiatan belajar sambil bermain belum dilakukan. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak pada usianya.

Dalam kegiatan belajar sambil bermain dirumah orangtua masih membiarkan waktu anak hanya pada bermain gadget dan menonton televisi sehingga kreativitas anak masih kurang dikembangkan. Membiarkan anak bermain gadget dan menonton televisi agar tidak bermain ke tempat jauh karena kekhawatiran orangtua terhadap virus corona yang akan menular sedangkan anak akan menempuh ke SD, kreativitas sesuai usianya masih belum dikembangkan hal ini dikarenakan ketika anak dirumah hanya melakukan kegiatan bermain gadget yang kurang mengasah imajinatifnya dan kreativitasnya .

Permainan konstruktif masih belum digunakan dan permainan ini bisa dilakukan ketika anak dirumah dan

orangtua bisa berkolaborasi sebagai guru untuk mendampingi anak, karena setelah melihat kondisi seperti ini tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara langsung disebabkan daerah penelitian berada di zona merah sehingga tetap menjaga jarak. Menurut Aslindah Landi (2018:15) permainan konstruktif sangat mampu membuat anak mengembangkan kreativitasnya ketika dirumah untuk belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa bosan dan tidak memiliki kecanduan dalam bermain gadget.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Salah satu bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah bermain konstruktif karena dengan bermain konstruktif anak-anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat atau bahan permainannya. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan lego, sedangkan bentuk permainan

konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, playdough, dan cat. Menurut Hartati (2007:63) bermain konstruktif merupakan kombinasi dari permainan fungsional sensomotorik dan permainan simbolik. Bermain konstruktif memberikan pengalaman pada anak untuk berinteraksi dan mengeksplor dengan berbagai macam bahan yang dapat ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, dengan bermain konstruktif secara tidak langsung memberikan pengalaman kepada anak dalam belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruktif karena dalam permainan ini anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru. Dari latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif .

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*). Menurut Kosyi (dalam Yaumi dan Damopoli, 2016:4) Penelitian Tindakan adalah tindakan untuk mencapai dan menciptakan bentuk pemahaman baru. Yaumi dan Damopoli (2016:4) penelitian tindakan adalah prosedur untuk mengumpulkan informasi berguna untuk memperbaiki cara penyelenggaraan, baik dalam segi belajar dan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara orangtua dan peneliti dengan bekerja sama dalam melaksanakan penelitian tindakan dikarenakan pandemi covid 19 sehingga tetap menjaga jarak untuk pencegahan penularan. Penelitian ini

dilakukan dalam proses pembelajaran melalui tindakan I dan Tindakan II. Menurut model Kurt Levin dalam Sanjaya (2014:154) konsep inti dalam proses penelitian tindakan yaitu ada empat yang harus dilakukan yaitu perencanaan (*planing*), aksi atau tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Tindakan tersebut dilakukan secara berulang-ulang dari tindakan I hingga tindakan II sampai tercapainya sasaran dari penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model penelitian tindakan Kurt Lewin yang dikemukakan oleh Sanjaya (2013:154-155) yang terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi serta refleksi.

1. Perencanaan (*planning*)  
Proses menentukan program perbaikan atau rencana kerja penelitian dengan memberi penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan.
2. Pelaksanaan (*acting*)  
Melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. Untuk melakukan perbaikan dalam mencapai tujuan. Dimana peneliti berkolaborasi untuk berdiskusi.
3. Pengamatan (*observing*)  
Melakukan pengamatan oleh peneliti terhadap proses tindakan yang sedang dilakukan untuk mengetahui efektifitas tindakan untuk mengumpulkan informasi atau data dengan mencatat semua informasi.
4. Refleksi (*reflecting*)  
Kesempatan untuk mengemukakan analisis dari

hasil observasi secara utuh kemudian mengevaluasi hasil pengamatan sebelumnya, dari hasil catatan tersebut muncul program perencanaan baru yang akan dilaksanakan.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian tindakan yang akan dilakukan dalam setiap siklus yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan melalui tindakan pertama peneliti memberikan materi tentang bermain konstruktif (*lego*, *menggambar* dan *playdoh*) kepada orang tua melalui video dan menjelaskan kreativitas apa yang akan dinilai pada anak. Apabila tindakan pertama berhasil maka penelitian akan dihentikan namun jika tindakan pertama belum berhasil akan dilanjutkan dengan tindakan selanjutnya.

Studi pendahuluan adalah kegiatan awal yang akan dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian yang sebenarnya. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di gang pajak no II sebelum diberikan kegiatan tindakan.

Sebagai upaya efektivitas lokasi rancangan peneliti mengadakan studi pendahuluan dengan tanya jawab dengan orang tua melalui via whatsapp yang bertempat tinggal di gang pajak no II Sumbersari pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan karena kondisi yang tidak memungkinkan karena adanya wabah virus corona sehingga wawancara tidak dapat dilakukan secara langsung.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa kreatif anak di saat berada dirumah karena pandemi virus corona dalam membuat bentuk dengan bermain konstruktif untuk meningkatkan kreativitas pada anak

usia 5-6 tahun. Terhitung jumlah 10 anak hanya 5 anak yaitu 50 % yang dapat dikatakan memiliki kreativitas sesuai dengan harapan. Oleh karena itu peneliti mencari solusi agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal.

Peneliti sebagai perencanaan yang akan dilakukan sesuai dengan masalah yang di hadapi pada anak usia 5-6 tahun di Gang Pajak no II Sumbersari. Pada tahap perencanaan dilaksanakan dengan peneliti menyusun rencana penelitian dengan memberi penjelasan tentang apa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Tujuan peneliti membuat sebuah perencanaan sebelum melakukan suatu penelitian agar kegiatan yang dilakukan peneliti berjalan dengan lancar. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan bantuan orang tua sebagai pendamping anak saat melaksanakan tindakan. Peneliti memberikan cat air kepada orangtua dengan melalui bertemu di sekolah.

Anak yang mendapat tindakan atau perlakuan dalam penelitian ini menjadi pihak yang melaksanakan kegiatan tindakan sedangkan orang tua sebagai pihak yang melakukan kegiatan, pengamatan dilakukan peneliti. Sasaran atau objek penelitian adalah anak usia 5-6 Tahun yang berjumlah 10 anak.

Penelitian yang akan dilaksanakan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana tindakan yang digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan kepada orangtua lewat pesan whatsapp.
- b. Peneliti melakukan video call dengan anak secara bergantian untuk menanyakan kabar anak dan memberikan informasi

terkait bermain konstruktif yang akan dilakukan.

- c. Peneliti berkomunikasi kepada orang tua via whatsapp agar dapat melakukan tindakan pada anak saat kegiatan bermain konstruktif dilaksanakan untuk membuat hasil karya sesuai imajinatif anak dan kriteria yang akan dinilai dari hasil karya.
- d. Peneliti mengirimkan video kepada orangtua melalui pesan whatsapp tentang bermain lego, playdough, dan kombinasi warna.
- e. Orangtua menyiapkan media yang akan dipakai untuk kegiatan bermain anak.
- f. Orang tua mengirimkan dokumentasi tindakan yang telah dilakukan berupa foto dan video pada peneliti.
- g. Menyiapkan lembar observasi sesuai pedoman observasi yang telah dibuat untuk kegiatan bermain konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak.
- h. Peneliti mengamati video dan foto untuk melakukan penilaian sesuai kriteria penilaian yang dicapai anak.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian berdasarkan perencanaan yang dibuat sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh orang tua saat melaksanakan tindakan. Peneliti mengamati secara online melalui pengamatan video kegiatan bermain konstruktif anak yang didampingi orang tua dirumah. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan video call dengan anak secara bergantian untuk menanyakan kabar anak dan memberikan informasi

terkait bermain konstruktif yang akan dilakukan.

2. Orang tua memberikan aturan yang bagi anak, mengawasi anak dan mendampingi saat penelitian tindakan.
3. Orang tua memberi penjelasan kepada anak tentang bermain yang akan dilakukan.
4. Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak baik berupa foto dan video.
5. Peneliti mengamati video dan foto yang orang tua kirimkan.
6. Peneliti menyiapkan lembar observasi sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.
7. Peneliti mengisi lembar observasi berdasarkan video dan foto yang telah dikirim orang tua.

Orangtua menjelaskan kepada anak sebelum melakukan kegiatan bermain tentang maksud dari bermain konstruktif untuk berfikir imajinatif dalam membuat hasil karya agar anak memiliki kreativitas seperti contoh membuat benda yang anak inginkan sesuai yang diamati dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain ini mampu membuat anak melatih dan meningkatkan kreativitas sesuai usianya. Apabila tindakan pertama belum mencapai kriteria maka akan dilanjutkan dengan tindakan selanjutnya dengan panduan sebagai berikut :

Peneliti sebagai observer dengan melakukan pengamatan terhadap kreativitas bermain konstruktif anak. Peneliti bekerjasama dengan orang tua dalam melakukan penelitian, dan orang tua sebagai pendamping saat anak melaksanakan tindakan. Pengamatan dilakukan secara teliti dan terus-menerus dari tindakan I hingga tindakan yang diharapkan

mencapai tujuan. Selama pelaksanaan penelitian berlangsung peneliti melakukan observasi melalui (video dan foto yang dirimkan orang tua) dan mencatat capaian anak terhadap kreativitas bermain konstruktif anak yaitu bermain lego, playdough dan menggambar bebas. Pengamatan fokus pada aktivitas dan hasil karya anak dalam melakukan bermain konstruktif dengan mengisi lembar observasi berupa bintang. Dari pengamatan tersebut dapat dilihat bagaimana proses kegiatan yang dilakukan oleh anak melalui video dan foto yang dikirimkan oleh orang tua.

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dievaluasi. Melalui hasil observasi yang telah dilakukan dengan pengamatan video peneliti menganalisis saat melaksanakan tindakan bersama orang tua. Penelitian tindakan ini, peneliti melakukan refleksi pada tindakan I sampai tindakan selanjutnya jika pada kegiatan tindakan I belum tuntas maka akan dilanjutkan tindakan II dengan perbaikan yang sesuai dengan penyebab dari tindakan I sampai tercapainya suatu perbaikan tindakan dengan baik.

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas anak dapat diwujudkan melalui bermain konstruktif ketika dilakukan dirumah seperti hasil observasi dan dokumentasi. Sumber data diperoleh melalui hasil pengamatan dari video dan foto anak yang menjadi subyek penelitian, dokumentasi kegiatan anak sesuai indikator penilaian.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di gang pajak no II Sumbersari, dengan jumlah siswa 10 yakni 5 laki-laki dan 5 perempuan dan

rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun. Melalui tanya jawab kepada orangtua melalui pesan whatsapp bahwa anak sebelumnya belum sepenuhnya menerapkan bermain konstruktif dalam meningkatkan kreativitas sehingga ketika anak dirumah menghabiskan waktu hanya bermain gadget dan menonton televisi karena adanya libur sekolah sementara saat pandemi covid 19. Sehingga peneliti dan orangtua membimbing untuk mengasah imajinasi anak agar dapat membuat hasil karya dari ide dengan meningkatkan kreativitasnya melalui bermain konstruktif.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan rumah anak masing-masing. Adapun gambaran umum alamat rumah anak adalah sebagai berikut:

Alamat Rumah : Jln. Karimata  
Gang pajak no.II  
Kelurahan : Sumpersari  
Kecamatan : Sumpersari  
Kabupaten : Jember

Kriteria kesuksesan adalah angka atau skor yang merupakan batas minimal dimana hasil belajar anak dianggap memenuhi syarat untuk sukses. Pada penelitian ini untuk menganalisis hasil pengamatan selama tindakan. Tindakan penelitian menggunakan penilaian peningkatan kreativitas anak melalui bermain konstruktif dengan deskriptif dari analisis foto dan video kemudian untuk menetapkan ketuntasan dipergunakan simbol bintang untuk mengisi instrumen penilaian peneliti.

Pengamatan terhadap obyek yang sedang diteliti, maka didampingi alat bantu observasi. Alat bantu observasi disebut "pedoman observasi" dapat berbentuk "checklist" salah satunya bentuk bintang ( ).

Kriteria kesuksesan dalam penelitian ini adalah jika setiap anak mendapat bintang 3 pada setiap indikator atau mencapai 100% dari jumlah seluruh anak yakni 10 anak. Apabila tindakan I belum mencapai kriteria kesuksesan maka akan dilanjutkan pada tindakan berikutnya.

Instumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah, lebih lengkap dan hasilnya baik dan yang dilakukan secara sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan video.

Pedoman observasi adalah serangkaian pernyataan yang digunakan peneliti dalam mengamati aktivitas anak melalui video dan foto. Penggunaan tanda bintang merupakan symbol untuk mewujudkan tingkat pencapaian perkembangan anak dan hanya menjadi catatan guru. Pedoman observasi berupa checklist dengan aspek yang diamati sebelum penelitian dilakukan dan pada saat penelitian dilakukan, peneliti menggunakan tanda bintang pada penelitian observasi untuk memudahkan dalam penelitian yang dilaksanakan di rumah anak usia 5-6 tahun. Berikut lembar observasi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Dokumentasi adalah suatu cara untuk melakukan pengumpulan data dan mencatat data yang telah diperoleh yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan dokumentasi dengan foto-foto kegiatan anak, dan menggunakan kamera handphone untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan dilaksanakan di rumah masing-masing

anak yang tercatat sebagai murid TK IT Al-Husna Jember kecamatan Sumbersari, beralamatkan jalan gang pajak no II. Pelaksanaan penelitian ini, dilakukan di rumah oleh anak didampingi oleh orang tua, peneliti dalam hal ini berkolaborasi dengan orang tua. Penelitian dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif yaitu dengan bermain lego, playdough dan menggambar bebas. Data yang akan disajikan dalam penelitian ini berdasarkan pada tindakan pendahuluan dari tindakan I, tindakan II dan temuan dalam penelitian.

Data yang diperoleh dari studi pendahuluan merupakan hasil dari yang dilakukan oleh peneliti saat proses pembelajaran menggunakan bermain konstruktif. Informasi yang diperoleh dari orang tua anak usia 5-6 tahun via whatsapp bahwa hanya 5 anak atau 50 % dari 10 anak yang sudah berkembang kreativitasnya. Upaya yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif usia 5-6 tahun di TK IT Al-Husna Jember. Jumlah anak usia 5-6 tahun yang diteliti yaitu 10 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, berfokus 5 anak yang belum berkembang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2020 hingga selesai, pelaksanaan penelitian dibantu oleh orang tua sebagai pendamping anak saat melaksanakan tindakan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan maka peneliti melaksanakan tindakan pada penelitian. Pelaksanaan tindakan I dilakukan selama 3 hari . Yakni hari Selasa, 30 Juni 2020 hingga hari Kamis, 02 Juli 2020 yang dilakukan melalui pengamatan pada video dan foto. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Pada hari pertama anak bermain konstruktif dengan menggambar dan bermain lego. Peneliti menanyakan kabar anak dan memberikan informasi terkait pengertian bermain konstruktif seperti bermain lego, playdough dan menggambar bebas dengan kombinasi warna dan memberi penjelasan yang harus dilakukan anak ketika bermain konstruktif tersebut melalui video call.
2. hari kedua anak bermain konstruktif dengan dibatasi bermain balok, lego dan menggambar dan anak dinilai setiap indikatornya yakni memiliki imajinasi tinggi untuk membuat bentuk benda dan mempunyai inisiatif dalam bermain.
3. hari ketiga anak mulai mandiri untuk bermain dan anak dinilai setiap indikatornya yakni memiliki imajinasi tinggi untuk membuat bentuk benda dan mempunyai inisiatif dalam bermain.

Penelitian ini merupakan upaya untuk memberi pemahaman bermain konstruktif serta melatih anak ketika di rumah khususnya untuk meningkatkan kreativitasnya. Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan maka selanjutnya adalah menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan oleh peneliti pada perencanaan tindakan I. Kegiatan ini dilaksanakan orang tua dengan anak dirumah. Peneliti merancang panduan untuk melaksanakan bermain konstruktif berupa tulisan yang peneliti kirimkan via whatsapp. Peneliti mengantarkan bahan (buku gambar, krayon, cat air). Pelaksanaan tindakan I dilakukan untuk mengatasi masalah-

masalah yang ditemukan pada tahap studi pendahuluan. Tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah :

1. Peneliti membuat rencana tindakan yang akan digunakan untuk melaksanakan tindakan kepada orangtua chatting via whatsapp.
2. Peneliti melakukan video call dengan anak secara bergantian untuk menanyakan kabar anak dan memberikan informasi terkait tentang bermain konstruktif yang akan dilakukan.
3. Peneliti berkomunikasi kepada orang tua via whatsapp agar dapat melakukan tindakan pada anak saat kegiatan bermain konstruktif dilaksanakan untuk membuat hasil karya sesuai imajinatif anak dan kriterian yang akan dinilai dari hasil karya.
4. Peneliti mengirimkan video kepada orangtua melalui pesan whatsapp tentang bermain lego, playdough, dan kombinasi warna.
5. Orangtua menyiapkan media yang akan dipakai untuk kegiatan bermain anak.
6. Orang tua mengirimkan dokumentasi tindakan yang telah dilakukan berupa foto dan video pada peneliti.
7. Menyiapkan lembar observasi sesuai pedoman observasi yang telah dibuat untuk kegiatan bermain konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak.
8. Peneliti mengamati video dan foto untuk melakukan penilaian sesuai kriteria penilaian yang dicapai anak.

Pada penelitian ini peneliti mengamati kreativitas anak melalui video dan foto bermain konstruktif

anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan menggunakan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) No 137 dan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) No 146 tahun 2014 sebagai acuan untuk mendapatkan nilai bintang 3 ( ) pada setiap kompetensi dasar (KD) yang dinilai sebagai berikut :

1. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll).
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KD 2.3) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (KD 3.15) Menunjukkan karya dan aktivitas seni ( KD 4.15) aspek yang diamati anak mampu membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya

Pelaksanaan kegiatan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan panduan penelitian tindakan yang telah dibuat. Pelaksanaan awal orang tua memberikan pemahaman bagi anak dengan secara baik dan jelas tentang aturan sebelum kegiatan bermain yang dilakukan berupa bermain lego, playdough dan menggambar bebas mengawasi anak dan mendampingi saat penelitian tindakan. Orang tua memberi penjelasan kepada anak tentang bermain yang akan dilakukan. Tahap pengamatan melalui hasil video dan foto terkait bermain konstruktif yang dilakukan dan dikirimkan oleh orangtua serta respon anak yang ada pada video. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan tiga kali hari pertama sampai pada hari ketiga memulai bermain konstektif

Pelaksanaan penelitian tindakan I sesuai perencanaan tindakan yang sudah dibuat. Orang tua menyiapkan media untuk bermain konstruktif. Peneliti mengirimkan video dan mengenalkan macam-macam tentang bermain konstruktif kepada orangtua melalui pesan whatsapp sebelum penelitian tindakan yakni tanggal 28 Juni 2020. Berikut adalah hasil dari observasi penelitian yang dilakukan selama tiga hari :

Pada hari pertama anak-anak mencoba bermain konstruktif dan sudah memahami apa saja yang harus dilakukan dengan bermain lego, playdough dan menggambar . Pada hari pertama merupakan awal bagi anak untuk bermain konstruktif. Berdasarkan video dan foto yang dikirimkan oleh orangtua yang mana ananda Bb mencoba bermain lego dengan membuat pagar rumah. Pada saat pengamatan melalui video Ananda Bb mencoba menyusun balok-balok lego dengan sangat fokus dalam melakukan bermain agar bisa berbentuk menjadi pagar rumah yang panjang. Ananda Gb memulai bermain lego dengan membuat mobil tank. Melalui pengamatan video ananda Gb membuat 2 tank dengan menyusun lego dengan membentuk kotak yang sama terlihat wajah ananda Gb sangat antusias dalam bermain lego. Ananda Wl memulai bermain dengan menggambar pohon kelapa. Melalui pengamatan video ananda Wl menggambar pohon kelapa menggunakan krayon serta memberi warna yang berbeda pada buah dan pohon, ananda sangat antusias dalam menggambar. Ananda Hl memulai bermain dengan menggambar membuat kolam renang. Melalui pengamatan video ananda Hl menggambar kolam renang dengan krayon dan memberi warna hitam pada batasan kolam juga

memberi warna biru pada air kolam. Ananda Kee memulai bermain dengan menggambar telapak tangan. Melalui pengamatan video ananda kee membuat telapak tangan dengan menempelkan tangan pada buku gambar dan memulai menggaris menggunakan pensil dengan sangat teliti.

Pada hari kedua anak-anak memulai bermain konstruktif. Hari kedua berdasarkan video dan foto yang di kirimkan orang tua yang mana ananda Gb ingin menggambar buah pisang. Melalui pengamatan video ananda Gb menggambar buah pisang menggunakan pensil lalu memberi warna kuning pada buah .Ananda Bb memulai bermain lego. Melalui pengamatan video ananda Bb menyusun lego dan ananda Bb mencoba membuat rumahnya sendiri ketika ditanya oleh ibunya. Ananda Kee mencoba bermain playdough dengan membuat pizza , melalui pengamatan video ananda Kee mencoba membentuk pizza menggunakan playdough dan mengatakan pizza adalah makanan kesukaanya. Ananda Hl membuat lego dengan membuat pesawat, melalui pengamatan pada video ananda Hl menyusun lego dengan membuat pesawat pada saat ditanya mengapa ananda Hl membuat pesawat karena pesawat adalah mainan kesukaannya. Ananda Wl memulai bermain dengan menggambar pemandangan gunung. Melalui pengamatan video ananda Wl menggambar gunung menggunakan penggaris dan memberi warna berbeda-beda pada gambar gunung ananda Wl memberi warna hijau karena menurutnya gunung terdapat banyak pohon-pohon.

Hari ketiga berdasarkan video dan foto yang dikirimkan oleh orangtua. Pada hari ke 3 bermain

konstruktif dan penilaian dilakukan pada hari ini. Ananda Bb mencoba bermain lego dengan membuat gazebo. Melalui pengamatan video ananda Bb mencoba menyusun lego sehingga terbentuk gazebo yang ada disawah saat ditanya mengapa membuat gazebo lalu ananda Bb menjawab karena gazebo adalah tempat dia bermain. Ananda Gb mencoba bermain dengan menggambar ikan hiu. Melalui pengamatan video ananda Gb membuat ikan hiu dengan pensil lalu memberi dua warna yang berbeda pada gambar. Ananda Hl mencoba bermain dengan menggambar pelangi, melalui pengamatan pada video ananda Hl menggambar pelangi menggunakan krayon dengan memberi berbagai kombinasi warna. Ananda Kee mencoba bermain dengan membuat satu pizza menggunakan playdough, melalui pengamatan pada video ananda Kee menggunakan playdough dengan berbagai macam warna dan membentuknya menjadi pizza alasan ananda Kee membuat pizza yaitu karena pizza adalah makanan kesukaannya. Ananda Wl mencoba bermain lego dan membuat bentuk bangunan gedung. Melalui pengamatan pada video ananda Wl menyusun lego menjadi tinggi dan ketika ditanya membuat apa ananda Wl menjawab membuat gedung seperti di kota.

Anak merasa senang dan bersemangat melakukan bermain konstruktif karena selama ini mereka hanya dirumah tanpa mengikuti pembelajaran lagi di sekolah. Anak juga senang dengan diberi buku gambar dan krayon serta cat air untuk menggambar.

Pengamatan ini dilihat dari video dan foto hari pertama, kedua dan ketiga tindakan I pada bermain konstruktif anak-anak masih belum mencapai indikator aspek yang akan dinilai. Pada

Tindakan I ada beberapa anak yang mampu mencapai aspek namun juga masih ada beberapa yang tidak mencapai aspek indikator yang akan dinilai. Pelaksanaan pengamatan hari pertama, kedua dan ketiga tindakan I pada aspek memiliki imajinasi yang tinggi dengan menirukan benda dan mempunyai inisiatif yang berbeda sudah mulai ada pencapaian. Peneliti melakukan pengamatan melalui video dan foto yang di kirimkan oleh orangtua. Hari kedua dan ketiga akan mencapai peningkatan, hari ketiga terdapat peningkatan yakni dengan menggambar bebas dengan mengkombinasikan warna. Berdasarkan dari hasil penilaian anak pada tindakan I menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap studi pendahuluan, hal tersebut disebabkan karena adanya motivasi dari orang tua.

Berdasarkan penilaian hasil tindakan I menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan pada tahap studi pendahuluan. Akan tetapi pencapaian pada tindakan I belum mencapai kriteria kesuksesan sebesar 100 %, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada tindakan II.

Setelah mengadakan analisis hasil kegiatan pada tindakan I, kegiatan pada tindakan II dilaksanakan untuk mengadakan beberapa perbaikan dari kelemahan pada tindakan I agar hasil yang diinginkan peneliti lebih baik dan meningkat. Perencanaan pada tindakan II ini sama dengan pada tindakan I, yang meliputi penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi anak saat melaksanakan tindakan dan peneliti menyiapkan media yang akan digunakan, peneliti membuat pedoman observasi, lembar penilaian, dan dokumentasi sebagai bahan penunjang

kelancaran penelitian. Peneliti menanyakan kabar anak melalui chatting via whatsapp .

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan (Action Research) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif usia 5-6 tahun yang tercatat bersekolah di TK IT Al-Husna. Hasil observasi sebelum penelitian tindakan dilakukan pada kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain konstruktif belum optimal, dengan prosentase ketuntasan 50% atau 5 anak yang mendapat bintang 3. Kreativitas melalui bermain konstruktif yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini anak mampu membuat bentuk benda sesuai imajinasinya dengan bermain lego, playdough dan menggambar bebas. Pada studi pendahuluan pada kreativitas anak sebelum pelaksanaan penelitian tindakan dengan bermain cukup rendah yaitu 50% atau 5 anak yang tuntas. Salah satu penyebabnya adalah karena pandemi covid 19 ini anak lebih banyak bermain gadget dan menonton tv dirumah. Dengan ini peneliti akan meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif yang akan diawali dengan tindakan I.

Pada tindakan I peningkatan kreativitas melalui bermain konstruktif anak belum meningkat dari 50 % menjadi 80 % untuk anak yang tuntas. Pelaksanaan tindakan ini sudah mengalami peningkatan, namun masih belum mencapai kriteria kesuksesan yaitu 100 %. Pada Tindakan I anak bermain konstruktif masih perlu dipandu orangtua . Pelaksanaan pengamatan hari kedua tindakan I pada aspek membuat bentuk benda sesuai imajinasinya terdapat peningkatan.

Peneliti melakukan pengamatan melalui video dan foto yang di kirimkan oleh orang tua. Hari ketiga dan keempat terdapat peningkatan yakni 2 anak dalam menggambar bebas dengan kombinasi warna yang berbeda. Hasil penelitian terdapat kendala yang mana orang tua masih memberi bantuan kepada anak sehingga kreativitas anak masih belum sesuai aspek yang akan dinilai. Hal ini sependapat dengan Hurlock (1978: 160) mengemukakan bahwa permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Docket dan Flier (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Dari hasil penelitian tindakan II bahwa bermain konstruktif untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat dari hasil penelitian tindakan I pertemuan kedua 5 anak atau 50 % menjadi 8 anak atau 80 % dengan jumlah total 10 anak. Pada Tindakan II anak mampu membuat berbagai bentuk benda sesuai imajinasinya dan memberi kombinasi pada hasil karyanya. Peneliti melakukan pengamatan melalui video dan foto yang di kirimkan oleh orangtua. Terdapat peningkatan yakni 3 anak dalam bermain konstruktifnya sesuai aspek indikator yang akan dinilai. dan sudah memenuhi kriteria

kesuksesan sehingga penelitian ini dihentikan. Peneliti berkomunikasi kepada orang tua agar tetap pemahaman kepada anak untuk tetap melatih kreativitasnya karena pada saat pandemi covid 19 ketika anak dirumah tetap melakukan belajar sekaligus bermain untuk mengasah ide-ide anak. Pada awalnya anak tidak pernah melakukan belajar sambil bermain dirumah dengan bermain konstruktif atau bermain dengan media anak sehingga kreativitas anak tidak bisa dikembangkan sesuai dengan usianya apalagi anak akan ke jenjang SD. Sehingga dalam penelitian sangat perlu dilakukan agar anak tetap bisa mengasah imajinasinya dengan bermain berbagai media sehingga terdapat perkembangan pada kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas bahwa dengan bermain konstruktif dapat meningkatkan kreativitasnya pada anak usia 5-6 tahun. Apabila anak tertarik dengan suatu media maka akan menjadikan keberhasilan untuk mencapai suatu tujuan. Temuan pada tindakan II ini anak mencoba bermain dengan media lego, playdough dan menggambar. Hal ini sependapat dengan Hurlock (1980: 122) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak membuat

hasil karyanya sesuai dengan apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan membuat sesuatu pada alat bermainnya. Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough* (Mayke S. Tedjasputra, 2001: 28).

Mayke S. Tedjasputra (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 55-57) menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut:1)

Untuk perkembangan aspek fisik bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya. 2) Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia sekitar 5-6 dalam aspek motorik halus menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk dan menempel gambar dengan tepat. aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya melakukan koordinasi gerakan mata,kaki,tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3) Untuk perkembangan aspek sosial dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan

mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki. 4) Untuk perkembangan aspek emosi dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif. 5) Untuk perkembangan aspek kognitif aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan. 6)

Untuk mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya. 7)

Untuk mengembangkan keterampilan melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya. Manfaat bermain dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas (daya cipta) anak.

Peneliti memperkuat hasil penelitian dengan judul “meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif. Pemilihan kegiatan pembelajaran akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak dengan berbagai macam media untuk bermain.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian di ketahui bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK IT AL-Husna dapat di tingkatkan melalui bermain konstruktif, yaitu dengan mengenalkan lebih dekat kegiatan bermain konstruktif untuk anak, karena dengan bermain konstruktif anak dapat membuat hasil karya bentuk benda sesuai dengan imajinasinya dengan memberi inisiatif yang berbeda. Sehingga melalui bermain konstruktif kreativitas anak dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti dan berhasil meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif, maka peneliti memberikan saran sesuai dengan tujuan penelitian diatas yaitu :

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas anak masih terbatas pada permainan playdough lego dan menggambar sebagai media. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif serta menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga lebih meningkatkan kreativitas anak.

#### **5. DAFTAR RUJUKAN**

Hanafi, Dkk. (2015). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember :

FKIP Universitas  
Muhammadiyah Jember.

kecerdasan jamak. Jakarta:  
Indeks.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan  
Kebudayaan Republik Indonesia  
Nomor 137.*

*tentang Standar Nasional Pendidikan  
Anak Usia Dini* (2014) Jakarta.

Hurlock, Elizabeth B. (1978).  
*Perkembangan Anak.* Jakarta :  
Erlangga.

Rachmawati dan Kurniati. (2011).  
*Strategi Pengembangan  
Kreativitas Pada Anak  
Usia Taman Kanak-Kanak.*  
Jakarta : Kencana.

Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan  
dan Permainan untuk  
Pendidikan Anak Usia Dini.*  
Jakarta: Grasindo.

Susanto, Ahmad. (2011).  
*Perkembangan Anak Usia Dini.*  
Jakarta: Kencana.

Yuliani, dan Bambang Sujiono. (2010).  
*Bermain Kreatif berbasis*

Utami Munandar. (1992).  
*Mengembangkan Bakat dan  
Kreativitas Anak Sekolah.*  
Jakarta: Gramedia Widiasarana  
Indonesia.

Mulyadi. S. (2004). *Bermain dan  
Kreativitas.* Jakarta : Paps Sinar  
Sinanti.

Mayke S. Tedjasaputra. (2001).  
*Bermain, Mainan dan  
Permainan untuk Pendidikan  
Anak Usia Dini.* Jakarta:  
Grasindo.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan  
Anak Jilid 1.* (Alih  
Bahasa: Meitasari Tjanadrasa)  
Jakarta : Penerbit Erlangga.

Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan  
Belajar Pada Anak Usia Dini.*  
Jakarta : Departemen  
Pendidikan Nasional