

ABSTRAK

Pratiwi, Verti.2020. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Di TK IT Al-Husna*. Skripsi , Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing (1) Dra.Khoiriyah, M.Pd, dan Pembimbing (2) Misyana, M.Pd.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain Konstruktif.

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

ABSTRACT

Pratiwi, Verti. 2020. *Increase of a child's creativity through constructive play in TK IT Al-Husna*. Thesis, Early Childhood Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Jember. Advisors (1) Dra. Khoiriyah, M. Pd, and Advisors (2) Misyana, M.Pd.

Key Word: creativity, play constructive.

Creativity is the ability to create new things, one of the ways that can develop creativity is with an imaginative game and an initiative in children aged 5-6 years that aims to produce a product that is different from the other in the form of work from children.

Play constructive is a form of game using Lego, Playdough, and drawing to build or create something by engaging in a creative masterpiece.

This research is a research action. The object in this study is a child aged 5-6 years old who attended the TK IT Al-Husna. This research is collaborative with parents. The data collection methods used are observation and documentation. Data is analyzed descriptively. The study was implemented in two actions, and each action consisted of three meetings. The study consisted of planning, action, observation, and reflection.

The results showed that the creativity of children increased through constructive games, namely the creativity of children before the action was held 5 children (50%) With 3 star criteria. At the action I researchers introduced a constructive game using Lego, Playdough, drawing later. In action II children are freed doing constructive games using Lego, Playdough, drawing freely according to child's initiative by forming a favorite object. This is evidenced by the increase in creativity gained in action I, which is 5 children (50%) and on the Act II increased creativity to 8 children (80%).

The conclusion of this research is to increase the creativity of children using constructive games by introducing a closer play constructive activities for children, because with constructive play the child can make the work of the object shape as fit as its imagination by giving different initiatives. So through constructive child creativity play can increase