

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF
(Penelitian Tindakan di Kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu 2017)**

LIDIA OKTAMARINA

UIN Raden Fatah Palembang

Lidia.okta@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menggambarkan proses dan hasil belajar melalui bermain konstruktif yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B RA Nurul Huda Tahun 2017. Subyek penelitian ini yaitu 10 orang anak. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan statistik deskriptif yang membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-intervensi, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui bermain konstruktif, dibuktikan dengan rata-rata skor kreativitas pada pra-intervensi sebesar 33, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 51 dan siklus kedua sebesar 71.

Kata Kunci: Kreativitas, bermain konstruktif, penelitian tindakan

***THE ENHANCEMENT CREATIVITY THROUGH CONSTRUCTIVE PLAY
(Action Research in Group B RA Nurul Huda Bengkulu City Year 2017)***

LIDIA OKTAMARINA

UIN Raden Fatah Palembang

Lidia.okta@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this study is to describe the process and results of learning through constructive play that can improve creativity children in group B disiplin RA Nurul Huda Bengkulu City Year 2017. The subjects of this study were 10 children. This research method is based on the Research Action Class Action Research model Kemmis and Mc. Taggart which includes four stages: planning, action, observation, and reflection. This study consisted of two cycles, each cycle consisting of 6 times. Techniques data analysis used in this research is the analysis of qualitative and quantitative data. qualitative and quantitative analysis with descriptive statistics to compare the results obtained from pre-intervention, the first cycle and the second cycle. The results of this study showed an increased creativity children through constructive play, evidenced by an average creativity score of 33 pre-intervention, then increased in the first cycle of the second cycle of 51 and 71.

Keywords: *creativity, constructive play, action research*

Pendahuluan

Pada hakikatnya setiap individu memiliki potensi untuk berfikir kreatif. Kreativitas akan berkembang sejalan dengan usia seseorang, maka sangat penting kreativitas di asah sejak usia dini. Kreativitas merupakan suatu tuntutan dalam kehidupan sehari-hari untuk mempersiapkan kehidupannya dimasa yang akan datang. Kreativitas dibutuhkan untuk menciptakan berbagai inovasi dalam suatu konsep kehidupan individu.

Hasil penelitian Omatseye (2010: 214), "*Art in Early Childhood Education Classrooms: An Invitation to Creativity*" menunjukkan bahwa konsep kreativitas anak dapat digambarkan sebagai seni menggabungkan hal-hal dengan cara yang baru. Ketika anak melihat tanah liat mereka akan membuat kreasi dari tanah liat tersebut, mulai untuk mengungkapkan pikiran kreatif mereka. Artinya bahwa kreativitas itu dapat terwujud apabila ada bahan dan alat yang dapat dimanfaatkan oleh anak untuk berfikir kreatif..

Selanjutnya, penelitian Rizi et all (2011: 2137) berjudul "*The Effect group plays on the Development of the Creativity of Sixyear Children*" menunjukkan bahwa dengan bermain secara kelompok dapat meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia 6 tahun. Jadi dalam kegiatan bermain kelompok terjalin komunikasi antar anak, mereka saling

bersosialisasi untuk menciptakan sebuah ide dan gagasan untuk membuat suatu produk atau hasil karya yang kreatif.

Hasil penelitian Momeni et all (2017: 167) berjudul "*The Role of Creative Drama in Improving the Creativity of 4-6 Years Old Children*" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain drama kreatif dengan kreativitas anak usia 4 sampai dengan 6 tahun. Dengan Bermain anak dapat menstimulasi ide kreativitasnya, salah satu permainan yang edukatif untuk anak yaitu bermain konstruktif. Dengan menggunakan metode bermain konstruktif, anak menggunakan benda konkrit yang ada di sekitar mereka untuk membangun kreativitasnya. Media bermain konstruktif dapat menggunakan bahan alam atau cair yang ada disekitar anak untuk dijadikan media atau alat main.

Kreativitas merupakan kemampuan menuangkan ide-ide baru yang asli dan berguna, kreativitas disebut juga seni menggabungkan benda-benda atau alat bahan main yang ada disekitarnya yang menghasilkan sebuah produk orisinil dari individu tersebut. Sehingga, dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas mengenai pentingnya kreativitas pada anak usia dini, maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan melalui bermain konstruktif. Dengan penerapan bermain konstruktif diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru untuk

meningkatkan kreativitas pada anak. Anak dapat menggunakan benda-benda konkrit yang ada di sekitar mereka untuk membangun pemahaman baru mengenai warna, bentuk, ukuran yang berkaitan dengan seni sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di RA Nurul Huda Kota Bengkulu yang dilakukan di kelompok B dengan jumlah siswa 10 orang anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Dari hasil pengamatan terdapat sebagian anak yang kreativitasnya belum berkembang secara optimal, yang ditunjukkan dengan (1) terdapat 7 atau 70% anak belum memiliki kelancaran dalam menuangkan ide-idenya, (2) terdapat 7 atau 70% anak belum memiliki kelenturan dalam menghasilkan karyanya sendiri, (3) terdapat 8 atau 80% anak belum dapat menghasilkan inovasi baru yang orisinal, dan (4) terdapat 8 atau 80% anak belum dapat mengembangkan idenya secara terperinci.

Berdasarkan permasalahan di atas disebabkan ketika kegiatan bermain anak masih meniru hasil karya dari guru dimana anak belum dapat mengeluarkan ide kreatif sendiri, belum dapat mengungkapkan idenya dan masih perlu banyak bantuan guru. Salah satu faktor penyebab dari permasalahan tersebut yaitu kurangnya

penggunaan media pembelajaran yang ada disekitar anak.

Salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak adalah dengan bermain konstruktif. Dengan bermain konstruktif dapat mengeksplor imajinasi, menuangkan ide-ide, serta mengenal berbagai warna dan bentuk dari media atau alat permainan sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru, bermakna dan menyenangkan. Adapun judul penelitian yang akan diteliti yaitu: “Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif di Kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu.”

Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah :

1. Kreativitas pada anak kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu.
2. Bermain konstruktif sebagai pemecahan masalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu.

Hakikat Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas berasal dari kata *to create*, yang artinya membuat. Menurut Sudarma (2013: 9-10) kreativitas dapat diartikan kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Artinya bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan yang menghasilkan produk atau

hasil karya.

Sejalan dengan menurut Rizi et all (2017: 2137) bahwa:

Creativity is abilities of individuals to actively create the reality that surrounds them not only by creating eminent works or proposing new scientific solutions, but also by everyday creations, rendering the nearest environment more effective, as well as improving and modernizing whatever is around us.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk secara aktif digali untuk menciptakan realita yang mengelilingi mereka. Kreativitas itu didapat dari kreasi sehari-hari anak yaitu tempat terdekat dari lingkungan mereka yang efektif untuk meningkatkan dan memodernisasi apa pun yang ada disekitar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut Stephen (2009: 2) mengungkapkan bahwa:

“The committee argued that creativity always involves the four following characteristics: 1) thinking and behaving imaginatively; 2) purposeful activity directed towards an objective; 3) process that generate something which is original; 4) outcomes that are of value in relation to the objective”.

Kreativitas adalah proses mulai dari merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah tersebut, menilai dan menguji dugaan dan hipotesa, kemudian mengubah dan

mengkaji ulang, akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

Montakis (2010: 13-14) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Sejalan dengan Montakis, Rhodes (2010: 45-46) mendefinisikan kreativitas merupakan suatu proses kreatif dalam menghasilkan produk kreatif, yaitu munculnya hasil ide yang diperoleh melalui interaksi antara keunikan individu dengan berbagai pengalaman. Artinya bahwa berfikir kreativitas muncul dalam diri individu itu sendiri melalui ide yang didapatkan melalui interaksi antara keunikan individu dengan berbagai pengalamannya.

Terdapat empat dimensi yang sering disebut 4P yang melandasi pengembangan kreativitas menurut Rhodes (2010: 45-46) , yaitu:

1. *Person*, Kreativitas merupakan ungkapan atau ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif tersebut yang mencerminkan individu tersebut.
2. *Press*, bakat kreatif anak akan terwujud jika dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

3. *Process*, untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk berfikir kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan.
4. *Product*, kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Kedua hal tersebut dapat mendorong seseorang melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Dapat disimpulkan bahwa yang melandasi pengembangan kreativitas yaitu *person* (individu itu sendiri), *press* (bakat kreatif yang terwujud dari dorongan kuat dalam dirinya), *process* (proses dalam berfikir kreatif atau rangsangan untuk melibatkan anak dalam kegiatan kreatif), dan *product* (menciptakan sebuah produk kreatif yang bermakna).

Proses setiap orang berbeda, ada yang membutuhkan banyak waktu dalam persiapan ada yang gagal dalam fase ‘membiarkan ide’ yang lain memfokuskan diri dalam hal ‘penyelesaian’ dan konsekuensinya mungkin memiliki pendekatan ‘orientasi hasil’ yang lebih banyak atas kreativitasnya mereka sendiri.

Menurut Malaguzzi dalam Anne Kennedy and Lennie Barblett (2010: 5) “*creativity seems to express it self through cognitive, affective and imagination processes, these come together and support the skills for prodiciting and arriving at unexpected solution.* Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kreativitas akan mengembangkan proses kognitif, afektif dan imajinasi anak secara bersamaan. Artinya bahwa dengan anak memiliki jiwa kreatif, secara bersamaan perkembangan kognitif, afektif dan imajinasi anak sudah terasah.

Selanjutnya, menurut E. Torrence (2013: 8-9) perilaku kreatif meliputi:

- a) Kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan mengemukakan pendapat/ide guna memecahkan masalah;
- b) Kelenturan (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa;
- c) Keaslian (*Originality*) yaitu kemampuan memberikan respons yang unik dan luar biasa;
- dan d) Keterperincian (*Elaboration*) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Perilaku kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini yaitu kelancaran (*Fluency*) kemampuan anak untuk dapat mengungkapkan ide, kelenturan (*Flexibility*) kemampuan untuk

menghasilkan ide di luar kategori biasa, keslian (*Originality*) kemampuan dari ide sendiri atau orisinalitas, Keterperincian (*Elaboration*) kemampuan untuk mengarahkan ide secara terperinci.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disintesisasikan bahwa kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari proses berfikir yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Dengan anak berfikir kreatif maka akan melatih anak untuk dapat melatih kemampuan berpikirnya yang akan menghasilkan ide atau gagasan kreatif sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun orang lain dengan melakukan inovasi menggunakan alat atau bahan yang ada disekitarnya.

Menurut Rebecca dan Shirley (2007: 4-7) mengungkapkan ada empat aspek kreativitas yaitu, *Person*, *Press*, *Process*, dan *Product*. Keempat dimensi ini saling berkaitan yaitu, pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif serta dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Kreativitas memerlukan dukungan dan dorongan dari dalam maupun dari luar lingkungan, sehingga ide-ide akan muncul dan terus berkembang menghasilkan sebuah produk atau hasil karya. Berikut akan dijabarkan secara terperinci mengenai aspek kreativitas pada anak, yaitu:

1. Pribadi (*person*), pribadi yang Kreatif

adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong (*press*), dorongan merupakan motivasi primer untuk menjadi kreatif, ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. (Susanto, 2011: 128) Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu produk atau hasil karya.
3. Proses (*process*), dimana proses dalam kreativitas sangatlah penting, proses merupakan tahapan dimana seorang individu menemukan masalah sampai dengan menemukan pemecahan masalah untuk keluar

dari masalah yang ada. Teori yang dipaparkan oleh Wallas menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) persiapan, 2) inkubasi, 3) iluminasi, dan 4) verifikasi (Munandar, 2010: 39). Dapat dijabarkan bahwa 1) tahap persiapan, adalah tahap untuk mengumpulkan data atau informasi, dimana dalam tahap ini seseorang akan mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah 2) tahap inkubasi, adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya secara sadar tetapi dalam alam prasadar, dalam tahap ini membutuhkan waktu yang tidak menentu 3) tahap iluminasi, akan muncul ide-ide atau gagasan untuk memecahkan masalah 4) tahap verifikasi atau tahap evaluasi dimana ide atau gagasan baru yang muncul harus diuji dengan pemikiran yang kritis.

4. Produk (*product*) Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Produk kreatif ditandai

dengan orisinalitas, kebermaknaan, kebaruan, dan teramati, diyakini bahwa pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan (*Press*) dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif (Yuliani dan Bambang, 2010: 39). Dengan demikian bakat-bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif harus adanya dorongan (internal maupun eksternal) agar termotivasi untuk menciptakan produk-produk kreatif yang bermakna. anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa melandasi pengembangan aspek kreativitas yaitu *person* (individu itu sendiri), *press* (bakat kreatif yang terwujud dari dorongan kuat dalam dirinya), *process* (proses dalam berfikir kreatif atau rangsangan untuk melibatkan anak dalam kegiatan kreatif), dan *product* (menciptakan sebuah produk kreatif yang bermakna).

Menurut Supriadi dalam Rachmawati (2010: 15) bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya, orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi, sikap dan kepribadian kreatif, kedua ciri ini sangat pentingnya. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kecerdasan

tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya yang kreatif.

Adapun ciri-ciri kepribadian anak kreatif menurut Torrance dalam Jill Englebright Fox dan Robert Schirrmacher (2012; 8), terdapat 7 indikator kreativitas pada anak, yaitu:

1. *Curiosity*, Rasa ingin tahu yang besar, yang mendorong untuk mengetahui lebih banyak lagi, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, situasi dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui untuk meneliti.
2. *Flexibility* (kelenturan) adalah kemampuan untuk mencari alternatif penyelesaian lain.
3. *Sensitivity to Problem*, kemampuan anak melihat adanya masalah/menangkap adanya kesenjangan dari apa yang terjadi dengan yang seharusnya.
4. *Redefinition*, kemampuan untuk menangkap suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang diketahui oleh orang lain.
5. *Self Feeling*, perasaan penting dan individual yang tinggi, yang menuntunnya untuk menyelesaikan tugas/masalahnya sendiri.
6. *Originality*, kemampuan timbulnya gagasan/ide. Dan terjadi saat anak bermain. Mampu memperagakan atau

membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalannya.

7. *Insight*, kemampuan timbulnya gagasan/ide. Dan terjadi saat anak bermain. Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalannya.

Torrance dalam Jill Englebright Fox dan Robert Schirrmacher (2012; 8) menyebutkan ciri-ciri tindakan kreatif anak prasekolah sebagai berikut:

- a) Belajar dengan kreatif, dimana dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga memperoleh pengalaman yang mengesankan. Mengajukan pertanyaan, membuat tebakan dan kemudian menemukan kadang cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam.
- b) Memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Pada umumnya anak mempunyai perhatian dan ketertarikan terhadap sesuatu yang baru hanya bertahan sekitar 15 menit anak yang kreatif dalam mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan bermain, berdasarkan penelitian memiliki

rentang perhatian sekurangnya 30 menit bahkan ada yang lebih panjang dari itu hingga 60 menit atau bahkan lebih. Berarti anak kreatif tidak mudah bosan.

- c) Belajar melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalaman. Anak kreatif haus akan pengalaman baru sehingga anak tidak bosan-bosannya mencari pengalaman baru sedangkan pengalaman yang paling berkesan diperoleh secara langsung melalui kegiatan eksperimen yang dilakukan. Karena itu anak harus diberikan banyak bekal pengalaman melalui eksperimennya sendiri, baik melalui bermain, kesenian, musik, drama kreatif dan lain sebagainya.

Dari ciri-ciri kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa anak belajar dengan kreatif, anak memiliki rentang waktu yang panjang untuk berfikir kreatif, dan anak belajar melalui fantasi dan memecahkan permasalahan berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya.

Hakikat Bermain Konstruktif

Menurut Moeslichatoen (2004: 24) bermain merupakan kegiatan yang memberi kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan. Dalam kegiatan

bermain yang lebih ditekankan adalah caranya daripada hasil. Artinya bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya menurut Erikson dalam Sandra J Stone (1993: 4) yaitu "*Child's play is the infantile form of the human ability to deal with experience by creating model situations and to master reality by experimenting and planning*". Bermain merupakan kemampuan anak untuk mendapatkan pengalaman dengan menciptakan situasi dalam menguasai realita dengan melakukan perencanaan dan percobaan.

Menurut Walter (2016: 40) "*Play provides an intrinsically motivating context in which children come together to understand their world*". Bermain memberikan konteks intrinsik memotivasi, dimana anak secara bersama-sama memahami dunia mereka. Maka dapat dikatakan bahwa bermain merupakan simulasi anak dalam memperoleh pengalaman yang baru dalam memahami dunia mereka.

Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan diri, mengontrol diri serta mengembangkan kemampuan simbolik dan kecakapan terhadap

mengemukakan ide dan pikiran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yvonne M. Caldera (1999: 855-872) "*It is widely recognised that play, a spontaneous, self-guided activity, provides children opportunities to learn and practise important cognitive and social skills.*" Artinya, secara luas diakui bermain itu adalah sebuah aktivitas dipandu yang dilakukan anak, yang memberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih kognitif serta keterampilan sosial. Bermain memiliki berbagai jenis dan tahapan, salah satunya yaitu bermain konstruktif.

Menurut Essa (2011: 47) bermain konstruktif adalah permainan yang melibatkan seseorang untuk menciptakan sesuatu dengan berbagai benda. Sebagai contoh bermain balok untuk membangun menara. Bermain konstruktif merupakan permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruktif suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri (Santrock, 2004: 219). Artinya bahwa, bermain konstruktif dilakukan oleh anak dengan melibatkan pikiran dan imajinasi dalam menyelesaikan pemecahan masalah. Balok digunakan khusus dan tepat untuk bangunan dan konstruksi. Sebuah sentra balok menyediakan berbagai bahan bangunan dari berbagai ukuran, bentuk, warna, dan tekstur.

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.

Menurut Walter F. Drew (2008: 38-44), at al "*constructive play involves building and making things no one has ever seen before. As young children fiddle with, sort, and arrange materials, ideas and imagination begin to flow.*" Bermain konstruktif melibatkan bermain pembangunan dengan membuat hal-hal yang tidak ada atau belum pernah dilihat sebelumnya. Anak bermain dengan menyortir, mengatur bahan, ide-ide dan imajinasi. Selanjutnya Walter F. Drew mengemukakan 3 prinsip dalam bermain konstruktif, yaitu:

1. *During the preschool years, constructive play merges with exploration and make-believe play and becomes a mature form of play that allows children to strengthen inquiry skill and build conceptual understanding.* Selama tahun prasekolah, bermain konstruktif

menyatu dengan eksplorasi dalam bermain yang memungkinkan anak-anak untuk memperkuat keterampilan penyelidikan membangun pemahaman konseptual.

2. *who are knowledge able about the purposeful use of materials, the process of constructive play, and intentional strategies for interacting with children succeed in helping children develop essential concept sand skills in all content areas.* Guru mempunyai tujuan dari bahan, proses bermain konstruktif, dan strategi yang disengaja untuk berinteraksi dengan anak-anak harus berhasil dalam membantu anak-anak mengembangkan konsep penting dalam konten semua bidang.
3. *Professional development experiences that feature hands-on constructive play with openended materials help early childhood educators extend and deepen their understanding of constructive play as a developmentally appropriate practice for meeting early learning.* Pendidik anak usia dini dapat membantu memperluas dan memperdalam pemahaman anak dalam mengembangkan tahapan perkembangan untuk memenuhi standar pembelajaran awal.

Menurut Piaget dalam Diana Mutiah (2011: 116) main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang

mendukung tugas-tugas disekolahnya dikemudian hari. Bahan main pembangunan:

1. Bahan sifat cair/bahan alam, seperti: air, pasir, cat jari, lumpur, tanah liat, playdough, crayon, pulpen, serta pensil, dan
2. Bahan pembangunan yang terstruktur, seperti: balok unit, balok berongga, puzzle, dan balok berwarna.

Bermain konstruktif (balita dan anak prasekolah) membantu anak-anak memahami pengalaman mereka. Jenis bermain ini dapat terjadi sendiri atau dengan orang lain sebagai anak berencana manipulasi benda atau orang untuk menciptakan pengalaman tertentu (Jackman, 2012: 332). Bermain konstruktif dapat mengikuti proses eksplorasi material. Anak terlibat dalam hal membentuk dan menggabungkan objek-objek. Ia bereksperimen dari balok-balok kayu dari berbagai bentuk dan ukuran, dan dengan bahan-bahan lain. Seperti tongkat, batu, biji-bijian, tanah liat dan pasir. Dengan menumpuki, memasangkan, mencocokkan, mencari keseimbangan antara bagian-bagian, anak membuat rumah, menara, benteng dan sebagainya (Joan Freeman dan Utami Munandar, 2000: 265). Bermain konstruktif ini mempunyai banyak kegiatan yang dapat dilakukan dengan berbagai media sesuai dengan gagasan

anak sehingga dapat menghasilkan suatu karya.

Pada dasarnya anak menyukai sesuatu hal yang baru dan menantang bagi dirinya. Bermain konstruktif sangat tepat digunakan pada pembelajaran anak usia dini, karena bermain konstruktif bisa dilakukan dengan berbagai macam media yang akan menambah antusias anak untuk mengembangkan imajinasi, dan membantu anak dalam memecahkan masalah sederhana.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disintesisasikan bahwa bermain konstruktif adalah permainan yang dilakukan oleh anak yang meliputi merancang, membentuk dan menciptakan sesuatu dari pikiran dan idenya dengan alat dan bahan yang ada disekitar anak.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan ini menggunakan desain model Kemmis & Mc Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*). Pada model kemmis & Mc Taggart tindakan (*act*) dan pengamatan (*observe*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Bentuk penelitian ini memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti

dalam bentuk kegiatan bermain konstruktif (variable bebas) dan mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas (variable terikat) yang timbul akibat dari tindakan yang dilakukan selama penelitian. Selain itu, penelitian ini melibatkan kerjasama antara peneliti dengan guru sebagai pelaksanaan tindakan, sehingga penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kolaboratif.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 71% dari jumlah anak yaitu 8 dari 10 anak mencapai TCP Minimal yang ditentukan bersama dengan kolaborator. Pada penelitian ini TCP Minimal sebesar 75% dari TCP Maksimal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Catatan lapangan terdiri dari apa yang dilihat, didengar, dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan kreativitas melalui kegiatan bermain konstruktif berupa foto dan video. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru dan anak RA Nurul Huda Kota Bengkulu. Observasi dilakukan dengan instrumen pemantau tindakan guru dan instrumen yang digunakan dalam penilaian peningkatan kreativitas pada anak kelompok B setelah tindakan.

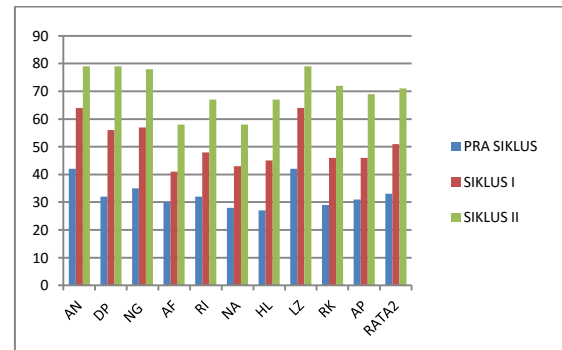
Kisi-kisi instrumen dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang menjelaskan bahwa Pemahaman geometri adalah skor yang diperoleh anak dalam memahami konsep proses berpikir kreatif dalam mengekspresikan suatu kreativitas yang mencerminkan 1) kelacaran; 2) kelenturan; 3) orisinalitas; dan 4) elaborasi yang menghasilkan suatu produk yang bermakna yang dinilai oleh observer menggunakan instrumen observasi dengan *scala rating* menggunakan skor dengan kriteria 1 belum berkembang (BB), 2 mulai berkembang (MB), 3 berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 berkembang sangat baik (BSB) dimana skor ini menjelaskan tingkatan kreativitas yang dicapai oleh anak kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-intervensi, siklus dan siklus kedua.

Hasil Penelitian

Kegiatan pada siklus I dan siklus II dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah hasil TCP

peningkatan kreativitas anak dalam bentuk grafik yaitu data pra tindakan, siklus I, dan siklus II:



Grafik 1.1 Kreativitas Pada Pra siklus, siklus I, dan Siklus II

Dari data grafik di atas menunjukkan rata-rata skor kreativitas pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata skor tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus ke II yang sudah mencapai keberhasilan menurut Mills 71%. Kegiatan pembelajaran melalui bermain konstruktif pada siklus II ada 6 anak berada dalam kategori berkembang sangat baik dan 4 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa kreativitas anak sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Pada siklus I anak bermain konstruktif terstruktur sedangkan pada siklus ke II anak bermain konstruktif bahan alam atau cair. Peneliti dan kolaborator mengamati secara menyeluruh terhadap tindakan yang diberikan kepada anak. Proses pengamatan ini dapat dilihat pada catatan observasi dan dokumentasi. Kegiatan bermain konstruktif

dengan menggunakan media bahan alam jauh menarik perhatian dan antusias anak dibandingkan dengan media terstruktur, dengan menggunakan media bahan alam anak dapat mengeksplor ide-ide, gagasan lebih terperinci.

Berdasarkan data peningkatan kreativitas anak di atas dapat terlihat bahwa rata-rata nilai TCP kreativitas pada pra siklus sebesar 33 dengan kriteria belum berkembang (BB), kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 51 dengan kriteria mulai berkembang, selanjutnya terjadi peningkatan pada siklus ke II sebesar 71 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pembahasan

Dalam penelitian ini kreativitas ditingkatkan melalui bermain konstruktif, kegiatan menggunakan konstruktif menekankan pengalaman anak dalam berpikir kreatif. Anak diminta untuk menuangkan imajinasinya dan menghasilkan karya yang kreatif. Kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan berbagai macam media alat main baik yang terstruktur ataupun bahan alam atau cair. melibatkan ide-ide, pemahaman baru, dan imajinasi dalam kegiatan membangun kreativitas anak. Sehingga bermain konstruktif termasuk dalam kegiatan pembelajaran bermain sambil belajar yang berfungsi sebagai penunjang proses berfikir kreatif. Hal ini senada dengan

pendapat Walter F. Drew, et al (2008:34-44) "*constructive play in volves building and making things no one has ever seen before. As young children fiddle with, sort, and arrange materials, idea sand imagination begin to flow.*" Bermain konstruktif melibatkan bermain pembangunan dan membuat hal yang belum ada atau belum pernah dilihat sebelumnya dengan cara menyortir, mengatur bahan, ide-ide dan imajinasi mereka.

Hal ini sejalan dengan pendapat Freeman bahwa bermain konstruktif dapat mengikuti proses eksplorasi material. Anak terlibat dalam hal membentuk dan menggabungkan objek-objek. Ia bereksperimen dari balok-balok kayu dari berbagai bentuk dan ukuran, dan dengan bahan-bahan lain. Seperti tongkat, batu, biji-bijian, tanah liat dan pasir. Dengan menumpuki, memasangkan, mencocokkan, mencari keseimbangan antara bagian-bagian, anak membuat rumah, menara, benteng dan sebagainya. (Joan Freeman dan Utami Munandar, 2000:265). Artinya bahwa dengan bermain konstruktif anak dapat mengembangkan proses berfikir kreatifnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, anak dapat menginovasi alat mainnya dengan pengalaman-pengalaman yang telah diperolehnya terlebih dahulu dengan cara memasang, mencocokkan, menumpuki

media-media yang ada di sekitarnya secara rinci hingga menyerupai suatu bentuk dengan melibatkan fikiran, dan imajinasi mereka dalam membangun.

Hal ini sesuai dengan pendapatnya Hurlock, (1980:330) bahwa sampai usia 4 atau 5 tahun, anak mengumpulkan benda tanpa rencana atau pola yang dipertimbangkan sebelumnya. Apabila kebetulan benda itu menyerupai benda yang dikenal, seperti rumah atau jembatan anak akan merasa senang. Artinya bahwa secara tidak langsung anak dalam melakukan kegiatan bermain sedang berfikir kreatif, maka sangat penting sejak sedini mungkin anak distimulasi untuk selalu berfikir kreatif dalam melakukan sebuah tindakan.

Berdasarkan analisis asesmen autentik pada pra siklus, siklus I dan siklus II yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu AN, DP, dan LZ, sedangkan AF memperoleh skor terendah dari rata-rata TCP kreativitas. AN, DP, dan LZ mendapatkan skor rata-rata TCP tertinggi karena faktor anak yang sudah matang kognitifnya. AN, DP dan LZ anak yang rajin dan cepat tanggap dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sedangkan dalam penelitian ini nilai rata-rata TCP terendah yaitu AF. AF anak yang sangat aktif dalam gerakannya, namun keaktifan AF belum terarah dengan baik,

sehingga AF sering mengganggu teman yang lain saat berlangsungnya pembelajaran. AF memiliki perkembangan kognitif yang cukup lambat dari teman-temannya. Terlihat dari AF belum dapat menginovasi ide-ide kreatifnya, AF harus dibimbing oleh guru untuk menyelesaikan tugasnya. Namun, AF sudah banyak memiliki peningkatan dalam kreativitas, seperti AF sudah dapat mengungkapkan ide-ide kreatifnya dalam sebuah kreativitas hasil karya atau produk seperti teman-temannya yang lain. Kegiatan bermain konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menungkan ide-ide, dan mengadakan percobaan, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya lebih baik lagi.

Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian yang dihadapi oleh peneliti adalah:

1. Pemberian tindakan bermain konstruktif ini tergolong baru, butuh tenaga ekstra guru untuk mengawasi anak bermain sehingga anak tidak terfokus untuk bermain saja.
2. Anak seringkali fokus ke kamera saat peneliti sedang mendokumentasi yang mengakibatkan proses pengambilan dokumentasi mengalami keterbatasan.

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kreativitas anak melalui

bermain konstruktif pada kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas pada anak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif. Data menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak tercatat sebesar 32 pada tahap pra siklus. Tingkat kreativitas anak selanjutnya meningkat menjadi 51 pada akhir siklus ke I dan meningkat lagi menjadi 71 pada akhir siklus ke II. Sehingga, kegiatan bermain konstruktif dinilai mampu untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B RA Nurul Huda Kota Bengkulu.
2. Penerapan bermain konstruktif dapat disesuaikan dengan media bahan alat main yang ada disekitar anak. Baik menggunakan media konstruktif terstruktur ataupun media konstruktif bahan alam atau cair.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, adapun saran yang bisa peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan dapat lebih memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan aktivitas yang mengasah kreativitas anak, guru dapat

mengkombinasi berbagai kegiatan dengan media yang diperoleh dari lingkungan sekitar anak.

2. Bagi orangtua diharapkan dapat memberikan stimulasi yang berkaitan dengan perkembangan anak terutama kreativitas anak untuk keberlanjutan program yang diberikan oleh guru di sekolah. Kerjasama yang baik antara guru dan orangtua dapat mendukung untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak yang lainnya.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat memperkaya kajian-kajian atau mengembangkan penelitian yang terkait dengan menggunakan metode, media, dan teknik yang tepat sesuai dengan permasalahan yang ada dilapangan

Daftar Pustaka

- Anne, Kennedy and Lennie Barblett, *learning and Teaching Through Play*. California: early Childhood Australia Inc, 2010
- Caldera, Yvonne M., et al, *Children's Play Preferences, Construction Play with Blocks, and Visual-spatial Skills: Are they Related?*, (International Journal Of Behavioral Development 23/4. 1999, <http://content.ebscohost.com> (diakses 29 september 2016).
- Drew, Walter F., et al. *Constructive we Play Avalue Added Strategy for Meeting Early Learning Standards* tahun 2008, <http://content.ebscohost.com> (diakses 29 september 2016)
- Essa, Eva L. *Introduce To Early Childhood Education. Canada:*

- Wadsworth Cengage Learning. 2011
- Freeman, Joan dan Munandar, Utami. *Cerdas Dan Cermelang: Kiat Dan Mengembangkan Bakat Usia 0-5 Tahun*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2000
- Hartati, Sofia. *How to be Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media. 2007.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.1980
- Jill ,Englebright Fox dan Robert Schirrmacher. *Art & Creative Development for Young Children, 7th edition*. Wadsworth: Belmont, 2012
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, Jakarta : PT. raja Grafindo Persada, 2013
- Rachamawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010
- Rebecca T. Isbell and Shirley C. Raines. *Creativity and the Art with Young Children, 3rd edition*, International Eddition. Wadsworth Cengage Learning: United State, 2013.
- Rizi, Cobra Emami., et all. "The Effect group plays on the Development of the Creativity of Sixyear Children," *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15, 2011<http://content.ebschohost.com> (diakses 13 november 2017)
- Sandra J Stone. *Playing a Kids Curriculum*, United State of Amerika: Good Year Book,1993
- Santrock, John. *Perkembangan Anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2004
- Stephen, scoffham. *teaching geography creatively*. New York: open university, 2009
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011
- Yuliani, dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks, 2010