

IMPLEMENTASI PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK PADA PEMBELAJARAN DARING

Ihah Muflihah ¹, Ghina wulansuci ²

¹ Raudhatul Athfal (RA) Miftahul Huda AL-Furqon, Kabupaten Cianjur, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ ihahmuflihah7288@gmail.com, ² ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

In March 2020 the government requested that the learning process be carried out online at all levels of education due to the Covid-19 pandemic. This is a challenge for PAUD to apply appropriate learning methods so that the learning process can run well. This study aims to describe the implementation of online learning to increase children's creativity through constructive games at Raudhatul Athfal Miftahul Huda AL-Furqon with research subjects 12 children in group B, this is motivated by researchers based on observational data that early childhood creativity in group B, still very low because the learning method is less interesting and boring. The method used in this research is the descriptive qualitative research method. Data collection techniques are through observation, interviews, and document studies with triangulation, data analysis techniques are carried out through the stages of data collection, data reduction, presentation of data, concluding, and verification. The results of this study indicate that constructive play can be done effectively in online learning to increase children's creativity, this shows an increase in every meeting because by playing constructively children can create, shape, and build something, product, work, or creation using objects. physical objects, such as blocks, crayons, bricks, flour dough, lego, clay, sand, playdough, etc. by unifying the symbolic ideas that are in the child's mind.

Keywords: Constructive Play, Creativity, Online Learning

ABSTRAK

Pada bulan Maret 2020 pemerintah mengimbau agar proses pembelajaran dilaksanakan secara daring disemua tingkat pendidikan akibat pandemi Covid-19. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi PAUD untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di Raudhatul Athfal Miftahul Huda AL-Furqon dengan subjek peneliti 12 anak kelompok B, hal ini dilatar belakangi oleh peneliti berdasarkan data hasil observasi bahwa kreativitas anak usia dini pada kelompok B, masih sangat rendah, dikarenakan metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumen dengan triangulasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat dilakukan secara efektif dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas anak, hal ini menunjukkan adanya peningkatan disetiap pertemuan, karena dengan bermain konstruktif anak dapat menciptakan, membentuk, dan membangun sesuatu, produk, karya atau kreasi dengan menggunakan objek-objek fisik, seperti balok-balok, krayon, batu bata, adonan tepung, lego, tanah liat, pasir, playdough, dan lain-lain, dengan mempersatukan simbolis gagasan yang ada dalam pikiran anak.

Kata Kunci: Permainan Konstruktif, Kreativitas, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang mempunyai kelebihan yang berbeda, mereka tumbuh pada rentan waktu 0-8 tahun. Pada masa ini disebut "*Golden Age*" yakni pertumbuhan dan perkembangan berada pada masa emas. Hal ini dikarenakan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini sangat berpengaruh terhadap tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada tahap selanjutnya.

Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek, salah satu aspek yang dimiliki anak adalah kognitif. Aspek ini dikatakan penting karena akan berhubungan dengan perkembangan kreativitas dan imajinasi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Salah satu bentuk kemampuan kognitif dalam kehidupan anak usia dini yaitu dalam pengembangan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan yang tumbuh pada diri anak ketika anak mulai diajarkan tentang berbagai hal, anak akan mempunyai sisi kreatif dalam mengerjakan segala sesuatu sesuai arahan dari keluarga maupun lingkungan sekitarnya.

Berikut yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar seraya bermain. Bermain merupakan masa yang menyenangkan untuk anak, bermain dimulai dari anak masuk masa pra sekolah. Bermain bagi anak usia pra-sekolah (3-5 tahun) merupakan masa dimana anak belajar berbagai hal dimulai dari hal yang paling gampang sampai hal yang paling sulit menurut mereka. Dengan bermain anak dapat mengembangkan sifat kreatifnya, bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan anak dan berdasarkan perkembangan kreativitasnya lewat permainan konstruktif, misalnya: menyusun balok, puzzle, dan membuat berbagai bentuk dari lilin mainan atau *playdough*, permainan konstruktif merupakan permainan yang sangat disenangi (Astriya & Kuntoro, 2015).

Anak usia dini dituntut mempunyai sifat kreatif karena itu merupakan hal yang paling penting untuk dirinya sendiri maupun orang yang berada disekitarnya. Kreativitas merupakan kemampuan setiap orang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan karya nyata baik dalam ciri-ciri aptitude maupun nonaptitude, baik dan kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relative berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya (Akbar & Hawadi, 2015).

Kreativitas anak usia dini adalah anak mampu menggambar sesuai dengan idenya, anak dapat mencontoh bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, mengekspresikan diri melalui menggambar, menyusun perencanaan kegiatan apa yang akan dilakukan, mengenal sebab-akibat tentang lingkungan, memecahkan masalah sederhana, dapat mengekspresikan diri saat mengutarakan ide dan selalu bangga dengan hasil karyanya sendiri (Mulyani, 2017, hlm. 95)

Walaupun setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah didalam dirinya, tetapi anak perlu menggali sifat kreatif tersebut agar dapat berkembang dengan baik, seperti halnya perkembangan dasar yang lain, kreativitas juga perlu diberi kesempatan, rangsangan dan arahan dari keluarga dan lingkungan sosial untuk berkembang. Dengan demikian kondisi lingkungan sosial memiliki peranan yang strategis dalam mengembangkan atau bahkan membekukan kreativitas anak. Hal tersebut seperti hasil penelitian yang dijelaskan oleh Hurlock (1978) yang menunjukkan dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut: Pertama, sikap sosial yang tidak menguntungkan kreativitas anak harus ditanggulangi. Alasannya adalah kare-

na sikap yang seperti itu dapat mempengaruhi teman sebaya, orangtua, dan guru, serta perlakuan terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang kondusif dan menguntungkan bagi kreativitas anak maka faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi kreativitas anak harus diadakan pada awal kehidupan anak, karena kreativitas tidak hanya bergantung pada bawaan potensi khusus, tetapi juga pada perbedaan mekanisme mental. Orang yang kreatif dan tidak kreatif memiliki perbedaan dalam hal sikap, dan tentunya juga memiliki perbedaan dalam menghadapi dan memecahkan masalah.

Dalam menghadapi situasi seperti saat ini yaitu pandemi covid 19, yang telah melanda dunia, yang memberikan tantangan tersendiri khususnya bagi Lembaga PAUD, pemerintah melarang untuk berkerumun, semua lembaga pendidikan diwajibkan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (pjj) secara daring. Hal tersebut merupakan salah satu upaya pemerintah demi memutus rantai penyebaran Covid-19.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertemu langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun dilakukannya di rumah. (Abdul & Sofyana, 2019, hlm 82).

Menurut Ghirardini (2011. Hlm.47) mengemukakan kelebihan pembelajaran daring yaitu anak dapat mengikuti pembelajaran dimana saja, alat komunikasi yang banyak memungkinkan guru memberikan pelajaran secara langsung melalui video pembelajaran atau rekaman. Demikian juga pada proses selanjutnya siswa dapat memutar kembali video atau rekaman tersebut berulang kali sebagai materi pembelajaran bila mana ada materi yang susah untuk dipahami.

Pada jenjang pendidikan anak usia dini kendala dalam melakukan pembelajaran daring ini, pada umumnya kebanyakan orangtua yang tidak memiliki ponsel android, atau tidak memiliki perangkat internet seperti *laptop/computer*, tidak terjangkaunya internet atau sinyal yang tidak stabil, tidak ada kuota internet, sampai kurangnya perhatian orangtua untuk mendampingi anaknya belajar secara daring. Kelebihan dan kekurangan tersebut yang membuat guru harus membuat ide baru agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Sejalan dengan itu, pembelajaran menggunakan metode permainan konstruktif tidak bisa dilakukan secara tatap muka, namun diberikan pada anak-anak selama belajar di rumah, dengan begitu pendidik dapat memberikan arahan kepada orangtua masing-masing anak untuk membantu anak-anak mempersiapkan segala keperluannya selama pembelajaran di rumah.

Dalam melakukan pembelajaran secara daring, interaksi anak dengan temannya, interaksi dengan guru berkurang, sehingga selama pembelajaran daring berlangsung komunikasi dan Kerjasama anak dengan temannya kurang optimal, ketika anak dihadapkan untuk berbicara di depan hp, untuk menjawab pertanyaan dari gurunya, tidak sedikit anak yang mengalami kesulitan karena merasa kurang percaya diri atau kurang memahami dalam mengutarakan ide, pikiran dan tanggung jawab terhadap dirinya.

Selama ini perkembangan kreativitas anak di RA Miftahul Huda AL-Furqon belum berkembang secara optimal, masih banyak yang perlu dikembangkan lagi. Di kelas masih banyak anak yang kurang kreatif, masih banyak anak yang belum bisa melakukan suatu kegiatannya sendiri. Hal tersebut terlihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak. Contohnya saja dalam kegiatan menggambar dan mewarnai, ada anak yang masih meniru gambar temannya, belum bisa memberikan warna yang berbeda terhadap gambar, semua gambar sama warnanya dan dalam setiap pembelajaran anak hanya menerima

kegiatan dari guru saja. Selain itu guru hanya menekankan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung. Keadaan ini dikarenakan orangtua yang menuntut anaknya untuk pandai membaca, menulis dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru. Disamping itu, media dan alat peraga yang digunakan masih kurang serta kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terutama ketika peneliti melihat kebosanan pada anak dalam mengikuti pembelajaran kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan proses kreativitasnya kurang, maka peneliti tertarik melakukan penelitian melalui permainan konstruktif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

Salah satu metode yang digunakan guru dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran daring yaitu melalui permainan konstruktif. Permainan konstruktif yaitu suatu aktivitas atau kegiatan belajar melalui bermain dimana anak membangun, menciptakan, dan membentuk sesuatu produk, karya atau kreasi dengan menggunakan objek-objek fisik seperti balok-balok, *crayon*, batu bata, *plastisin*, *dough* (adonan tepung) tanah liat, pasir, *lego*, cat, dan *spidol* dengan mempersantukan simbolis gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran anak. (Astriya & Kuntoro, 2015).

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 dengan khayalannya (Mulyani, 2019, hlm. 41).

Melalui bermain konstruktif, selain anak menghasilkan suatu bentuk tertentu, juga anak mendapatkan kegembiraan pada umumnya, terutama saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membentuk sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi yang alami (*natural setting*) atau sering disebut metode penelitian naturalistic (Sugiyono, 2018, hlm. 17). Data yang diperoleh berupa uraian kata-kata atau gambar dan tidak menekankan pada bilangan, tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada kelompok B, di RA Miftahul Huda AL-Furqon kecamatan karangtengah kabupaten Cianjur.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Miftahul Huda AL-Furqon dengan jumlah 12 orang peserta didik diantaranya 7 orang peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan 5 orang. Lokasi penelitian dilaksanakan di Kp. Salaawi Desa Sukamanah Kecamatan Karangtengah Kabupaten Cianjur. Teknik Pengumpulan Data melalui observasi, wawancara, studi dokumen dengan triangulasi, teknik analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam melakukan observasi peneliti melihat secara langsung bentuk dokumentasi baik berupa foto ataupun video pembelajaran anak

yang dikirimkan orang tua melalui grup WA dan ikut bergabung dengan subjek penelitian melalui *video call* dalam mengamati proses pembelajaran serta melakukan pencatatan perkembangan anak. Data hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mengambil beberapa bukti nyata dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang penelitian, seperti foto kegiatan anak, video, rekaman, dokumen sekolah, dsb.

Data hasil wawancara dan observasi yang diperoleh dari responden dilaporkan selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan, Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 321). Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berulang, berlanjut serta terus menerus. Aktivitas reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah serangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

Dalam hal ini maka data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bahan acuan peneliti dalam menarik kesimpulan. Dengan begitu, pembelajaran daring dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode permainan konstruktif pada kelompok B RA Miftahul Huda AL-Furqon jelas dapat tersampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak. Mengenalkan permainan konstruktif diimplementasikan dalam kegiatan pada saat pembelajaran daring, karena dengan bermain konstruktif dapat menstimulus kreativitas anak, anak dapat mengemukakan gagasan dan ide-ide nya sendiri sesuai dengan imajinasinya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pembelajaran daring pada kelompok B RA Miftahul Huda AL-Furqon, dimulai dari perencanaan, penyusunan RPPM RPPH, lalu setelah itu guru mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan. Kemudian ibu guru membuat skenario dan memilih bahan mainan apa yang akan dimainkan oleh anak selama belajar di rumah dengan menggunakan barang-barang yang ada disekitar rumah.

Data hasil observasi dan wawancara mengenai implementasi permainan konstruktif dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran daring diperoleh data bahwa dalam menerapkan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dilakukan skenario dan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru membuat perencanaan pembelajaran daring. 2) Guru menyiapkan macam-macam alat permainan konstruktif disesuaikan dengan tema. 3) Materi permainan konstruktif harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. 4) Guru memberikan penjelasan dan mempraktekkan cara-cara bermain konstruktif. 5) Anak memperhatikan, mengingat dan selanjutnya mempraktekkan cara-cara bermain konstruktif didampingi sama orang tuanya. 6) Guru memberikan motivasi kepada anaknya dan menanyakan pengalaman bermain konstruktif didampingi orang tuanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 8x pertemuan dalam mengimplementasikan pembelajaran daring dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui penerapan permainan konstruktif didapatkan hasil perkembangan anak sebagai

berikut, pada pelaksanaan pembelajaran secara daring, guru seperti biasa mengabsen anak-anak yang hadir, guru menerapkan SOP seperti biasa yaitu: anak-anak dan orang tua Bersama-sama berdoa sebelum melakukan kegiatan, anak-anak melalui bimbingan orangtua terlebih dahulu menghafal surat-surat pendek, asmaul husna, menghafal do'a-do'a harian. Gurupun kemudian menstimulus perkembangan anak dengan menanyakan kabar anak-anak melalui rekaman suara digrup WA, kemudian guru menyuruh anak-anak menjawab pertanyaan dibantu oleh orangtua, hal itu supaya anak lebih bersemangat untuk memulai pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi proses pelaksanaan pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif, pertama guru mengkomunikasikan kepada orangtua untuk mempersiapkan bahan-bahan atau jenis alat permainan konstruktif yang akan dimainkan, kemudian guru menyuruh anak-anak menjawab pertanyaan. Ketika guru menjelaskan jenis-jenis permainan konstruktif, setelah itu guru menyuruh anak-anak untuk mempraktekkan membuat berbagai bentuk permainan konstruktif Bersama orangtuanya sambil divideo, guru mengkomunikasikan kepada orangtua supaya anak bebas mengekspresikan dirinya untuk membuat berkreasikan membuat berbagai bentuk sesuai ide-nya masing-masing tidak harus sama dengan yang dicontohkan ibuguru, kemudian guru mengkomunikasikan kepada orangtua pada anaknya untuk menceritakan pengalamannya. Ketika bermain konstruktif didampingi orangtuanya. Kemudian guru menyuruh orangtua untuk mendokumentasikan semua kegiatan anak selama belajar di rumah lalu mengirimkannya melalui WA grup.

Dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan konstruktif menjadi sebuah aktivitas permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Pertama yang biasanya Ketika melakukan pembelajaran daring hanya bersifat penugasan seperti menulis membaca dan menghitung, kini ada inovasi baru yang dapat menstimulus kreativitas anak, sehingga anak tidak bosan dan tidak jenuh selama belajar di rumah, anak-anak sangat antusias sekali dan merasa senang sekali Ketika melakukan kegiatan pembelajaran di rumah Bersama orangtua dalam pembelajaran daring.

Pertemuan pertama anak bercakap-cakap dan mengenal jenis-jenis permainan konstruktif, anak membuat bentuk bangunan apa saja sesuai idenya masing-masing. Pada pertemuan pertama anak mampu menuangkan ide dan gagasannya melalui menggambar, karena menggambar merupakan sesuatu yang paling menyenangkan, dengan menggambar anak lebih natural dalam mencurahkan semua keinginannya, pada pertemuan pertama hampir semua anak masih dalam tahap mulai berkembang.

Pertemuan kedua, anak membuat macam-macam alat transportasi dari balok, anak mampu meniru bentuk yang dilihatnya, ketika membuat alat transportasi dari balok, pada tahap ini mulai berkembang.

Pertemuan ketiga Anak membuat kereta api dari lego. Pada pertemuan ini anak sudah mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, anak tahu apa saja yang harus disiapkan dan disusun untuk membuat kereta api dari lego.

Pertemuan keempat anak membuat macam-macam bentuk dari steak es krim, pada pertemuan ini anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media, tidak hanya melalui balok dan lego saja, ternyata anak mampu melakukan eksplorasi dengan jenis permainan konstruktif lainnya, pada tahap ini anak sudah mencapai tahap berkembang sesuai harapan.

Pertemuan kelima anak membuat benda-benda yang ada disekitar anak.pada tahap ini anak mampu memecahkan masalah sederhana, dengan bermain konstruktif anak mampu memecahkan bagaimana suatu balok dan lego bisa dijadikan sebuah bangunan, dan pada tahap ini anak sudah mencapai tahap berkembang sesuai harapan.

Pertemuan keenam anak membuat benda-benda langit dari leggo, pada tahap ini anak mampu mengekspresikan diri melalui mnggambar. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menuangkan gagasannya dengan menggambar, kemudian dibentuknya sesuatu yang baru dengan lego.

Pertemuan ketujuh anak membuat benda-benda langit dari steak eskream, dimana anak mampu mengenal sebab-akibat tentang lingkungan, anak dapat menggunakan ide juga gagasannya dengan memanfa'atkan barang barang yang ada disekitar anak, dengan bermain steak eskream anak mampu membuat bintang bulan dan benda-benda langit lainnya. Pada pertemuan ini sudah mencapai berkembang sangat baik..

Pertemuan kedelapan anak berkolaborasi membuat berbagai macam bentuk bangunan dari steak eskream dan lego, Anak mampu mengutarakan dirinya dan selalu bangga dengan hasil karyanya, pada tahap ini sudah mencapai berkembang sangat baik.

Maka berdasarkan penelitian dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di RA Miftahul Huda AL-Furqon dalam pembelajaran daring melalui permainan konstruktif anak dapat membuat dan menyusun suatu karya atau kreasi dengan menggunakan barang-barang yang nyata seperti balok, lego, cat, pensil warna, pasir, adonan tepung, dengan menuangkan gagasan gagasan yang ada dalam pikiran anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 8x pertemuan dalam mengimplementasikan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran daring didapatkan hasil perkembangan anak sebagai berikut:

a) Anak mampu menggambar sesuai gagasannya. Hasil observasi dan wawancara anak mampu menuangkan imajinasinya melalui menggambar. sebagaimana yang dikemukakan oleh Setia(dalam Saidah, Nurhayati, & Rakhman, 2021)Mengemukakan bahwa Menggambar adalah kegiatan membuat gambar dengan menconyoh bentuk binatang, manusia, dan yang lainnya dengan menggunakan pensil dan kertas. Dengan membuat gambar diatas kertas, anak tidak hanya mencontoh bentuk dari yang dilihatnya, akan tetapi dengan membuat gambar anak melihat bagaimana kondisi emosi seseorang lewat gambar yang dibuatnya. Dengan menggambar anak lebih natural dalam mencurahkan semua keinginan tanpa dibebani atau dipaksa. b) Anak mampu meniru bentuksesuai dengan yang dilihatnya dilingkungan sekitar anak, begitu juga yang diutarakan oleh Nurani dan Sujiono (dalam Gultom, 2017) mengemukakan bahwa dengan bermain konstruktif anak meniru dengan apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. c) Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media,Dimana anak dapat menciptakan, membentuk sesuatu yang baru dengan menggunakan objek-objek fisik tertentu, seperti balok, *playtisin*, *dough* (adonan tepung) dan lain-lain. Sama halnya dengan yang dikatakan Astriya& kuntoro, (2015),yaitu permainan konstruktif adalah kegiatan dimana anak menciptakan, membentuk, membangun sesuatu, produk, karya atau kreasi dengan menggunakan objek-objek fisik seperti dengan mempersatukan simbolis gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran anak. d) Anak mampu mengeksplorasikan diri melalui menggambar, dimana anak menciptakan sesuatu, menuangkan gagasannya melalui menggambar.Ted-

jasaputra (dalam Vebianti, 2013) mengemukakan bahwa bermain konstruktif yaitu anak dapat membuat sesuatu, anak mampu menuangkan imajinasinya dengan bahan-bahan yang ada, anak mampu menuangkan fikirannya kedalam sebuah coretan diatas kertas dengan menggunakan pensil. d) Anak mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, dengan bermain konstruktif anak mempunyai bakat kreatif yang menonjol, anak memiliki suatu kelebihan dalam menuangkan ide dan gagasannya sehingga dengan menuangkan ide dan gagasannya anak dapat menghasilkan suatu hasil karya yang bagus dan menarik.(Sumant, dalam Adhani, Hanifah & Hasanah, 2017). e) Anak mampu mengenal sebab akibat tentang lingkungan. Melalui permainan konstruktif anak dapat mengenal sebab akibat tentang lingkungan. Sebagaimana yang diutarakan oleh Rachmawati dan Kurniati (dalam Mulyani, 2019, hm 27) mengemukakan bahwa kreativitas anak akan berjalan dengan baik bila didukung oleh faktor lingkungan, terutama lingkungan keluarga yang pertama bagi anak. Selain itu juga harus dengan lingkungan yang kondusif, agar mempermudah anak untuk mengakses bentuk apapun yang dilihatnya dalam membangun kreativitasnya. f) Anak mampu memecahkan masalah sederhana secara terperinci, Torrance (dalam Asmawati, 2017) Mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan rinci dan mengkomunikasikan hasilnya. g) Anak mampu mengekspresikan diri saat mengutarakan ide sendiri dan selalu bangga dengan hasil karyanya, dimana anak mengekspresikan dan mengutarakan ide-ide dan gagasan mereka pada saat bermain balok, dimana ketika sedang melakukan permainan anak dapat menahan emosi ketika berkomunikasi dengan yang lain, dapat menyelesaikan masalah dan mendapatkan rasa berkemampuan (Vygotsky, dalam Priyanto, 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, hasil wawancara dan observasi yang telah saya lakukan dari mulai pertemuan pertama sampai kedelapan, implementasi pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif bahwa di RA Miftahul Huda AL-Furqon Dengan bermain konstruktif anak mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan ide dan kreativitasnya sendiri, sehingga memunculkan kreativitas yang baru. Selain itu ditemukan bahwa melalui permainan konstruktif yang diimplementasikan pada anak kelompok B RA Miftahul Huda AL-Furqon, mampu meningkatkan kreativitas anak, anak mampu menuangkan ide-ide dan gagasannya sendiri melalui menggambar, anak mampu meniru bentuk dari apa yang dilihatnya di kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar anak, anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media, anak mampu memecahkan masalah sederhana. Selain itu juga metode permainan konstruktif membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga kreativitas anak lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis whatsapp pada kelas karyawan prodi teknik informatika universitas pgri madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 81-86. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Adhani, D. N., & Hanifah, N. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Musli-

- mat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64-75. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v4i1.3569>
- Akbar, R. & Hawadi (2015). *Pisikologi Perkembangan Anak, Mengenal sifat bakat dan kemampuan anak*. Jakarta: PT. Grasindo
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.111.10>
- Astriya, B. R. I. dan Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan Kreativitas dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 tahun melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 02(2), 131-144. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>
- Ghirardini, B. (2011). *E-Learning Methodologies, Germany Federal of food, Agry Culture and Cunsumer Protection*.
- Gultom, A. N. (2017). Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Di Tk Harapan Bunda Kota Jambi. *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Di Tk Harapan Bunda Kota Jambi*, 1-11.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1* (alih bahasa: Meitasari Tjanadrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: P.T. Rosda Karya.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: P.T. Remaja Rosda Karya.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal ilmiah guru "cofe"*, 02.
- Sadiah, N., Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2021). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) DENGAN AKTIVITAS MENGGAMBAR DI RA AL HIKMAH CISARUA. *Ceria (Cerdas Energik ResponsifInovatif Adaptif)*. 4 (5). 552-560. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i5.p%25p>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vebianti, I. N. (2013). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada siswa Kelompok B2 di RA Pandanaran Yogyakarta. Skripsi.