

## **PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM MENANAMKAN KREATIVITAS ANAK PADA KELOMPOK B**

**Mira Sulastri<sup>1</sup>, Anita Rakhman<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> PAUD KOTA Al Hidayah SSI, Jl. Sumber Asih 32-25, Bandung

<sup>2</sup> IKIP Siliwangi Bandung, Jl. Jend. Sudirman, Cimahi 40526

<sup>1</sup> [mira.sulastri0812@gmail.com](mailto:mira.sulastri0812@gmail.com), <sup>2</sup> [anitarakhman1@gmail.com](mailto:anitarakhman1@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The growth and development of early childhood are strongly influenced by the surrounding environment, parenting styles, and the types of toys used. In the future, they are required to be creative individuals. The problem that we often find in the field today is the low creative ability of early childhood because they are not used to developing their imaginative power. The purpose of this research is to instill early childhood creativity through constructive play in pre-school children. The research method used is qualitative descriptive, with the research subject consisting of three randomly selected students, with data collection techniques taken through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are carried out. Data analysis techniques used in qualitative research according to Miles and Huberman (Sugiyono, 2018: 132) are data collection, data reduction, data display, and verification. The results of the research show that the planning is carried out by the teacher by preparing a curriculum, carried out with fun learning and the results of creativity, in general, can develop according to expectations, first has the potential for good provisions, a conducive climate around the child's environment will develop well, the second child likes to imitate, the third likes to play, This is a way to express the results of thoughts and explore the environment, the fourth is high curiosity, the child shows an exploratory attitude and begins to get used to actively asking questions.

Keywords: Constructive Play, Creativity, Group B Children

### **ABSTRAK**

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi pada lingkungan sekitar, pola asuh maupun jenis mainan yang digunakan. Pada masa kedepannya mereka dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif. Masalah yang saat ini sering kita temukan di lapangan adalah masih rendahnya kemampuan kreativitas anak usia dini karena tidak terbiasa dibangun daya imajinatifnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menanamkan kreativitas anak usia dini melalui permainan konstruktif pada anak pra sekolah. Metode penelitian yang diambil adalah menggunakan deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian terdiri dari tiga orang peserta didik yang dipilih secara acak, dengan teknik pengumpulan data yang diambil melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018: 132) adalah *data collection*, reduksi data, *display* data dan verifikasi. Hasil penelitian bahwa perencanaan dilaksanakan guru dengan menyiapkan kurikulum, dilaksanakan dengan pembelajaran yang menyenangkan dan hasil kreativitas pada umumnya dapat berkembang sesuai harapan, pertama memiliki potensi bekal kebaikan, iklim kondusif di sekitar lingkungan anak akan berkembang dengan baik, kedua anak suka meniru, ketiga suka bermain, ini cara untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan menjelajahi lingkungan sekitar, keempat rasa ingin tahu yang tinggi, anak menunjukkan sikap eksploratif dan mulai terbiasa aktif bertanya.

Kata Kunci: Permainan Konstruktif, Kreativitas, Anak Kelompok B

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan zaman tentu akan berdampak pada perkembangan anak usia dini yang sangat akrab dengan dunia teknologi. Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi pada lingkungan sekitar, pola asuh maupun jenis mainan yang digunakan. Anak usia dini saat ini dikenal sebagai generasi paling berpengaruh dalam kehidupan manusia kedepannya karena kelak mereka dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif. Anak usia dini merupakan anak dengan keunikan tersendiri, segala yang mereka temui merupakan sebuah pembelajaran. Karena otak mereka masih membutuhkan stimulus, maka peran orang sekitarnya untuk merangsang agar sesuatu yang mereka temui menjadi pembelajaran yang bermakna.

Seorang anak adalah individu yang sangat kreatif. Walaupun dalam perjalanan hidupnya, potensi tersebut ada yang dikembangkan, digali, dan diasah, tetapi ada pula yang tidak dimaksimalkan dengan baik. Tidak dikembangkannya potensi kreatif tersebut disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah faktor lingkungan yang tidak mendukung proses kreatif tersebut. Dengan demikian, pada dasarnya anak mempunyai potensi kreatif alamiah. Orangtua dan pendidik, dalam hal ini adalah bertugas untuk mengoptimalkan potensi tersebut. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreatifitas. Salah satu cara untuk mengembangkan, mengasah dan menggali kreativitas tersebut adalah melalui bermain. Melalui permainan potensi kreativitas anak usia lima tahun lebih besar dibandingkan dengan

orang berusia lanjut, dasar yang dinamis dari sebuah permainan adalah berkhayal ini adalah awal mewujudkan kreativitas, tentu dengan bermain anak usia dini dapat berkhayal menjadi apa dan membuat apa sesuai dengan apa yang mereka pikirkan tentunya didukung dengan media permainan yang disediakan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas, agar minat dan kreativitas tersebut dapat berkembang secara optimal, perlu adanya media dan rangsangan-rangsangan dari lingkungannya.

Masalah yang saat ini sering kita temukan di lapangan adalah masih rendahnya kemampuan kreatifitas anak usia dini karena tidak terbiasa dibangun daya imajinatifnya. Alat permainan edukatif yang kurang optimal digunakan oleh guru kelas. Sebagaimana mengacu pada pedoman penilaian yang meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, fisik motorik dan nilai agama dan moral kemampuan daya kreatif yang rendah merupakan hal penting yang harus ditindaklanjuti.

Seperti yang diungkapkan oleh Amidjaja (dalam Devinta, 2017, hlm. 3) dalam sebuah penelitiannya mengatakan bahwa permainan menyusun balok-balok, menggambar, dan membuat prakarya adalah contoh dari permainan yang bisa membuat anak lebih kreatif karena anak tidak dipaksa untuk menghasilkan sesuatu yang sudah ditentukan oleh orang dewasa atau norma yang ada. Sebaliknya anak-anak mendapatkan kebebasan untuk berpikir dan kreasi.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan dan belajar dalam konteks nyata.

Salah satu permainan yang dapat ditanamkan untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan permainan konstruktif seperti balok. Jenis alat permainan edukatif balok merupakan jenis permainan yang mudah didapatkan di sekolah, dalam kegiatannya anak akan bermain bebas dengan menggunakan kepingan balok berbagai ukuran dan bentuk balok. Permainan konstruktif ini anak mendapatkan pengalaman belajar, dan akan tumbuh secara optimal permainan konstruktif akan menjadi menyenangkan bagi anak, dikarenakan anak akan disibukan dengan membuat sesuatu hal yang ada menjadi sebuah hal yang baru (Nurnawati, Syarifah, Windarsih, dan Santana. 2020, hlm. 120).

Bermain konstruktif pada awalnya bersifat reproduktif. Anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, kemudian mereka menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya (Mulyani, 2019, hlm. 41).

Hasil yang diharapkan dalam permainan konstruktif ini adalah anak terbuka dengan pengalaman baru, tertarik pada kegiatan kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh oranglain dan tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam permainan konstruktif ini adalah dengan menggunakan balok. Guru menyiapkan media pembelajaran balok dengan berbagai ukuran dan bentuk yang disusun semenarik mungkin agar anak dapat berperan aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga mereka senang mengajukan pertanyaan kepada guru.

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui permainan konstruktif dalam menanamkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B.

## **METODOLOGI**

Pada proses penulisan ini, metode yang digunakan ialah dengan mempergunakan metode deskripsi dengan pendekatan kualitatif, dimana penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Proses penelitian mencakup membuat pertanyaan penelitian dan prosedur yang masih bersifat sementara, mengumpulkan data pada setting partisipan, analisis data secara induktif, membangun data pada parsial ke dalam tema, dan selanjutnya memberikan interpretasi terhadap makna suatu data (Sugiyono, 2018, hlm. 4).

Sasaran dari penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak tiga orang sebagai sample yang dipilih secara acak. Proses pengumpulan data terhadap suatu penelitian yang peneliti lakukan, maka harus memiliki cara atau teknik untuk mendapatkan data atau informasi yang baik dan terstruktur serta akurat dari setiap apa yang dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 132) adalah pada saat pengumpulan data berlangsung (*Data Collection*) reduksi data, *display* data dan verifikasi. *Data collection* atau pengumpulan data merupakan tahap pekerjaan lapangan, peneliti melakukan wawancara dengan pihak sekolah yang kemudian dilakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai, peneliti mengadakan observasi langsung kepada peserta didik tentang penerapan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak, dan dokumentasi yang dilakukan selama satu bulan sehingga peneliti memperoleh data yang banyak dan variasi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting. Setelah data terkumpul cukup banyak, peneliti merangkum dan memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, sehingga didapatkan gambaran yang jelas. *Display* data berarti menyajikan data berbentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif. Verifikasi adalah proses penarikan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan ditemukan terdapat temuan bahwa permainan konstruktif bisa digunakan sebagai pembelajaran inti, selama ini hanya sebatas transisi atau pengaman kegiatan anak. Selanjutnya untuk memperkuat hasil penelitian maka peneliti akan menyajikan paparan tiga orang peserta didik sebagai kasus penelitian.

Pertama subjek penelitian berinisial AT menunjukkan memiliki gagasan

yang orisinal, perkembangan sesuai harapan ini menjadikan subjek penelitian berinisial AT dapat membentuk, menyusun balok sesuai dengan imajinasinya, ketika ditanya oleh pendidik terlihat subjek penelitian berinisial AT sangat bersemangat dalam menjawab. Subjek penelitian kedua berinisial MA, dalam proses permainan konstruktif terlihat serius dan pasif dalam menyusun dan membentuk balok, tapi anak tersebut dapat menyelesaikan pekerjaannya, ketika ditanya oleh pendidik, terlihat subjek penelitian MA masih susah untuk menjawab. Dan subjek penelitian ketiga berinisial MB dalam mengikuti permainan konstruktif, terlihat tidak bersemangat dan kurang mengeksplor apa yang ada pada imajinasinya.

Dalam perencanaan yang dilakukan pendidik Paud Kelompok Orang Tua Asuh (KOTA) Al-Hidayah Sumber Sari Indah (SSI) untuk menanamkan kreativitas anak yaitu, mempersiapkan bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan berbasis tema.

Respon peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran permainan konstruktif sangat antusias, walaupun ada anak yang masih kurang antusias mereka hanya melihat temannya bermain.

Hasil yang dicapai pendidik melalui permainan konstruktif dalam menanamkan kreativitas anak, menunjukkan hasil yang baik dan anak sudah bisa mengembangkan kreativitasnya. Seperti pendapat Hurlock (Mulyani, 2019, hlm. 8) menjelaskan bahwa kreatifitas merupakan proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Hurlock (Mulyani,

2019:8) menambahkan kreativitas menekankan pada pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas juga tidak selalu menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan dinilai.

Hasil kreativitas pada permainan konstruktif sebagian besar anak-anak mampu menciptakan suatu bentuk bangunan ataupun benda sesuai dengan imajinasinya. Sebagaimana menurut Mulyani (2019, hlm. 41) Bermain konstruktif pada awalnya bersifat reproduktif, anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, kemudian mereka menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda atau situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.



**Gambar 1**  
Aktivitas Pembelajaran

Pada gambar diatas merupakan kegiatan pembelajaran permainan konstruktif, yang mana anak terlihat sangat antusias dalam kegiatan tersebut. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak berkesempatan untuk menuangkan gagasan yang orisinil, berfikir secara imajinatif, sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi tentang permainan konstruktif dalam menanamkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B dengan fokus permasalahan “Bagaimana implementasi permainan konstruktif dalam menanamkan kreatifitas anak usia dini pada kelompok B?”

Perencanaan kegiatan pembelajaran di Paud KOTA (Kelompok Orang-tua Asuh) Al Hidayah SSI (Sumber Sari Indah) biasanya pendidik menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi yang tertuang dalam RPPM dan RPPH yang memuat komponen tema, subtema, kompetensi dasar, jenis kegiatan, media, alat dan bahan yang digunakan. Langkah-langkah ini sejalan dengan pendapat Wahyuningsih (2017), bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran permainan konstruktif dalam menanamkan kreativitas anak usia pra sekolah pendidik didalam penyampaian pembelajaran telah sesuai dengan perencanaan tema dan subtema. Terlaksananya kegiatan pembelajaran permainan konstruktif maka kegiatan tersebut diperoleh sesuai dengan yang disampaikan oleh Mulyasa (2018) bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak mudah untuk mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar. Untuk kepentingan itu diperlukan adanya keterlibatan emosi anak dalam proses pembelajaran, karena faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran

menunjukkan langkah-langkah sejak penyambutan, kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup dengan menciptakan suasana yang aman, nyaman, bersih, dan menarik.

Hasil observasi tentang kreativitas anak pada umumnya dapat berkembang sesuai harapan melalui permainan konstruktif, dari data tersebut suatu kreativitas dapat tercapai dengan karakter dasar anak yang menunjang tumbuhnya kreativitas yang diungkapkan Fadillah dkk (Mulyani, 2017, hlm.108-111), adalah sebagai berikut :

- a. Bekal kebaikan, potensi ini berkembang apabila orangtua dan lingkungan membuat iklim yang kondusif buat perkembangan anak.
- b. Suka meniru, kreativitas anak tidak bisa dipisahkan dari sikap meniru.
- c. Suka bermain, merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan dan cara mereka memahami dan menjelajahi lingkungan di sekitarnya.
- d. Rasa ingin tahu tinggi, anak usia dini memang mempunyai karakter rasa ingin tahu yang tinggi, ia selalu menanyakan apapun.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Perencanaan permainan konstruktif di Paud KOTA (Kelompok Orang Tua Asuh) Al Hidayah SSI (Sumber Sari Indah) dalam penanaman kreativitas sebelumnya hanya dilaksanakan sebagai transisi aktivitas peserta didik, namun mengingat pembelajaran ini penting dilaksanakan guna untuk meningkatkan lagi daya kreativitas peserta didik maka didalam perencanaan pembelajaran unsur

permainan konstruktif dimasukan ke pembelajaran inti.

Pada pelaksanaan permainan konstruktif untuk menanamkan kreativitas menunjukkan antusias peserta didik dalam bermain, sebagian besar peserta didik dapat menunjukkan ide atau gagasannya, meskipun jumlah balok yang tersedia masih dirasa kurang tetapi siswa sudah bisa membangun sebuah hasil karya dan mengenal berbagai macam bentuk balok.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kreativitas anak pada umumnya dapat meningkat dengan belajar melalui permainan konstruktif, terdapat perubahan dibandingkan sebelumnya dengan hasil yang ditandai dengan karakter dasar anak yang menunjang kreativitas yaitu pertama memiliki potensi bekal kebaikan, yang mana apabila iklim kondusif di sekitar lingkungan maka anak akan berkembang dengan baik, kedua anak suka meniru, kreativitas anak tidak bisa dipisahkan dari sikap meniru, ketiga suka bermain, ini cara anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan menjelajahi lingkungan sekitar, dan yang keempat adalah rasa ingin tahu yang tinggi, pada indikator ini sebagian besar peserta didik menunjukan sikap eksploratif dan menyelidik, mulai terbiasa aktif bertanya, menanyakan apapun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fistianti, D. N. (2013). *Pengaruh permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung. PT. Rosdakarya.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.2 | Maret 2021

Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung. PT Rosdakarya

Mulyasa. (2018). *Manajemen PAUD*. Bandung. PT Rosdakarya.

Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Alfabeta.

Wahyuningsih, S. (2017). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Diklat Dasar PAUD Melalui Daring. PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat.