

## **KEGIATAN PERMAINAN KONSTRUKTIF SEBAGAI RANSANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN DARING**

**Muthia Hertanti <sup>1</sup>, Heni Nafiqoh <sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

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

<sup>1</sup>[muthiahertanti0@mail.com](mailto:muthiahertanti0@mail.com), <sup>2</sup>[heni-nafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:heni-nafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRACT**

With the Covid-19 outbreak, learning is carried out through online learning. One of the activities that need to be stimulated when learning is carried out online is creativity, the development of which can be carried out with constructive game activities. Constructive play is a game of a form of media to build and shape something that involves itself in creation, one of which is plasticine media. With constructive play activities, children learn to solve problems in everyday life to build something new with their imagination. The subjects in this study were children of group B which was carried out at KOBER Al-Fadillah. In collecting data used are interviews, observation, and documentation. The method used is descriptive qualitative with qualitative data analysis. The purpose of this study was to determine the implementation of online learning through constructive game activities in stimulating creativity. Based on observations in constructive games using plasticine media, the need for basic techniques regarding plasticine media and giving freedom to students in expressing ideas that are in themselves during online learning takes place. By stimulating constructive games using plasticine media, they can participate in learning with enthusiasm and enthusiasm in sharpening their imagination. Thus, constructive games can be used to the stimulate of creativity for early childhood group B when learning online.

Keywords: Online Learning, Constructive Games, Creativity, Early Childhood

### **ABSTRAK**

Dengan adanya wabah covid-19 pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran daring. Salah satu kegiatan yang perlu distimulasi ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring yaitu kreativitas, yang mana pengembangannya dapat dilaksanakan dengan kegiatan permainan konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan suatu bentuk media untuk membangun dan membentuk sesuatu yang melibatkan dirinya dalam sebuah kreasi hasil karya salah satunya media plastisin. Dengan kegiatan permainan konstruktif anak belajar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun sesuatu bentuk yang baru dengan imajinasinya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang dilaksanakan di KOBER Al-Fadillah. Dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan analisis data kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring melalui kegiatan permainan konstruktif dalam menstimulus kreativitas. Berdasarkan observasi dalam permainan konstruktif menggunakan media plastisin perlunya tehnik dasar mengenai media plastisin serta memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengekspresikan ide yang ada dalam dirinya sendiri selama pembelajaran daring berlangsung. Dengan stimulasi permainan konstruktif menggunakan media plastisin dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias dalam mengasah imajinasinya. Dengan demikian permainan konstruktif dapat dijadikan sebagai stimulasi kreativitas anak usia dini kelompok B ketika pembelajaran daring.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Permainan Konstruktif, Kreativitas, Anak Usia Dini

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran saat ini berbeda dengan pembelajaran pada tahun sebelumnya, dimana pembelajaran tidak dilakukan dengan cara tatap muka, tetapi melalui pembelajaran daring. Menurut Sofyana dan Abdul (2019, hlm. 82) pembelajaran daring merupakan system pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Hal ini dikarenakan adanya wabah Covid-19 yang berasal dari Wuhan China, Covid-19 ini adalah penyakit yang berbahaya dan mudah menular melalui benda atau antar makhluk hidup. Wabah Covid-19 ini menyebar ke banyak Negara termasuk Indonesia. Berbagai macam upaya dilakukan pemerintah untuk menghentikan penyebaran virus ini, salah satunya adalah pemerintah mengeluarkan kebijakan agar pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah, harus dilaksanakan di rumah. Meskipun pembelajaran dilaksanakan di rumah, tetapi peran guru sangat dibutuhkan dalam pembelajaran terutama pada anak usia dini. Karena pada masa anak usia dini pendidikan sangat penting untuk mendapatkan dasar pembentukan kreativitas anak dengan cara belajar sambil bermain, sehingga anak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan perkembangannya.

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran dilakukan sambil bermain, melalui bermain ini, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan dapat merangsang kreativitas anak usia dini, selain itu dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan bagi anak, baik dari segi bahasa, kognitif, kompetensi sosial fisik motorik halus, fisik motorik kasar serta dapat melatih kesabaran dalam membentuk daya imajinasi anak. Dengan itu bermain sambil belajar merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran ditingkat anak usia dini sehingga ide-ide yang dimiliki anak secara mandiri dapat diwujudkan dalam bentuk yang konstruktif sesuai dengan keinginannya. Salah satu permainan yang dapat dilakukan sambil belajar adalah permainan konstruktif.

Permainan konstruktif merupakan permainan dimana anak usia dini menggunakan benda untuk membentuk atau membangun sesuatu, seperti yang dijelaskan oleh Desmita (2015, hlm. 148) bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membangun dan membuat sesuatu. Permainan konstruktif ini memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan kreatifitas anak seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (dalam Merdiana, 2014, hlm. 14-15) permainan konstruktif mempunyai manfaat salah satunya adalah untuk merangsang kreatifitas dan imajinasi anak. Jenis-jenis permainan konstruktif menurut Tedjasaputra (2001, hlm. 57) yang termasuk dalam jenis permainan konstruktif yaitu balok, menggambar, puzzle, dan playdought atau plastisin. Dalam jenis-jenis permainan konstruktif di atas, maka peneliti memilih menggunakan permainan konstruktif jenis *play dough* atau plastisin dimana permainan plastisin ini dapat membentuk suatu benda sehingga anak dapat menyalurkan daya imajinasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurnawati, Syarifah, Windarsih, & Santana (2020, hlm. 120) bahwa permainan jenis *play dough* atau plastisin merupakan APE dalam dan dirancang pola yang hendak dibentuk sesuai dengan ide anak.

Melihat kenyataan di lapangan, peneliti menemukan bahwa permainan konstruktif untuk kreativitas anak usia dini masih belum optimal, jika diberikan tugas membuat

hasil karya, selalu mengikuti dan meniru sama seperti yang guru contohkan dan meniru hasil temannya. Oleh karena itu guru dan orang tua harus bekerja sama dengan baik dalam melaksanakan pembelajaran daring di era pandemi ini, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak usia dini ini dapat dilakukan dalam ragam bermain di rumah.

Melalui pembelajaran daring, anak tetap bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan guru meskipun tidak bertemu secara langsung. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan pembelajaran yang kreatif dan mampu menarik minat anak untuk melakukannya. Dengan pembelajaran yang dilakukan di rumah, banyak perkembangan anak yang mampu distimulasi dengan bantuan guru yang bekerjasama dengan orang tua. Salah satu perkembangan yang mampu distimulasi yaitu perkembangan kreativitas pada anak.

Perkembangan kreativitas pada anak usia dini dapat di stimulasi dengan berbagai media. Melalui pembelajaran daring di rumah, anak mampu mengeksplorasi kegiatan yang mampu mengembangkan kreativitasnya dengan bantuan guru dan orang tua. Kreativitas pada anak usia dini, memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak-anak kelak di kemudian hari, anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yang akan memberikan anak-anak kesenangan dan kepuasan yang sangat besar sehingga kelak anak tumbuh menjadi dewasa mampu menciptakan karya yang kreatif dan bermanfaat untuk masa sekarang dan masa yang akan datang.

Dalam menstimulus kreativitas anak usia dini guru bisa mengintruksikan kepada murid untuk melaksanakan kegiatan permainan konstruktif melalui daring. Dengan demikian tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring melalui kegiatan permainan konstruktif dalam menstimulus kreativitas anak usia dini.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Menurut Mamik (2015, hlm. 4-5) metode penelitian kualitatif ini tidak menggunakan model-model matematika, statistik atau computer. Dalam metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang penafsiran terhadap hasilnya. Metode kualitatif yaitu metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan untuk penelitian yang menggunakan teknik analisis pada pelaksanaannya. Penelitian ini berbentuk studi laporan deskriptif, dengan memberikan gambaran yang jelas mengenai pembelajaran daring melalui kegiatan permainan konstruktif dalam menstimulus kreativitas anak usia dini kelompok b di KB Al-Fadillah. Subjek penelitian ini terdiri dari 10 peserta didik dan 1 orang pendidik. Secara geografis KB. Al-Fadillah terletak di Kabupaten Bandung Jawa Barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Di mana peneliti melaksanakan observasi secara langsung dalam pembelajaran sebagai data dalam penelitian, kemudian wawancara digunakan sebagai sumber informasi langsung dari informan, sedangkan pengumpulan data dengan tehnik dokumentasi digunakan untuk catatan tentang peristiwa.

Penelitian ini disajikan dengan singkat, antara bagan yang saling berhubungan dengan antar kategori, dimana apa yang terjadi akan mudah dipahami, serta merencanakan kerja yang selanjutnya. Kesimpulan dalam penelitian ini diperoleh dari pola dan

penjelasan yang berkaitan sebab akibat dengan persamaan yang sering muncul selama penelitian berlangsung. Pengabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2014, hlm. 330). Analisis penelitian ini menggunakan data kualitatif yang bersifat induktif dengan memperoleh data interaktif yang dilaksanakan dengan cara berulang-ulang sampai selesai sehingga datanya jelas (Sugiyono, 2014, hlm. 335).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bersadarkan penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti mengenai pembelajaran daring melalui kegiatan permainan konstruktif dalam menstimulus kreativitas anak usia dini kelompok B dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh pendidik yang diaplikasikan melalui video pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dengan tahap penyusunan Rencana Program Mingguan (RPPM), yang terdiri atas nama lembaga yaitu, tema, sub-tema, semester, pekan, hari, tanggal, Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti serta materi pembelajaran. Kemudian menyusun Program Pembelajaran Harian (RPPH), yang terdiri atas nama lembaga yaitu, tema, sub-tema, semester, pekan, hari, tanggal, nama kelompok, waktu pembelajaran Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, materi pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dengan langkah-langkah proses pembelajaran dan kegiatan penutup.

Mengenai proses pelaksanaan secara pembelajaran daring, maka pendidik membuat video terlebih dahulu untuk dikirimkan kepada orang tua peserta didik melalui *whatsapp* group, yang mana video tersebut berisi tentang kegiatan awal dengan menyapa peserta didik, menanyakan kabar peserta didik dan pendidik menjelaskan permainan konstruktif yang menggunakan media plastisin, dan pendidik memberikan motivasi agar dapat bekerja sama di rumah bersama orang tua nya. Kemudian kegiatan inti dalam kegiatan pembelajaran pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik dan orang tua memperkenalkan media plastisin kepada peserta didik yang akan digunakan dalam permainan konstruktif, peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring melalui kegiatan permainan konstruktif dengan membentuk plastisin menggunakan teknik menggulung, menggilas, menekan, meremas, melinting, menggunting, memotong, mengukir, menyambung dan menempel. Sedangkan Kegiatan penutup dalam pembelajaran daring ini, pendidik menjelaskan tentang permainan konstruktif menggunakan media plastisin untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini yang dapat mengekspresikan ide yang ada dalam dirinya, sehingga ide-ide yang dimiliki anak secara mandiri dapat diwujudkan dalam bentuk konstruktif sesuai dengan keinginannya.

Pada hari berikutnya orang tua peserta didik mengirimkan video dan foto sebagai hasil laporan kegiatan pembelajaran. Dalam video dan foto yang dikirimkan kepada pendidik, peserta didik terlihat semangat dan antusias dalam kegiatan permainan konstruktif menggunakan media plastisin, dan peserta didik melaksanakan kegiatan sesuai dengan arahan pendidik. Dalam kegiatan pembukaan peserta didik memberikan salam dan menyapa pendidik, peserta didik terlihat semangat dan antusias dalam menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran. Kemudian dalam kegiatan inti peserta didik membentuk plastisin dengan teknik menggulung, menggilas, menekan, meremas, melinting, menggunting, memotong, mengukir, menyambung dan menempel. Serta pada kegiatan

penutup di akhir kegiatan peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari dengan kegiatan yang sederhana. Setelah melaksanakan kegiatan permainan konstruktif menggunakan media plastisin pendidik melaksanakan kegiatan evaluasi terhadap perkembangan peserta didik menggunakan penilaian obeservasi dengan keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian dimasukkan ke dalam daftar cek list.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka pembelajaran daring berjalan dengan baik. Pendidik menstimulasi kreativitas anak usia dini dengan permainan konstruktif menggunakan media plastisin, dimana permainan tersebut permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran ini media yang mudah di dapatkan serta harga yang terjangkau. sehingga pembelajaran secara daring ini dapat dilakukan dengan baik.

Permainan konstruktif menggunakan media plastisin ini merupakan jenis permainan yang populer untuk membuat dan membentuk sesuatu yang anak inginkan, permainan konstruktif menggunakan media plastisin ini tidak akan membuat anak merasa bosan dan malas, karena permainan ini menggunakan daya imajinasinya dengan bentuk-bentuk yang baru menggunakan alat permainannya secara berulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Fadillah, 2017, hlm. 7) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Dengan demikian kreativitas anak usia dini ini tidak bisa dilepaskan dengan bermain. Dalam bermain, anak usia dini akan memberikan dorongan dan kesempatan untuk merasakan, mempraktekan, dan membangun suatu yang baru untuk menyelesaikan permasalahan dengan kegiatan yang sederhana.

Kreativitas anak usia dini ialah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang terwujud ide-ide, alat-alat, dan hal yang lebih spesifik adalah keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (Wahyudin, 2007, hlm. 3). Selanjutnya Carlk Monstakis (dalam Mulyani, 2019) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu anatara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Kemampuan kreativitas anak usia dini dengan permainan konstruktif saling berhubungan erat, hal ini di kemukakan oleh (Syahrudin, 2020, hlm. 60) bahwa bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada.

Melalui permainan konstruktif anak dapat mengeskpresikan ide-ide yang ada dalam dirinya, dengan bermain aktif menggunakan media plastisin untuk membentuk sesuatu yang baru. Sebagai mana yang telah di jelaskan (Hurlock, 1978, hlm 330) bahwa melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya melalui bahan mainan yang di pergunakannya. Anak akan menunjukkan hasil orisinalitas atau hasil mengkonstruksi berbagai macam bentuk yang mereka hasilkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran daring melalui dalam menstimulus kreativitas anak usia dini kelompok B bahwa stimulasi kreativitas anak usia dini kelompok B dapat dilaksanakan melalui permainan konstruktif menggunakan plastisin. Dengan kegiatan permainan konstruktif anak mampu mengikuti pembelajaran dengan antu-

sias dan semangat sehingga kegiatan permainan konstruktif dapat dilaksanakan serta kreativitas anak dapat terstimulasi secara baik dan berkembang optimal. Kemampuan dalam kreativitas sebaiknya distimulasi sejak dini karena kreativitas memberikan kesenangan yang sangat besar sehingga kelak tumbuh menjadi dewasa mampu menciptakan karya-karya yang kreatif dan bermanfaat untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Melalui kegiatan permainan konstruktif anak belajar mengembangkan imajinasinya dengan mengekspresikan ide yang ada dalam dirinya, dengan bermain aktif untuk merasakan, mempraktekan, atau membangun sesuatu yang baru dengan memecahkan masalah dalam kegiatan sederhana, sehingga kreativitas anak usia dini ini tidak bisa dilepaskan dengan bermain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar & Permainan*. Jakarta: Kencana
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa) Jakarta: Penerbit Erlangga
- Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Purwokerto: Remaja 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 Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- 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>
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syahrudin. (2020). *Permainan Bombardier*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyudin. (2007). *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani