



**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK PADA RAUDHATUL ATFHAL  
AL-FALLAH BINA INSAN ISLAMI SIMPANG ASRAMA  
SIMPURUIK KECAMATAN SUNGAI TARAB BATUS  
ANGKAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**YOSI MALINDA**  
**NIM 13 132 106**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATUSANGKAR  
2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yosi Malinda  
Nim : 13 132 106  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA RAUDHATUL ATFHAL AL-FALLAH BINA INSAN ISLAMI SIMPANG ASRAMA SIMPURUIK KECAMATAN SUNGAI TARAB BATUSANGKAR"** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat, kecuali di cantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2018

Saya yang menyatakan



Yosi Malinda

13 132 106

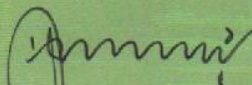
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama YOSI MALINDA, NIM. 13 132 106 dengan judul: "PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA RAUDHATUL ATFHAL AL-FALLAH BINA INSAN ISLAMI SIMPANG ASRAMA SIMPURIK KECAMATAN SUNGAI TARAB BATUSANGKAR" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke *munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

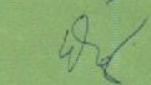
Batusangkar, Juli 2018

Pembimbing I



Dr. Irman, S.Ag, M.Pd  
NIP. 19710201 200604 1 016

Pembimbing II

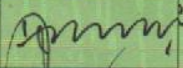
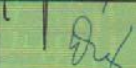


Elis Komalasari, M.Pd  
NIP. 19850606 200912 2 2006



**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Skripsi atas nama YOSI MALINDA NIM: 13 132 106 yang berjudul: "PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA RAUDHATUL ATFFHAL AL-FALLAH BINA INSAN ISLAMI SIMPANG ASRAMA SIMPURUIK KECAMATAN SUNGAI TARAB BATUSANGKAR" telah di uji dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada Hari Selasa Tanggal 14 Agustus 2018. Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Irman. S.Ag, M.Pd NIP. 19710201 200604 1 016	Ketua Sidang/ Pembimbing I	
2.	Elis Komalasari, M.Pd NIP.19850606 200912 2 006	Pembimbing II/ penguji IV	
3.	Dr. Wahidah Fitriani, MA NIP. 19790916 200312 2 003	Penguji I	 29-8-2018
4.	Rina Yulitri. M.Pd NIP. 19820716 201503 2 001	Penguji II	

Batusangkar, September 2018  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan



Dr. Sirajul Munir, M.Pd  
NIP. 19740725 199903 1 003

## ABSTRAK

**YOSI MALINDA. NIM 13 132 106 (2018).** Judul Skripsi: **“PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIFITAS ANAK PADA RAUDHATU ATFHAL AL -FALAH BINA INSAN ISLAMI SIMPANG ASRAMA SIMPURUIK KECAMATAN SUNGAI TARAB BATUSANGKAR”**. SKRIPSI, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Batusangkar, 2018, 78.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak secara optimal. Kreativitas anak masih perlu ditingkatkan lagi. Salah satu cara meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Oleh karena itu penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak di RA Al-Falah Batusangkar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Pre-Experiment*. Populasi penelitian berjumlah 34 orang anak, dan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* berjumlah 12 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan dianalisis dengan uji beda (*t-test*).

Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh *pretest* rata-rata adalah 10,91 dan hasil *posttest* rata-rata 17,08. Oleh karena itu terdapat pengaruh yang signifikan permainan konstruktif terhadap peningkatan kreativitas anak dengan  $t_0$  14,6 >  $t_t$  2,20. Dari hasil penelitian menunjukkan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5 %. Hal ini menunjukkan permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Al-Falah Batusangkar.

***Kata Kunci:*** Permainan Konstruktif, Kreativitas

## DAFTAR ISI

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**ABSTRAK ..... i**

**DAFTAR ISI ..... iii**

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Masalah .....	7
F. Manfaat dan Luaran Penelitian .....	7
G. Defenisi Operasional .....	8

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kreativitas	
1. Pengertian Kreativitas .....	10
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	11
3. Tujuan Pengembangan Kreativitas .....	13
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas ...	15
5. Faktor Pendukung Kreativitas .....	16
6. Faktor Penghambat Kreativitas .....	19
7. Strategi pengembangan Kreativitas .....	21
8. Cara menumbuhkan kreativitas .....	22
B. Permainan Konstruktif	
1. Pengertian Permainan Konstruktif .....	24
2. Jenis-jenis Permainan Konstruktif .....	25

3.	Ciri-ciri Permainan Konstruktif .....	27
4.	Manfaat Permainan Konstruktif .....	28
5.	Langkah- langkah Permainan Konstruktif .....	31
C.	Keterkaitan Permainan Konstruktif dengan Kreativitas .....	32
D.	Penelitian yang Relevan .....	33
E.	Kerangka Berpikir .....	35
F.	Hipotesis .....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian .....	37
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C.	Populasi dan Sampel .....	39
D.	Pengembangan Istrumen .....	40
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	43
F.	Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Deskriptif Penelitian .....	49
1.	Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kreativitas Anak Usia Dini.....	49
2.	Deskriptif <i>Treatment</i> .....	52
a.	<i>Treatment 1</i> .....	53
b.	<i>Treatment 2</i> .....	56
c.	<i>Treatment 3</i> .....	58
d.	<i>Treatment 4</i> .....	61
3.	Deskripsi data <i>Postes</i> Kreativitas.....	63
4.	Perbandingan Hasil Data <i>Pretest</i> Dengan <i>Postest</i> .....	66
B.	Pengujian persyaratan analisis	
1.	Data Berdistribusi Normalitas .....	69
2.	Data Berdistribusi Homogenitas .....	69
3.	Data Menggunakan Interval .....	69
C.	Pengujian Hipotesis .....	70
D.	Pembahasan .....	74

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	77
B. Implikasi .....	77
C. Saran .....	77

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Secara ilmiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang *inheren* (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktifitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Mendukung pendapat di atas Supriadi mengatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati dan Kurniati, 2010:14). Sejalan dengan pendapat di atas Munandar mengemukakan bahwa “kreatifitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada sebelumnya” (Fadhillah dan Khorida, 2014:122)

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru, karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. kreativitas merupakan kemampuan setiap individu untuk menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun hasil karya yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah kelebihan yang dibawa anak sejak lahir dan tergantung bagaimana mengembangkannya agar anak lebih kreatif. Kreativitas pada

anak usia dini dapat dilihat dari beberapa hal, kreativitas dalam berfikir (memecahkan masalah) dan dalam membuat hasil karya. Anak yang memiliki kreativitas akan senang melakukan beberapa hal diantaranya bereksplorasi, bereksperimen, banyak bertanya, tertarik pada hal-hal yang baru dilihat.

Anak yang kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Mendukung hal tersebut Utami Munandar mengatakan ada empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas anak yaitu *pertama*, dengan berkreasi, anak dapat mewujudkan dirinya. *Kedua*, kreativitas atau cara berfikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. *Ketiga*, menyebukkan diri secara kreatif tidak saja berguna, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidup. Dengan kreativitas, seseorang terdorong untuk membuat berbagai ide, penemuan, atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas (Jannah, 2013:123).

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreatifitas perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas perlu dikembangkan sejak anak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya dan hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, Menurut Fadhillah dan Khorida (2014: 123) ada beberapa ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif antara lain:

- 1) Kelancaran (*Fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*Flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*Originalitas*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli
- 4) Penguraian (Elaborasi) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang rinci.

Sejalan dengan kutipan di atas kreatifitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu dipikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Mereka juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Pengembangan kreativitas anak anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya untuk membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut :

*Pertama* berusaha memahami pikiran dan perasaan anak. *Kedua* menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. *Ketiga* berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya. *Keempat* hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya. *Kelima* tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak. *Keenam* berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

*Ketujuh* menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak harus dilakukan. (Fakhriani, 2016: 7)

Untuk dapat mengembangkan kreativitas anak perlu diberikan permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah permainan konstruktif.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 22) “permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Seperti: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamny. Jadi yang dimaksud permainan konstruktif adalah bahwasannya anak-anak membuat bentuk-bentuk dari balok-balok, play dough, puzzle, lego serta menunjukkan kreasi dari bangunan”.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat dikatakan bahwa permainan konstruktif adalah suatu permainan untuk membangun serta membentuk hasil karya yang ada dalam pikirannya menggunakan bahan misalnya, balok, *puzzle*, lego dan *playdough* atau platisin dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri, permainan konstruktif dapat juga digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Selain itu permainan konstruktif ini memiliki banyak manfaat bagi anak misalnya dapat mengembangkan kemampuan untuk

berdaya cipta (kreativitas), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Jadi dapat dikatakan bahwa permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Hurlock dalam Merdiana (2014: 14-15) menyatakan ada beberapa manfaat dari permainan konstruktif antara lain :

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenal konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep dasar besar dan kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenal konsep arah kiri-kanan, atas-bawah, 3) merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, 4) mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), 5) bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat dan kemampuan mengarahkan orang lain, 6) permainan ini juga bisa mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.

Kutipan di atas dapat dipahami bahwa permainan konstruktif memiliki manfaat baik dilihat dari kognitif, kemampuan motoriknya, mengembangkan rasa empati anak dengan menghargai hasil karya temannya, bahasa, sosial, maupun kreativitasnya. Dengan demikian permainan konstruksi dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya serta kreativitasnya.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Al-Falah Bina Insan Islami didapatkan suatu gambaran bahwa, di kelas tersebut terdapat 21 orang anak yang terdiri dari 8 perempuan dan 13 orang anak laki-laki dengan kemampuan dan karakter yang berbeda-beda. Dari 21 anak tersebut masih banyak anak yang kurang kreatif, kreativitasnya masih perlu di kembangkan lagi. banyak anak yang belum bisa melakukan suatu kegiatan sendiri. Hal tersebut terlihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak. Contohnya saja dalam kegiatan menggambar dan mewarnai, anak masih ada

yang 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. Kedaan ini dikarenakan orang tua yang menuntut anaknya untuk pandai menulis, membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar, dan meniru. Di samping itu media atau alat peraga yang digunakan masih kurang serta kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Metode yang digunakan guru monoton sehingga membuat anak merasa bosan, sehingga anak kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Hal ini menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang. Permainan konstruktif sudah dilakukan di RA Al-Falah namun pelaksanaannya tidak dijadikan untuk mengembangkan kreativitas anak. Permainan dilakukan hanya dalam kegiatan bermain saja. Berdasarkan hasil wawancara bahwa permainan konstruktif ini jarang dilakukan, karena guru lebih terfokus pada pengembangan motorik halus anak seperti menulis, merobek kertas, melipat kertas dan kegiatan calistung.

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan lego karena pada saat meneliti di Raudhatul Atfhal Bina Insan Islami media atau alat yang digunakan untuk melakukan penelitian kurang sehingga peneliti menggunakan lego. Alasan peneliti menggunakan lego yaitu karena permainan lego dapat merangsang kreativitas anak serta ketertarikan anak pada permainan Lego, membuat anak sangat senang ketika bermain. Sebagaimana pendapat Hurlock (dalam Utami : 4) menyatakan bahwa “lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreatifitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan”.



Dari permasalahan di di RA Al-Falah permainan konstruktif belum digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreatifitas Anak di Ra Al - Falah Bina Insan Islami**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneiti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di RA Al-Falah Bina Insan Islami berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan kurang mandiri
2. Permainan konstruktif belum dilakukan di RA Al-Falah Bina Insan Islami untuk meningkatkan kreativitas anak
3. Pembelajaran di sekolah yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.
4. Kreativitas anak di RA Al-Falah Bina Insan Islami belum berkembang
5. Permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak di RA Al-Falah Bina Insan Islami

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu: “Pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak di RA AL- Falah Bina Insan Islami.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis membatasi masalah peneitian ini yaitu “Adakah pengaruh permainan konstruktif terhadap kreatifitas anak di RA Al - Falah Bina Insan Islami.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari peneitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreatifitas anak di RA AL- Falah Bina Insan Islami.

## **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

## **1. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritik**

- 1) Untuk mengungkapkan teori tentang kreativitas
- 2) Untuk mengungkapkan teori tentang permainan konstruktif
- 3) Untuk menambah wawasan bagi pendidik tentang pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas.

### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan memperoleh wawasan penulis sebagai calon guru pendidikan anak usia dini disekolah sesuai dengan bidang yang penulis miliki.
2. Bagi guru TK, sebagai masukan bagi guru pendidikan anak usia dini lainnya dalam mengembangkan kreatifitas anak, sebagai masukan bagi guru dalam menggunakan media pembelajara untuk meningkatkan kreatifitas anak, dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan berbagai permainan yang bervariasi.
3. Bagi peserta didik, untuk membantu meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman lansung dalam permainan.

## **2. Manfaat Luaran Penelitian**

Sebagai karya ilmiah untuk pengembangan kompetensi dan pemenuhan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di program sarjana (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

## **G. Defenisi Operasional**

Untuk memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul sehingga tidak ada kesalahan dalam memahaminya. Berikut ini akan penulis jelaskan beberapa istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh di antaranya:

## 1. Permainan Konstruktif

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 22) “permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Seperti: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamnya”.

Jadi permainan konstruktif yang dimaksud adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya atau produk tertentu menggunakan balok atau lego, dan *playdough* atau platinin.

## 2. Kreativitas

Supriadi mengatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati dan Kurniati, 2010: 14).

Jadi kreativitas yang dimaksud disini adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru, karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya yang dinilai dari *fluensi*, *flexibility* dan *originality*.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreatifitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Supriadi mengatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati dan Kurniati, 2010: 14)

Sejalan dengan pendapat di atas Munandar mengemukakan bahwa “kreatifitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada sebelumnya (Fadhillah dan Khorida, 2014:122). Di samping itu Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011: 114) menjelaskan bahwa:

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon kreativitas berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi inovatif dan imajinatif.

Selain itu Munandar (1992:50) mengatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinal dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan.

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan atau membuat kombinasi baru baik berupa produk atau gagasan baru yang imajinatif serta karya

nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dengan menggabungkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya yang didasarkan pada kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinal dan elaborasi.

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Anak yang kreatif biasanya ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktifitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Menurut Fadhillah dan Khorida (2014: 123) ada beberapa ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif antara lain:

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originalitas*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli
- d. Penguraian (*elaborasi*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang rinci.
- e. Perumusan kembali (*redefenisi*) adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan pendapat yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui banyak orang

Sependapat dengan pendapat di atas Guilford (dalam Susanto, 2011: 117) mengemukakan ada lima yang menjadi ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif antara lain:

- a. Kelancaran (*Fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*Flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*Originalitas*) adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise.
- d. Penguraian (Elaborasi) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- e. Perumusan kembali (Redefinition) adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Sementara itu Williams (dalam Susanto, 2011: 119-120) mengemukakan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi ciri berfikir kreatif (*aptitude*) dan ciri afektif (*nonaptitude*). Adapun yang meliputi ciri berfikir kreatif (*aptitude*) antara lain:

- a. Keterampilan berpikir lancar  
Mencetuskan banyak gagasan , jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selau memikirkan lebih dari satu jawaban.
- b. Keterampilan berpikir luwes  
Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Keterampilan berpikir orisinal  
Mampu melakukan ungkapan yang unik dan baru, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur
- d. Keterampilan memerinci (mengelaborasi)  
Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci data dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik
- e. Keterampilan menilai (mengevaluasi)  
Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan tetapi juga melaksanakannya.

Sedangkan yang menjadi ciri-ciri efektif atau *nonaptitude* antara lain:

- a. Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek situasi dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui dan meneliti.
- b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dengan kenyataan



- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit dan lebih tertari pada tugas-tugas yang sulit
- d. Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang terstruktur.
- e. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

Dari beberapa kutipan di atas di temukan adanya kesamaan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yaitu adanya kelancaran berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengemukakan ide-ide, gagaasan yang ada di pikirannya untuk memecahkan masalah secara lancar; keluwesan yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai macam ide dalam memecahkan masalah; keaslian yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai hasil karya asli dari hasil pemikirannya sendiri; keterperincian yaitu kemampuan dalam menyatakan ide secara lebih rinci untuk memperluas ide yang mungkin tidak terfikirkan oleh orang lain.

### **3. Tujuan Pengembangan Kreativitas**

Utami Munandar (dalam Jannah, 2013: 123) mengatakan ada empat alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan dan dikembangkan pada anak yaitu:

- a. Dengan berkreasi, anak dapat mewujudkan dirinya.
- b. Kreativitas atau cara berfikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan.
- c. Menyibukkan diri secara kreatif tidak saja berguna, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidup. Dengan kreativitas, seseorang terdorong untuk membuat berbagai ide, penemuan, atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Sebelumnya Montolalu (dalam Hol Mardiani, 2017: 35) mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas anak, yaitu:

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain
- e. Membuat anak kreatif, yaitu anak memiliki:
  - 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
  - 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
  - 3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
  - 4) Elaborasi dan gagasan
  - 5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas anak itu sangat penting, karena dengan kreativitas anak mampu mewujudkan diri, memecahkan masalah, memuaskan diri, dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Di samping itu kepuasan terhadap apa yang dilakukan oleh anak serta sikap menghargai hasil karya temannya, dan anak dapat mengekspresikan diri melalui hasil karyanya merupakan tujuan dari pengembangan kreativitas.

Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas sejak usia dini maka perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide atau

gagasan yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga. Untuk berkembang juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik maupun orang tua agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak usia dini dengan banyak memberikan kesempatan bermain bagi anak. Dengan demikian kreativitas yang ada di dalam diri anak perlu dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan serta dapat mengembangkan imajinasi anak, yaitu dengan bermain. Salah satu permainan yang peneliti ambil adalah permainan konstruktif.

#### **4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas**

Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas menurut Utami Munandar ( dalam Ristanti, 2013: 12) adalah:

a. Jenis kelamin

Jenis kelamin akan berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan yaitu, anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandingkan anak perempuan.

b. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah, dan anak bungsu akan berbeda tingkat kreativitasnya. Anak yang lahir di tengah, belakang, dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak anak yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orangtua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

c. Intelegensi

Anak yang inteligensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi

dibandingkan anak yang inteligensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial.

d. Tingkat pendidikan orangtua

Anak yang orangtuanya berpendidikan tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan pendidikannya rendah. Hal ini disebabkan karena banyaknya prasarana serta tingginya dorongan dari orangtua sehingga memupuk anak untuk menampilkan daya inisiatif dan kreativitasnya.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, biasanya anak laki-laki lebih tinggi kreativitasnya dibandingkan anak perempuan dikarenakan anak laki-laki biasanya dituntut untuk lebih berani mengambil resiko dan mandiri dibandingkan anak perempuan. Urutan kelahiran, biasanya anak yang lahir di tengah dengan anak yang lahir pertama itu kreatifnya berbeda biasanya anak tunggal lebih kreatif dibanding anak pertama, intelegensi dan pendidikan orang tua juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Disamping itu faktor di atas dapat pendidik gunakan sebagai acuan dalam pengembangan kreativitas anak.

## 5. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 27-33) kreativitas anak dapat berkembang dengan baik apabila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut:

a. Memberikan ransangan mental yang baik

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan ransangan mental yang mendukung. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreatifitas.

b. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cermerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

c. Peran guru

Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

d. Peran orang tua

Utami Munandar menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- 2) Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, merenung,, dan berkhayal.
- 3) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.

Berbeda dengan pendapat di atas Hurlock (dalam Susanto, 2012: 14) mengemukakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya:

- 1) Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal
- 2) Kesempatan menyendiri. Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial sehingga anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dikatakan pada anak yang tidak kreatif.
- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Hal ini dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas menjadi pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- 6) Hubungan anak dengan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak dan mendorong anak untuk mandiri.
- 7) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak, sedangkan cara mendidik otoriter dapat menurunkan kreativitas anak.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, karena semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa terdapat beberapa faktor pendukung kreativitas, yang mana faktor tersebut bisa menjadi pendukung apabila kita lakukan dan dapat menjadi penghambat apabila tidak kita lakukan. Untuk itu mengembangkan kreativitas anak maka guru maupun orang tua harus memberikan ransangan mental yang baik kepada anak, kondisi lingkungan yang dapat merangsang, serta adanya peran orang tua dan guru dalam bersikap positif kepada



anak akan memiliki dampak baik terhadap kreativitasnya dan sebaliknya apabila faktor tersebut tidak terpenuhi maka akan menjadi penghambat bagi kreativitas anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Di samping itu anak juga diberikan waktu bebas bagi anak untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk yang baru dan orisinal. Dan sarana juga sangat menunjang pengembangan kreativitas anak karena sarana merupakan unsur penting dalam mengembangkan kreativitas anak karena dengan sarana dapat merangsang anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

## **6. Faktor Penghambat Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan mematikan kreativitasnya. Imam Musbikin dalam (Fadlillah dan Khorida, 2013: 125-126) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak, yaitu:

- a. Tidak ada dorongan bereksplorasi. Tidak ada ransangan dan kekurangan pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga dapat menghambat kreativitas anak.
- b. Jadwal yang terlalu ketat. Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas sehingga anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya.
- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Ada kalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kesendiriannya, anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.
- d. Tidak boleh berkhayal. Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasi. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.
- e. Orang tua konservatif. Orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada di luar garis kebiasaannya.
- f. Over protektif. Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan anak bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Hal ini menyebabkan kreativitas anak dapat terhalang oleh aturan- aturan dan ketakutan- ketakutan orang

tua yang sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan anak untuk bereksplorasi.

- g. Disiplin otoriter. Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari perilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak-anak menjadi tidak kreatif dan kreativitas anak terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- h. Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur dapat menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif, karena dengan penyediaan permainan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya.

Selain itu, Cropley (dalam Susanto, 2011: 125-126) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif diantaranya:

- (1) penekanan bahwa guru selalu benar; (2) penekanan berlebihan pada hafalan; (3) penekanan pada evaluasi eksternal; (4) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; (5) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Dari beberapa pendapat di atas terdapat banyak faktor yang dapat menghambat kreativitas anak diantaranya tidak ada dorongan bereksplorasi. Disini pendidik maupun orang tua kurang memberikan atau mengajukan pertanyaan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga dapat menghambat kreativitas anak, jadwal yang terlalu ketat. Biasanya orang tua beranggapan bahwa memberikan kegiatan yang banyak kepada anak dapat membuat anak semakin pandai dan memiliki wawasan yang luas. Namun tanpa disadari memberikan banyak jadwal kegiatan kepada anak dapat membuat anak kehilangan kemampuan dalam mengembangkan kreativitasnya, terlalu menekankan kebersamaan keluarga, tidak boleh berkhayal, orang tua konservatif, over protektif, disiplin otoriter dan penyediaan alat permainan yang terstruktur sedangkan faktor dari sekolah yaitu

penekanan bahwa guru selalu benar, penekanan pada hafalan serta penekanan dalam menyelesaikan pekerjaan.

## **7. Strategi Pengembangan Kreativitas**

Menurut Mulyasa (2012:103-104) pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui:

- a. Karya nyata. Melalui suatu karya nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Disini anak diberikan kesempatan untuk menciptakan benda sendiri yang belum pernah ditemuinya.
- b. Imajinasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, imajinasi diartikan sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar, kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang
- c. Eksplorasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk mempelajari sesuatu yang dilakukan secara langsung, pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, di antaranya hutan, laut, kolam, kebun binatang dan lingkungan lainnya.
- d. Eksperimen. Melalui eksperimen, anak belajar mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu mengapa sesuatu dapat terjadi, bagaimana anak dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan bagaimana anak menemukan manfaat dari kegiatan yang dilakukannya.
- e. Proyek. Moeslichatoen menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dalam menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- f. Musik. Bertujuan untuk memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan musik yang telah diperoleh anak.
- g. Bahasa. Merupakan kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicaranya.

Berdasarkan kutipan strategi kreativitas di atas, kreativitas anak dapat berkembang optimal dengan diberikan kegiatan yang melatih kemampuan bereksplorasi karena dengan bereksplorasi memungkinkan anak untuk menjelajahi lingkungannya, bereksperimen dan imajinasi melalui kegiatan individu ataupun metode proyek sehingga anak

dapat menghasilkan produk kreatif yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas muncul dari diri yang kreatif. Diri yang kreatif dipengaruhi dari lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas. Kreativitas tidak dapat muncul secara tiba-tiba namun melalui proses, sehingga dapat menghasilkan produk-produk kreatif.

## **8. Cara Menumbuhkan Kreativitas Anak**

Untuk menumbuhkan daya kreatif anak, para pendidik harus memperhatikan sikap natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat yang mendasar inilah yang harus senangtiasa di pupuk dan dikembangkan sehinggah sikap kreatif mereka tidak hilang. Sebagaimana pendapat Rachmawati dan Kurniati (2010: 38-40) yang menunjang tumbuhnya kreativitas adalah:

### **a. Pesona dan rasa takjub**

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak-anak. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh melihat hal yang baru yang menakjubkan. Kadang-kadang para orang tua pun tidak mengerti di mana letak kehebatan dan keanehan benda ataupun kejadian yang dikagumi anak-anak.

### **b. Mengembangkan imajinasi**

Dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan kekayaan khayalan inilah segala sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak dan tidak ada yang mustahil. Bagi mereka mungkin saja binatang berbicara, manusia bisa terbang, dan negeri di atas awan. Melalui kekayaan khayalan pula kadang anak berfikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya. Jadi salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing, dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalannya sehinggah berguna bagi yang lain.

### **c. Rasa ingin tahu**

Pada umumnya anak usia dini memiliki antusias yang tinggi terhadap benda-benda di sekitarnya atau makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Mereka akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatap dengan detail dari atas, bawah, samping, kiri, kanan, meraba, mencium dan jika perlu memasukannya ke mulut untuk mengetahui rasanya. Rasa ingin tahu tersebut sering kali membuat anak tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya keinginan anak untuk mengeksplorasi alam dan sekitarnya, dan betapa kuat keinginannya untuk mengetahui sesuatu.

d. Banyak bertanya

Masa awal anak-anak sangat diwarnai dengan aktifitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya. Jika kita tidak membuat berhenti mungkin anak tidak akan bertanya. Dapat dilihat betapa antusiasnya anak dalam mengenali suatu objek, anak akan bertanya tanpa lelah, tanpa malu, tanpa takut dan tanpa henti. Ada masanya kebiasaannya ini muncul dalam tahap perkembangan anak, dan pada saatnya akan berhenti sendirinya. Dalam hal ini, jangan sampai kita sebagai pendidik ataupun orang tua membuatnya berhenti. Tidak hanya berhenti secara lisan, tetapi juga berhenti bertanya dibenaknya. Ini dapat terjadi jika diberikan respon negatif, dicela, dimarahi dan direspon dengan kasar.

Dengan demikian empat sifat natural yang keberadaannya sangat mendasar dan senantiasa diperlukan dalam rentang kehidupan manusia. Keempat sifat tersebut harus dipelihara dan dipupuk sejak usia dini sampai akhir hayat sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup. Dengan sifat alaminya inilah anak dapat belajar secara bebas, efektif, dan bersifat murni lepas dari berbagai kepentingan material.

## **B. Permainan Konstruktif**

### **1. Pengertian Konstruktif**

Bermain konstruktif merupakan salah satu permainan yang menggunakan benda untuk membangun atau membentuk sesuatu. Mendukung pendapat di atas Desmita (2005: 148) menjelaskan “permainan konstruktif merupakan suatu permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membangun dan membuat sesuatu”.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 22) menyatakan bahwa:

Permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Seperti: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamnya.

Selain itu Santrock (dalam Rocmah: 42) menyatakan bahwa “permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri”.

Hurlock (1980: 122) menyebutkan bahwa “permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon”. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan daya imajinasinya, mendorong anak untuk mampu memecahkan masalah secara kreatif dan memberi peluang bagi pencapaian untuk membangun rasa percaya diri anak.



Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar melalui bermain yang mana anak-anak membuat bentuk-bentuk atau membangun suatu bentuk menggunakan objek fisik seperti balok, *puzzle*, lego, *play dough* atau platisin. Dalam permainan ini anak dapat mengembangkan imajinasinya serta mendorong anak untuk memecahkan masalahnya sendiri. Jadi permainan konstruktif yang penulis maksud disini adalah suatu aktivitas atau kegiatan dimana anak dapat membangun atau membentuk atau menciptakan hasil karya tertentu melalui balok dan *play dough* atau platisin.

## 2. Jenis-Jenis Permainan Konstruktif

Menurut Tedjasaputra (dalam Putri dkk, 2016: 4) menyatakan yang termasuk kedalam permainan konstruktif adalah:

### a. Balok

Yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot

### b. Menggambar

Yaitu jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dengan cara menggambarkan objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik.

### c. *Puzzle*

Yaitu suatu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat.

### d. *Playdough* atau platisin

Yaitu suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus, dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi. Sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat anak jenis benda

Diantara jenis permainan konstruktif yang telah disebutkan diatas, maka peneliti mengambil jenis permainan konstruktif menggunakan balok dan *playdough* atau plastisin. Alasan peneliti mengambil permainan balok dan *playdough* adalah karna permainan balok dapat merangsang kreativitas anak. Dengan bermain balok anak dapat menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan umum yang anak terima dari pengetahuan yang telah didapat oleh anak kemudian diatur dan diolah sedemikian rupa ke dalam permainan balok sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dan orisinil.

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan lego karena pada saat meneliti di Raudhatul Atfhal Bina Insan Islami media atau alat yang digunakan untuk melakukan penelitian kurang sehingga peneliti menggunakan lego. Alasan peneliti menggunakan lego yaitu karena diketahui bahwa rasa ketertarikan anak pada permainan Lego, membuat anak sangat senang ketika bermain. Sebagaimana pendapat Hurlock (dalam Utami : 4) menyatakan bahwa “lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreatifitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan”.

Selain itu Tedjasaputra (dalam Ningtyas, 2014: 4) yang menyatakan bahwa “pengenalan konsep pada anak usia prasekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa dia sadari ternyata dia sudah banyak belajar. Dalam hal ini, pada saat bermain Lego, tanpa disadari keterampilan kreativitas dan imajinasi pada anak meningkat”. Peningkatan keterampilan kreativitas dan imajinasi melalui permainan Lego, dapat dilihat dari cara anak menyusun permainan Lego dengan bentuk dan hasil yang maksimal.

Mereka dapat menyusun Lego dengan berbagai macam bentuk seperti membuat kendaraan, membuat robot, dan lain sebagainya

Sedangkan permainan *playdough* atau plastisin merupakan permainan edukatif yang disenangi oleh anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. *Playdough* atau plastisin dapat merangsang kreativitas anak, anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir, dan melatih motorik halus. Permainan *playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak.

Bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, dengan bermain *playdough* anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak, motorik halus dan kasar anak. Sebagaimana menurut Menurut Anggraini (dalam Difatiguna dkk, 2015: 3) menyatakan “permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya”. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreaetivitasnya masing-masing. Oleh karena itu permainan *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak. Karena dengan bermain *playdough* anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya dan kreativitasnya masing-masing. Dengan permainan konstruktif ini anak akan menjadi lebih kreatif dalam berfikir yang meliputi beberapa aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian.

### **3. Ciri-Ciri Permainan Konstruktif**

Menurut Hurlock (dalam Vebianti, 2013: 24-25) mengemukakan ciri-ciri permainan konstruktif yaitu:

a. Reproduksi

Anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari *play dough* yang dilihatnya di televisi.

b. Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

c. Memperoleh Kegembiraan

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

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa ciri-ciri dari permainan konstruktif adalah anak mampu memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk bangunan atau konstruksi, dengan begitu anak dapat menghasilkan suatu karya dengan menggunakan mainan yang digunakan, sehingga dalam bermain konstruktif anak memperoleh kegembiraan terutama pada saat sendirian dan juga anak belajar bersikap sosial jika anak bermain dengan temannya.

#### 4. Manfaat Permainan Konstruktif

Hurlock dalam Merdiana (2014: 14-15) menyatakan ada beberapa manfaat dari permainan konstruktif antara lain :

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak.
- b. Mengenal konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep dasar berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-

- rendah, belajar mengelompokan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenal konsep arah kiri-kanan, atas-bawah
- c. Merangsang kreatifitas dan imajinasi anak,
  - d. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa)
  - e. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat dan kemampuan mengarahkan orang lain,
  - f. Permainan ini juga bisa mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.

Berbeda dengan pendapat di atas Seto Mulyadi (dalam Vebianti, 2013: 25-26) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu:

a. Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki kegembiraan.

b. Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain.

c. Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak, anak mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

d. Manfaat kreatif

Bermain konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain.

e. Pembentukan konsep diri

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan realistik.

f. Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Dari beberapa manfaat di atas dapat dipahami bahwa permainan konstruktif memiliki banyak manfaat baik dilihat dari kemampuan motoriknya, konsep dasar mengenal matematika (kognitif), Merangsang kreatifitas dan imajinasi anak mengembangkan rasa empati anak dengan menghargai hasil karya temannya, dapat melatih kepemimpinan, mengembangkan keterampilan bahasa anak, sosial, fisik, terapi, konsep diri, edukatif maupun kreativitasnya. Dengan demikian permainan konstruksi dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya serta kreativitasnya.

## 5. Langkah-Langkah Permainan Konstruktif

### a. Langkah-langkah bermain bermain balok

Menurut Yuliana dan Bambang (dalam Noviani, 2017 :41) langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media balok adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat- alat dan berbagai bentuk geometri serta ukurannya.



2. Anak berkumpul dan duduk dikarpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi sebuah bangunan
4. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi persegi
5. Guru memberitahu bahwa mereka bermain akan balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai dengan kebutuhan
6. Anak membangun dengan balok dan guru mengawasi

### b. Langkah-langkah *playdough* atau platisin

Menurut Rocyah (2012: 38) menyatakan langkah-langkah dalam bermain platisin:

1. Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring. Sebelum guru memberikan permainan platisin kepada anak

sebelumnya guru mellihatkan contoh nyata pada anak contohnya gelas dan piring.

2. kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin sesuai dengan contoh yang ada. Setelah guru mellihatkan benda konkrit kepada anak, kemudian guru membuat gelas dan piring sesuai dengan contoh yang ada.
3. kemudian anak diajarkan untuk membuat benda yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak. Setelah guru membuat bentuk gelas dan piring dari plastisin kemudian guru mengajarkan anak untuk membentuk dari plastisin sesuai dengan contoh yang ada dan guru memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat membuat berbagai bentuk dari plastisin, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak .
4. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif anak dapat berkembang. Setelah guru mengajarkan membentuk dari plastisin, guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat berbagai bentuk dari plastisin. Setelah anak membuat berbagai bentuk dari plastisin maka guru jangan menyalahkan apa yang dibuat anak, karena hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

### **C. Kaitan Permainan Konstruktif dengan Kreativitas**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, tempat anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif. Santrock (dalam Dynna Wahyu, 2013: 220) menyatakan bahwa “salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang mengkombinasikan representasi simbolik dari gagasan-gagasan, bermain konstruktif terjadi ketika anak terlibat dalam penciptaan produk. Selain itu Gessell (dalam Dynna Wahyu, 2013:220) menyatakan bahwa “bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah mainan yang menggunakan alat dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari bangunan balok dan puzzle”.



#### **D. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang penulis lakukan ini tidak terlepas dari penelitian penelitian yang terdahulu. Adapun penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh :

1. Inovia Nurul Vebianti “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian yang dilakukan Inovia Nurul Vebianti adalah Penelitian Tindakan Kelas Subyek dalam penelitian ini adalah siswa yang berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B2 RA. Sunan Pandanaran. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 7 anak (25%) dengan kriteria bintang 4. Pada Siklus I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan play dough pada anak, kemudian memberikan contoh permainan konstruktif pada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif. Pada Siklus II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan lego. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan kreativitas yang didapat pada Siklus I yaitu 11 anak (39%) dan pada Siklus II peningkatan kreativitas menjadi 23 anak (82%)
2. Ni Putu Ratna Udyani Putri dkk. “Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Rabaitulmutaallim Tegalinggah Singaraja”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan konstruktif menggunakan lego.

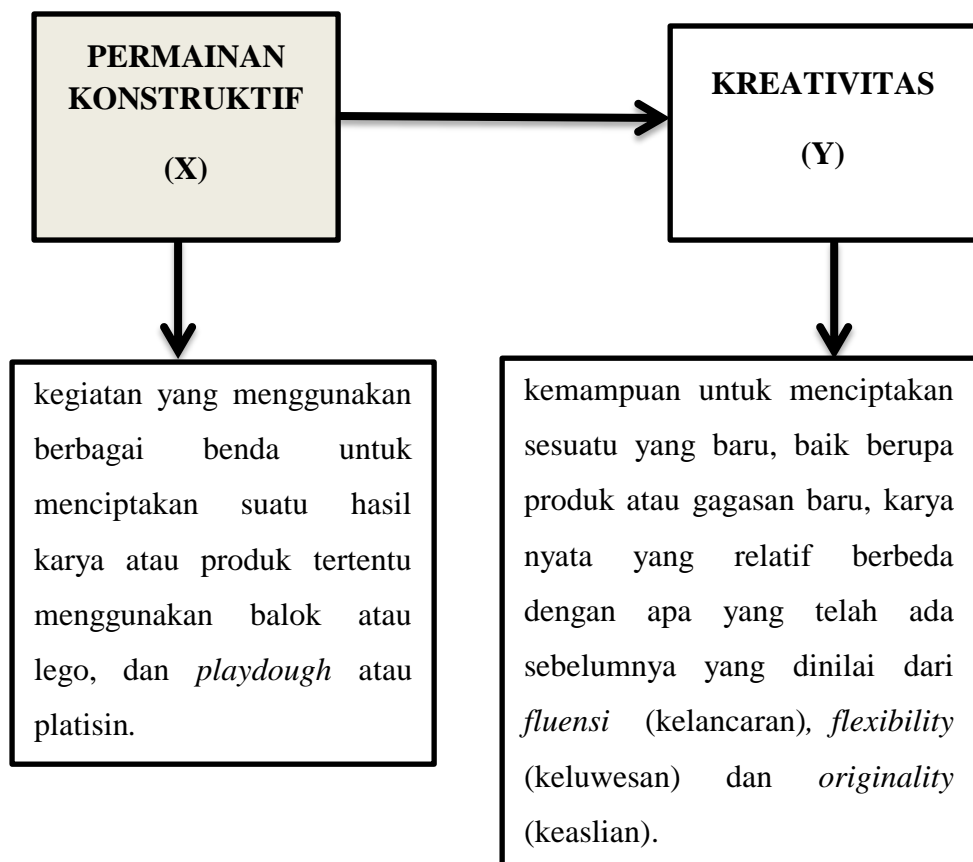
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan rancangan ”*postest only control group design*”. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok A2 di RA Baitul Mutaalim Desa Tegallingham Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017 TK yang berjumlah 20 anak. Data hasil kemampuan motorik halus dikumpulkan menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak persentase kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen adalah 84,75% lebih besar dari rata-rata persentase kemampuan motorik halus kelompok kontrol adalah 60%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif dengan menggunakan lego berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak.

Kedua penelitian di atas memiliki sasaran yang sama yang peneliti lakukan yaitu sama-sama melihat apakah ada pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Perbedaannya dengan peneliti adalah bahwa Inovia Nurul Vebianti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan putri dkk menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan ”*postest only control group design*. Sedangkan peneliti menggunakan metode *eksperimen* dengan tipe *one group pretest-postest design*.

### E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan di atas, Penulis menyimpulkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Al-Falah Bina Insan Islami

**Tabel 2.1**  
**Kerangka berfikir**



## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah berdasarkan paparan teoritik di atas, rumusan hipotesis yaitu :

Ha: adanya pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami

Ho: tidak adanya pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Moh.Kasiram (2010: 211) “penelitian eksperimen adalah model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada objek yang di kenai stimuli atau kondisi tersebut. Menurut Sugiyono (2007: 107) “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini penulis mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh adalah permainan konstruktif dan variabel yang dipengaruhi adalah kreativitas anak. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini juga dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut.

Berdasarkan hal di atas, penulis memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Dikatakan *pre-eksperimental* karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Peneliti memilih *pre-eksperimen* karena sampelnya terdiri dari satu kelas dengan rentang usia 5 -6 tahun yang terdiri dari kelompok B saja. Kondisi ini tidak memungkinkan peneliti membentuk kelompok kontrol atau pembanding. Pada penelitian ini

awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberi perlakuan, baru setelah itu diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan permainan konstruktif dengan membandingkan nilai rata-rata kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan permainan konstruktif dengan analisis uji (t-test) untuk melihat signifikan peningkatan kreativitas pada anak

**Tabel 3.1**  
**Model Pre-Experiment**

Pre-Test	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Dalam desain ini tidak adanya *grup control* karena hanya menggunakan satu kelompok subjek. O<sub>1</sub> adalah observasi yang dilakukan peneliti, X adalah tindakan yang diberikan, O<sub>2</sub> adalah hasil tindakan yang diberikan. O<sub>1</sub> diberikan *pretest* untuk mengukur sejauh mana kreativitas anak sebelum digunakan permainan konstruktif. Setelah itu, diberikan *treatment* (X) kepada kelompok subjek. Kemudian diberikan *posttests* (O<sub>2</sub>) untuk mengukur kreativitas anak setelah dilakukan atau diberikan *treatment* (X). Setelah itu, peneliti akan membandingkan O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> untuk mengetahui sejauh mana perbandingan atau perbedaan keduanya sebelum dilakukan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan kepada kelompok subjek.

Perbandingan dilakukan dengan cara menganalisis hasil *pre-test* dan *posttest* terhadap subjek penelitian. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan permainan konstruktif terhadap kreativitas anak

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian eksperimen:

- a. Melakukan *pretest*, yaitu peneliti melakukan observasi atau pengamatan sebelum menggunakan permainan konstruktif. Tujuannya disini untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak sebelum diberikan permainan konstruktif
- b. Melakukan *treatment*, yaitu dengan cara memberikan perlakuan kepada subjek penelitian yaitu menggunakan permainan konstruktif
- c. Memberikan *postest*, yaitu setelah dilakukan perlakuan atau *treatment* kepada subjek penelitian. Tujuannya disini untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas melalui permainan konstruktif atau tidak.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Adapun waktu penelitian pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 dan tempat penelitiannya di RA Al-Falah Bina Insan Islami Simpang Asrama Kecamatan Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Dalam penelitian tentu harus adanya objek yang akan diteliti, yang disebut dengan populasi. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada disuatu wilayah yang memenuhi syarat sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti (Neoloka, 2014: 41). Sedangkan menurut Moh.Kasiram popuasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian (2010: 257)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun objek yang akan menjadi populasi peneliti adalah seluruh siswa RA Al-Falah Bina Insan Islami yang terdiri dari 34 orang anak.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti (Prasetyo, 2007:118). Dalam hal ini penarikan sampel yang peneliti gunakan

yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2007:12) “porposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representatif dengan melakukan proses penelitian yang kopeten dibidangnya”. Dalam *purposive sampling*, penunjukkan sampel didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Kasiram, 2010: 26).

Adapun sampel yang akan peneliti ambil di RA Al-Falah Bina Insan Islami yang memiliki kreativitas yang berada pada kriteria rendah yang jumlah sampel sebanyak 12 orang.

#### **D. Pengembangan Instrument**

Menurut Sugiyono instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang ditelitimaka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variable yang akan diteliti (2007: 103-104).

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk intrumen *checklist* dengan kategori kreativitas anak rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian sangat mampu, mampu, kurang mampu, belum mampu.



**Tabel 3. 2**

**Kisi-Kisi Instrument Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Sumber Data</b>
<b>1</b>	Kreativitas	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengungkapkan berbagai macam ide untuk menyusun bangunan dengan balok.</li> <li>2. Anak mampu mengungkapkan berbagai macam ide ketika bermain <i>playdough</i>.</li> </ol>	Observasi	Anak
		Keluwesan ( <i>Flexibility</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu memberikan kreasi pada bangunan balok.</li> <li>2. Anak mampu memberikan kreasi pada <i>playdough</i> sampai selesai sesuai dengan idenya</li> </ol>	Observasi	Anak
		Keaslian ( <i>Originality</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. anak mampu menyusun berbagai macam bangunan dari</li> </ol>	Observasi	Anak

			balok tanpa meniru temannya 2. anak mampu membentuk <i>playdough</i> yang berbeda dari temannya		
--	--	--	--	--	--

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Noor, 2011: 138). Ada banyak cara yang bisa di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi atau pengamatan yaitu kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya. Dari pemahaman ini yang dimaksud dengan metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Sugiyono mengatakan “teknik pengumpulan dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (Sugiyono, 2007: 145). Adapun observasi yang dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan kreativitas anak di RA Al Falah Bina Insan Islami. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang di teliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

### **F. Teknik Analisa Data**

Bentuk pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah metode *statistik*. Penggunaan *statistik* tergantung kepada jenis penelitian, pada penelitian ini peneliti menggunakan *pre eksperiment*, peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (Sudijono, 2005: 305). Dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan belum mampu. Menurut Sudijono (2005: 144), mencari tentang interval skor yaitu, jarak penyebaran antara skor yang terendah sampai skor nilai tertinggi.

Adapun rumusnya adalah :

$$R=H-L$$

$$R = H-L$$

R : Rentang

H : Skor yang tertinggi

L : Skor yang terendah

Jumlah item perkembangan kreativitas anak sebanyak 6 item pengamatan sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Skor maksimum  $4 \times 6 = 24$

Keterangan: skor maksimum adalah 4, jadi nilai tertinggi adalah skor maksimum dikalikan dengan item pengamatan keseluruhan berjumlah 6 dan hasilnya 24.

- b. Skor minimum  $1 \times 6 = 6$

Keterangan: skor minimum adalah 1, jadi nilai terendah dikalikan dengan jumlah item pengamatan keseluruhan yang berjumlah 6 dan hasilnya 6.

- c. Rentang  $24 - 6 = 18$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah item pengamatan.

- d. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (Tidak mampu, Kurang mampu, Mampu, dan Sangat mampu).

- e. Panjang kelas interval  $18 : 4 = 4,5$

Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria.

**Tabel 3. 3**  
**Klasifikasi Skor Data Penelitian Tentang Perkembangan**  
**Kreativitas Anak**

Kriteria	Skor kelas interval
Sangat mampu	19,5 – 24
Mampu	15,0 – 19,4
Kurang mampu	10,5 – 14,9
Belum mampu	6 – 10,4

**Tabel 3. 4**  
**Skor Skala Likert dengan Alternatif jawaban:**

Alternatif Jawaban	Skor Item
Sangat mampu (SM)	4
Mampu (M)	3
Kurang mampu (KM)	2
Belum mampu (BM)	1

Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji “t” sebelum penulis mencari uji “t” kita menacari dulu perbedaan antara *pre- test* dengan *post test*.

$$D = X - Y$$

Ket:

D = perbedaan

X = variabel I

Y = variabel II

Langkah- langkah dalam perhitungannya:

1. Mencari D (*difference*=perbedaan) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I diberi lambing X dan skor variabel II diberi lambang Y, maka  $D=X-Y$
2. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh  $\sum D$

Dalam Menjumlahkan D, tanda aljabar (yaitu tanda-tanda “plus” dan “minus”) harus diperhatikan, artinya tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan

3. Mencari mean dari *difference*, dengan rumus  $M_D = \frac{\sum D}{N}$

4. Mengkuadratkan  $D$ , setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$
5. Mencari *deviasi standar* dari *difference* ( $SD_D$ ), Dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

Ket :  $\sum D^2$  diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.d, sedangkan  $\sum D$  diperoleh dari hasil perhitungan pada point b diatas.

6. Mencari *standard error* dari *mean of difference*, yaitu  $SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$
7. Mencari  $t_o$  dengan menggunakan rumus :
 
$$t_o = \frac{MD}{SE_{MD}}$$
8. Memberikan interpretasi terhadap “ $t_o$ ” dengan prosedur kerja sebagai berikut :
  - a. Merumuskan terlebih dahulu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihilnya ( $H_o$ )
  - b. Menguji signifikansi  $t_o$ , dengan cara membandingkan besarnya  $t_o$  (“ $t$ ” hasil observasi atau “ $t$ ” hasil perhitungan) dengan  $t_t$  (harga kritik “ $t$ ” yang tercantum dalam table nilai “ $t$ ”), dengan terlebih dahulu menetapkan degrees of freedomnya (df) atau derajat kebebasannya (db), yang diperoleh dengan rumus : df atau db = N-1
  - c. Mencari harga kritik “ $t$ ” yang tercantum pada tabel nilai “ $t$ ” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5 % ataupun pada taraf signifikansi 1 %. Dengan df = N-1 diperoleh harga kritik “ $t$ ” pada  $t_{tabel}$
  - d. Melakukan perbandingan antara  $t_o$  dengan  $t_t$  dengan patokan sebagai berikut :

- 1) Jika  $t_o$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  ( $t_o \geq t_t$ ) maka hipotesis nihil ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima. Berarti antara skor *pretes* dan *posttes* yang sedang diselidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
  - 2) Jika  $t_o$  lebih kecil dari pada  $t_t$  ( $t_o < t_t$ ), maka hipotesis nihil diterima, sebaliknya hipotesis alternatif ditolak. Berarti perbedaan antara skor *pretes* dan *posttes* itu bukan perbedaan yang signifikan.
9. Menarik kesimpulan dengan membandingkan besarnya  $t$  yang diperoleh ( $t_o$ ) dan besarnya  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_t$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_o > t_t$ . Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil rerata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan memakai metode statistik uji-t. seperti berikut:
- a. Mencari rerata nilai tes awal ( $O_1$ ), *pretest*
  - b. Mencari rerata nilai tes akhir ( $O_2$ ), *posttest*
  - c. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_o = \frac{MD}{SEMD}$$

Keterangan:

$T_O$  = harga  $t$  untuk sampel berkolerasi

$M_D$  = *Mean of Difference* (rata-rata dari perbedaan)

$SE_{MD}$  = *Standar Error of Mean of Difference* (standar error dari rata-rata perbedaan)

$N$  = banyaknya subjek penelitian.

Selanjutnya  $t$  hitung dibandingkan dengan harga kritik  $t$  pada table taraf signifikansi. Apabila  $t$  hitung ( $t_o$ ) besar nilainya dari  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_t$ ), maka hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya adanya pengaruh permainan kosntruktif terhadap kreativitas anak. Tapi apabila harga  $t$  hitung ( $t_o$ ) kecil dari harga

$t_{\text{tabel}} (t_t)$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (III) bahwa penelitian ini menggunakan *pre eksperimental* desain yaitu *one Group Pretest-Posttest Design*.

Data penelitian yang diperoleh berasal dari *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dan *Posttest* menggunakan enam butir instrumen penelitian, dengan alternatif kriteria penilaian masing-masing instrumen yaitu: (1) Sangat Mampu (SM) diberikan skor 4: (2) Mampu (M) diberikan skor 3: (3) Kurang Mampu (KM) diberikan skor 2: (4) Belum Mampu (BM) diberikan skor 1.

##### 1. Deskripsi Data *Pre-Test* Kreativitas Anak Usia Dini

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari data tentang hasil *pretest* (kemampuan awal) terkait kreativitas anak sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) terhadap anak di Raudhatul Atfhal Al-Falah. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di di RA Al-Falah, dengan jumlah 12 orang anak pada kelompok B.

Berdasarkan hasil pengolahan instrumen awal, ditemukan permasalahan nyata tentang kreativitas anak, yaitu anak belum mampu memberikan warna yang berbeda terhadap gambar, masih ada yang meniru gambar temannya, anak masih bingung dalam melakukan kegiatan.

Berikut akan disajikan hasil penelitian yang mengungkapkan kreativitas anak sebelum diberikan treatment. Secara lebih jelas akan diungkapkan pada tabel berikut.

**Tabel IV. I**  
**Hasil *Pretest* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Al-Falah Batusangkar**

No	Kode Anak	Item Pengamatan						Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	A	2	2	1	1	3	3	12	KM
2	A.F.K.A	2	2	2	2	3	2	13	KM
3	A.A.T	2	2	1	2	2	2	11	KM
4	A.P.A	2	2	1	1	2	1	9	BM
5	F.N	2	2	1	1	2	2	10	BM
6	G.P.W	2	2	1	1	3	3	12	KM
7	M.C.A	2	2	1	1	2	2	10	BM
8	N.A.P	2	2	1	1	3	3	12	KM
9	N.S.A	2	2	1	2	3	3	13	KM
10	N.T.H	2	2	1	1	2	2	10	BM
11	S.D.N	2	2	1	1	1	2	9	BM
12	W	2	2	1	1	2	2	10	BM
	<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>131</b>	
	<b>RATA – RATA</b>							<b>10,91</b>	<b>KM</b>

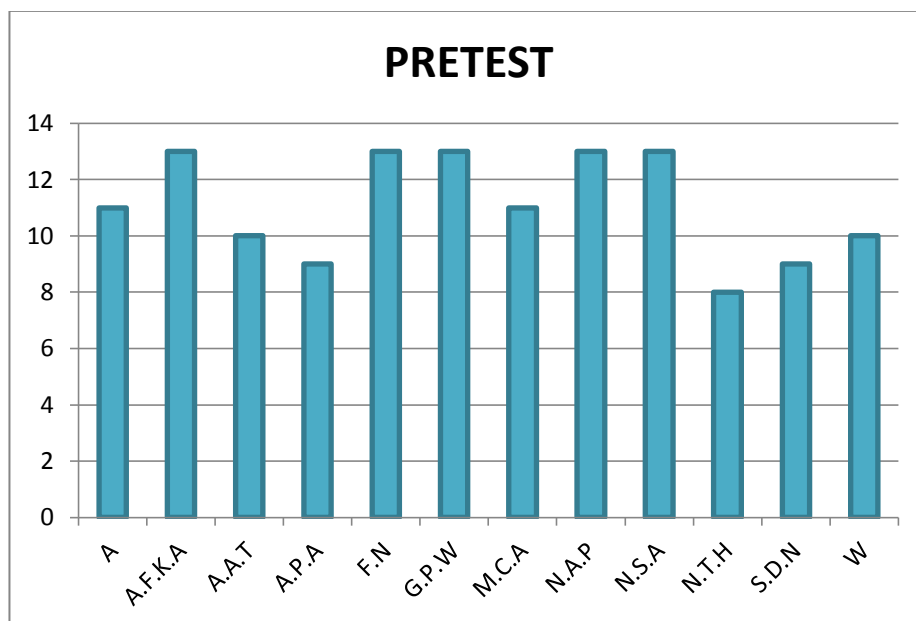
Dari tabel di atas diperoleh total skor tertinggi adalah 13 dan skor terendah adalah 9 dengan kategori belum mampu. Dari data *pretest* skor akhirnya berjumlah 131 dan rata-ratanya 10,91 berada pada kategori kurang mampu. Artinya siswa yang dijadikan ini masih dalam kategori kurang mampu. Anak yang kurang mampu (KM) berjumlah 6 orang yaitu A, AFKA, AAT, GPW, NAP, dan NSA. Anak yang mendapatkan kategori belum mampu (BM) berjumlah 6 orang yaitu APA, FN, MCA, NTH, SDN dan W.

Selanjutnya rangkuman klasifikasi data *pretest* kreativitas anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel IV. 2**  
**Klasifikasi Skor Kreativitas Anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami**  
**Batusangkar (Pretest)**

No	Interval	Kategori	F	0%
1	19,5 – 24	Sangat mampu	0	0
2	15,0 - 19,4	Mampu	0	0
3	10,5 - 19,4	Kurang mampu	6	50 %
4	6 - 10,4	Belum mampu	6	50 %
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* belum ada anak yang kreativitas sangat mampu (SM) dan mampu (M). Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) adalah sebanyak 6 orang dengan persentase 50%. Anak yang mendapatkan kategori belum mampu (BM) adalah sebanyak 6 orang dengan persentase 50%.



**Grafik IV. 1**  
**Kreativitas Anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami**  
**Batusangkar (Pretest)**

Berdasarkan grafik di atas terdapat terlihat jelas bahwa kreativitas anak dalam kategori kurang mampu (KM) berjumlah 6 orang, belum mampu (BM) 6 orang.

## 2. Deskripsi Treatment

Sebelum dilaksanakannya treatment maka perlu dilakukan rencana pelaksanaan treatment. Pelaksanaan permainan konstruktif akan dilaksanakan sebanyak 4 kali perlakuan dengan 1 perlakuan dalam 1 hari dan pelaksanaannya dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pada setiap kali pertemuan maka akan ditentukan tema dan sub tema yang akan diteliti. Pertemuan yang dilaksanakan sebanyak empat kali pada saat melakukan *treatment* dengan tema/sub temanya yang sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan. Pada saat *treatment* 1 tema yang diberikan tentang rekreasi dan sub temanya mengenai kendaraan di darat, selanjutnya *treatment* 2 dengan tema pekerjaan dan sub temanya guru, kemudian pada *treatment* 3 dengan tema pekerjaan dan sub tema yang diajarkan tentang dokter, dan pada *treatment* 4 tema alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Adapun kegiatan- kegiatan yang diberikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1V. 3**  
**Jadwal Pelaksanaan Permainan Konstruktif**

No	Hari / tanggal	Tema / sub tema	Waktu	Tempat pelaksanaan
1.	Kamis, 15 Maret 2018	Rekreasi/ kendaraan di darat, kegiatannya : Anak membuat kendaraan dari balok atau lego (mobil, kereta api,)	± 60 menit	Ruang kelas B RA Al-Falah

2.	Senin , 19 Maret 2018	Pekerjaan / jenis-jenis pekerjaan (guru) kegiatannya : Anak membangun atau membuat alat yang berhubungan dengan guru (meja, kursi)	± 60 menit	Ruang kelas B RA Al-Falah
3.	Kamis , 22 Maret 2018	Pekerjaan / jenis-jenis pekerjaan (dokter) kegiatannya : Anak membangun rumah sakit dari balok/lego	± 60 menit	Ruang kelas B RA Al-Falah
4.	Senin, 26 Maret 2018	Alam semesta / benda-benda langit, kegiatannya : anak membuat benda-benda langit dar <i>playdough</i> (matahari, bulan, bintang)	± 60 menit	Ruang kelas B RA Al-Falah

#### a. *Treatment I*

##### 1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaa treatment berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada treatment ini peneliti melaksanakan kegiatan bermain balok atau lego untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. Treatment pertama dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018. Pada treatment pertama tema pembelajarannya rekreasi (kendaraan di darat), kegiatan dilaksanakan di ruangan B RA Al-Falah Bina Insan Islami pada

pukul 08.00-10.00 WIB. Di sini Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, sementara peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain konstruktif. Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- a) Pembukaan pembelajaran oleh guru kelas
  - b) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan seperti: menyiapkan alat-alat balok atau lego (balok dalam berbagai bentuk geometri) dan lembaran pedoman observasi.
  - c) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan pada *treatment* pertama, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pertama pada tanggal 15 Maret yang bertempat di RA Al-Falah Bina Insan Islami pada kelompok B pada pukul 08.00-10.00 WIB.

Sebelum memulai kegiatan bermain balok/lego. Guru bercakap-cakap mengenai kendaraan di darat apa saja kendaraan yang ada di darat. Setelah dijelaskan langkah pertama adalah guru menyuruh anak untuk duduk di karpet membuat lingkaran. Setelah itu guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi sebuah bangunan. Pada saat membangun balok di depan ada anak antusias, ada juga anak yang bertanya ibuk membuat apa?, ada juga anak yang berbicara sama temannya dan ada juga yang tidak memperhatikan. Setelah guru mencontohkan di depan barulah guru menyuruh anak untuk mengambil balok atau lego sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu anak mulai membangun secara bebas sesuai dengan imajinasi masing-masing yang berhubungan dengan kendaraan di darat dan guru mengawasi. Pada saat anak bermain balok atau lego ada anak yang membuat mobil, ada juga yang membuat kereta api, membuat mobil tengker, mobil truk. Pada saat

bermain balok ada anak yang tidak tahu apa yang akan di buatnya dan masih bertanya pada guru dan juga anak bermain balok atau lego masih bekerja sama dengan temanya.



**Gambar IV. 1**  
**Gambar Pelaksanaan *Treatment 1***  
**Membuat kendaraan dari Lego**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan peneliti pada treatment pertama untuk sub indikator menyusun bangunan balok sesuai dengan idenya 9 orang anak yang kurang mampu dan 3 orang anak yang mampu. Pada kegiatan anak memberikan kreasi pada bangunan balok yang dibuat ada secara keseluruhan belum ada yang mampu karena anak terfokus pada bangunan yang mereka buat. Dan pada sub indikator anak mampu menyusun bangunan dari balok tanpa meniru teman 5 orang anak yang kurang mampu

melakukannya dan 7 orang anak yang mampu. Berdasarkan gambaran *treatment* 1 ini skor yang diperoleh adalah 136 dan rata-ratanya 11,33.

## **b. *Treatment* 2**

### **1. Perencanaan**

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti melaksanakan kegiatan bermain balok atau lego untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. *Treatment* kedua ini dilakukan pada tanggal 19 Maret 2018. Pada *treatment* kedua ini tema pembelajarannya pekerjaan (jenis-jenis pekerjaan/ guru), kegiatan dilaksanakan di ruangan B RA Al-Falah Bina Insan Islami pada pukul 08.00-10.00 WIB. Di sini Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, sementara peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain konstruktif. Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- a. Pembukaan pembelajaran oleh guru kelas
- b. Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan seperti: menyiapkan alat-alat balok atau lego (balok dalam berbagai bentuk geometri) dan lembaran pedoman observasi.
- c. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

### **2. Pelaksanaan**

Setelah peneliti merumuskan perencanaan pada *treatment* kedua, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pertama pada



tanggal 19 Maret yang bertempat di RA Al-Falah Bina Insan Islami pada kelompok B pada pukul 08.00-10.00 WIB.

Sebelum memulai kegiatan bermain balok guru bercakap-cakap mengenai pekerjaan (sub tema guru). Setelah itu guru menyuruh anak untuk berkumpul dan duduk dikarpet dan membuat lingkaran dan memberitahu bahwa mereka akan bermain balok atau lego. Setelah anak-anak duduk membuat lingkaran, guru menerangkan cara bermain balok sambil mengambil balok dan menanyakan kembali kepada anak nama balok yang diambil untuk dijadikan sebuah bangunan. Setelah selesai dijelaskan guru menyuruh anak untuk mengambil balok atau lego sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu anak mulai membangun sesuai dengan imajinasi masing-masing dan guru mengawasi. Bermain balok dan lego ini dilakukan secara individu. Tetapi masih ada anak yang bekerjasama dengan temannya. Pada kegiatan bermain balok dan lego masih ada yang diajarkan untuk dibuatkan. Pada saat kegiatan ada membuat meja dari balok dan ada juga yang membuat kursi.





**Gambar IV. 2**  
**Gambar Pelaksanaan *Treatment 2***  
**Membuat Meja dari Balok atau Lego**

### 3. Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan peneliti pada *treatment* kedua ini untuk sub indikator menyusun bangunan balok sesuai dengan idenya 9 orang anak yang kurang mampu dan 3 orang anak yang mampu. Pada kegiatan anak memberikan kreasi pada bangunan balok yang dibuat 2 orang anak yang kurang mampu dan 10 orang anak yang masih belum mampu. Dan pada sub indikator anak menyusun bangunan dari balok tanpa meniru teman 4 orang anak yang kurang mampu dan 8 orang anak yang mampu melakukannya. Berdasarkan gambaran *treatment 2* diperoleh skor 151 dengan rata-rata 12,58.

#### **c. *Treatment 3***

##### 1. Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti melaksanakan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam

melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. Treatment ketiga ini dilakukan pada tanggal 22 Maret 2018. Pada treatment ketiga ini tema pembelajarannya pekerjaan (jenis-jenis pekerjaan/dokter), kegiatan dilaksanakan di ruangan B RA Al-Falah Bina Insan Islami pada pukul 08.00-10.00 WIB. Di sini Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, sementara peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain konstruktif. Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- a. Pembukaan pembelajaran oleh guru kelas
  - b. Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan seperti: menyiapkan alat-alat balok atau lego (balok dalam berbagai bentuk geometri) dan lembaran pedoman observasi.
  - c. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan pada *treatment* ketiga, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pertama pada tanggal 22 Maret yang bertempat di RA Al-Falah Bina Insan Islami pada kelompok B pada pukul 08.00-10.00 WIB.

Setelah guru bercakap-cakap mengenai pekerjaan dokter Langkah pertama yang dilakukan adalah guru menyuruh anak untuk berkumpul dan duduk dikarpet dan membuat lingkaran dan memberitahu bahwa mereka akan bermain balok atau lego. Setelah anak-anak duduk membuat lingkaran, guru mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, setelah itu guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama balok yang diambil dan disusun menjadi sebuah bangunan sambil ditanya pada anak nama balok yang digunakan. Setelah selesai dijelaskan barulah guru menyuruh anak untuk mengambil balok atau lego

sesuai dengan kebutuhan Setelah itu anak mulai membangun sesuai dengan kreativitas masing-masing dan guru mengawasi. Pada saat kegiatan bermain balok anak membangun rumah sakit ada yang berbentuk rumah ada juga yang berbentuk gedung bertingkat.



**Gambar IV. 3**  
**Gambar Pelaksanaan *Treatment 3***  
**Membuat Bangunan Rumah Sakit**

### 3. Evaluasi

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan evaluasi dengan menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan. Dari pengamatan yang dilakukan sudah ada 10 orang anak yang sudah

mampu mengungkapkan idenya ketika bermain balok atau lego dan 2 orang anak yang masih kurang mampu. Memberika kreasi pada bangunan balok yang dibuat ada 10 orang anak yang kurang mampu dan 2 orang anak yang masih belum mampu. Pada sub indikator anak mampu membuat bangunan dari balok tanpa meniru temannya ada 10 orang anak sudah mampu dan 2 oarang anak kurang mampu melakukannya. Berdasarkan gambaran *treatment 3* ini perkembangan kreativitas sudah terlihat, yang mana diperoleh skor 178 dengan rata-rata 14,83.

**d. Treatment 4**

1. Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaa treatment berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada treatment ini peneliti melaksanakan kegiatan bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. Treatment keempat ini dilakukan pada tanggal 29 Maret 2018. Pada treatment keempat ini tema pembelajarannya alam semesta (benda- benda langit), kegiatan dilaksanakan di ruangan B RA Al-Falah Bina Insan Islami pada pukul 08.00-10.00 WIB. Di sini Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, sementara peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain konstruktif. Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- a. Pembukaan pembelajaran oleh guru kelas
- b. Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan seperti: menyiapkan *play dough* dan lembaran pedoman observasi.

c. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2. Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan pada *treatment* keempat, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pertama pada tanggal 26 Maret yang bertempat di RA Al-Falah Bina Insan Islami pada kelompok B pada pukul 08.00-10.00 WIB.

Langkah pertama dalam memulai kegiatan adalah guru memperlihatkan benda konkrit pada anak seperti gambar matahari, bulan dan bintang sambil bercerita kepada anak. Sebelum guru memberikan permainan *play dough* atau platinis kepada anak guru memperlihatkan gambar nyatanya. Setelah dijelaskan Setelah itu guru gambar matahari dan bulan maupun bintang dari *play dough* atau platinis sesuai dengan contoh. Kemudian anak disuruh untuk membentuk *play dough* yang sama dengan yang telah dicontohkan guru, anak membuat bentuk matahari, ada membuat bulan, bintang serta bulan bintang sesuai dengan kreasi masing-masing dan setelah itu barulah guru memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat membuat berbagai bentuk dari platinis atau *play dough* atau platinis sesuai dengan tema.







**Gambar IV. 4**  
**Gambar Pelaksanaan *Treatment 4***  
**Membentuk Benda-Benda Langit**

### 3. Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan peneliti pada *treatment* keempat ini untuk sub indikator kedua membuat bentuk dari *playdough* sesuai dengan idenya ada 11 orang anak yang mampu dan 1 orang anak yang kurang mampu. Pada kegiatan anak memberikan kreasi pada *play dough* yang dibuat 1 orang anak yang mampu dan 10 orang anak yang masih kurang mampu dan 1 orang anak yang masih belum mampu. Dan pada sub indikator anak membuat bentuk dari *play dough* tanpa meniru teman 2 orang anak yang sudah sangat mampu melakukannya, 9 orang anak yang mampu dan 1 orang anak yang mampu melakukannya. Berdasarkan gambaran *treatment 4* diperoleh skor 191 dengan rata-rata 15,91.

### 3. Deskripsi Data Postest Kreativitas Anak Usia Dini

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak dievaluasi kembali untuk melihat kemampuan kreativitas anak setelah diberikan kegiatan permainan konstruktif, data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan kegiatan permainan konstruktif membandingkan rata-rata kemampuan kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan kegiatan permainan konstruktif dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji

beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan kemampuan kreativitas anak. Berikut hasil data *posttest*:

**Tabel IV. 4**  
**Hasil *Posttest* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Al-Falah Batusangkar**

No	Kode Anak	Item Pengamatan						Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	A	3	3	2	2	4	4	18	M
2	A.F.K.A	3	3	2	2	4	4	18	M
3	A.A.T	3	2	2	2	3	3	15	M
4	A.P.A	3	3	2	2	4	3	17	M
5	F.N	3	3	2	2	4	4	18	M
6	G.P.W	3	3	2	2	4	4	18	M
7	M.C.A	3	3	2	2	4	4	18	M
8	N.A.P	3	3	2	2	3	3	16	M
9	N.S.A	4	4	2	2	4	4	20	SM
10	N.T.H	3	3	2	2	4	3	17	M
11	S.D.N	3	2	2	2	2	3	14	KM
12	W	3	3	2	2	3	3	16	M
	<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>35</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>43</b>	<b>42</b>	<b>205</b>	
	<b>RATA – RATA</b>							<b>17,08</b>	M

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 20 dan skor terendah 14. Data *Posttest* yang skor akhirnya berjumlah 205 dan rata-ratanya 17,08. Anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) berjumlah 1 orang yaitu NSA. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) 10 orang anak yaitu A, AFKA, AAT, APA, FN, GPW, MCA, NAP, W dan NTH. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 1 orang yaitu dan S.D.N.

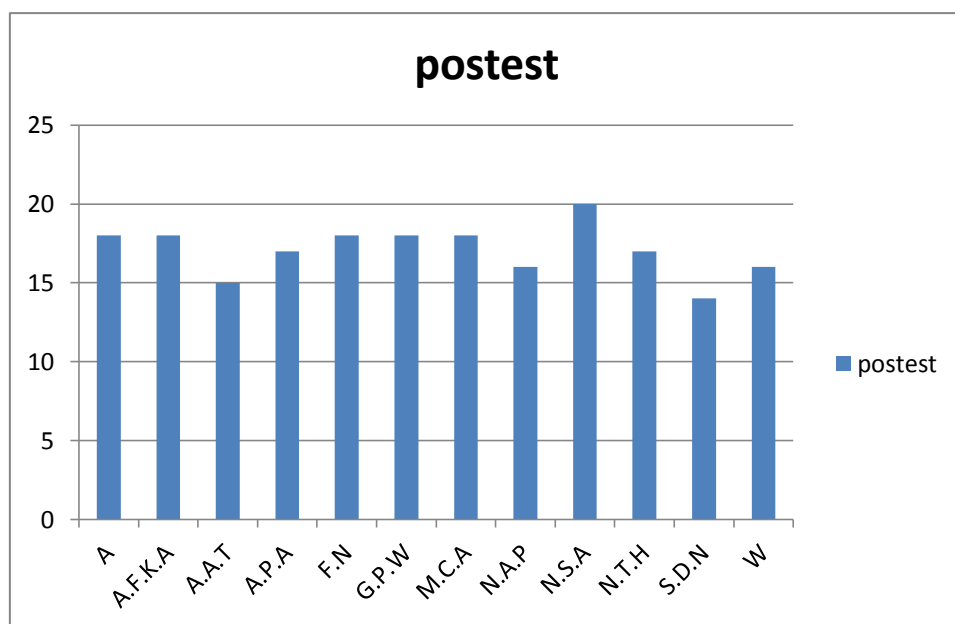
Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *posttest* kreativitas anak melalui permainan konstruktif disusun dalam tabel sebagai berikut ini:



**Tabel IV.5**  
**Klasifikasi Skor Data *Posttest* Kreativitas Anak**

<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
1	19,5 – 24	SM	1	8,33 %
2	15,0 - 19,4	M	10	83,3 %
3	10,5 - 14,9	KM	1	8,33 %
4	6 - 10,4	BM	0	0 %
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) 1 orang anak dengan persentase 8,33 % . Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) adalah sebanyak 10 orang dengan persentase 83,3%. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) sebanyak 1 orang dengan persentase 8,33 %.



**Grafik IV. 2**  
**Kreativitas Anak di RA Al-Falah Batusangkar (*Posttest*)**

Berdasarkan grafik di atas terdapat terlihat jelas bahwa kreativitas anak dalam kategori sangat mampu (SM) 1 orang anak, mampu (M) berjumlah 10 orang dan kurang mampu (KM) berjumlah 1 orang.

Setelah hasil *posttest* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak di RA Al-Falah .

#### 4. Perbandingan Hasil Data Pretest dengan Posttest

Perbandingan kategori kreativitas anak saat *pretest* dengan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel IV. 6**  
**Perbandingan Skor kreativitas Anak Antara *Pretest* dan *Posttest***

No	Kode Siswa	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Selisih
		Skor	Klasifikasi	Skor	Klasifikasi	
1	A	12	KM	18	M	Meningkat 6
2	AFA	13	KM	18	M	Meningkat 5
3	AAT	11	KM	15	M	Meningkat 4
4	APA	9	BM	17	M	Meningkat 8
5	FN	10	BM	18	M	Meningkat 8
6	GPW	12	KM	18	M	Meningkat 6
7	MCA	10	BM	18	M	Meningkat 8
8	NAP	12	KM	16	M	Meningkat 4
9	NSA	13	KM	20	SM	Meningkat 7
10	NTH	10	BM	17	M	Meningkat 7
11	SDN	9	BM	14	KM	Meningkat 5
12	W	10	BM	16	M	Meningkat 6
<b>Jumlah</b>		<b>131</b>		<b>205</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>10,91</b>	KM	<b>17,08</b>	M	

Keterangan:

TM : Tidak Mampu

KM : Kurang Mampu

M : Mampu

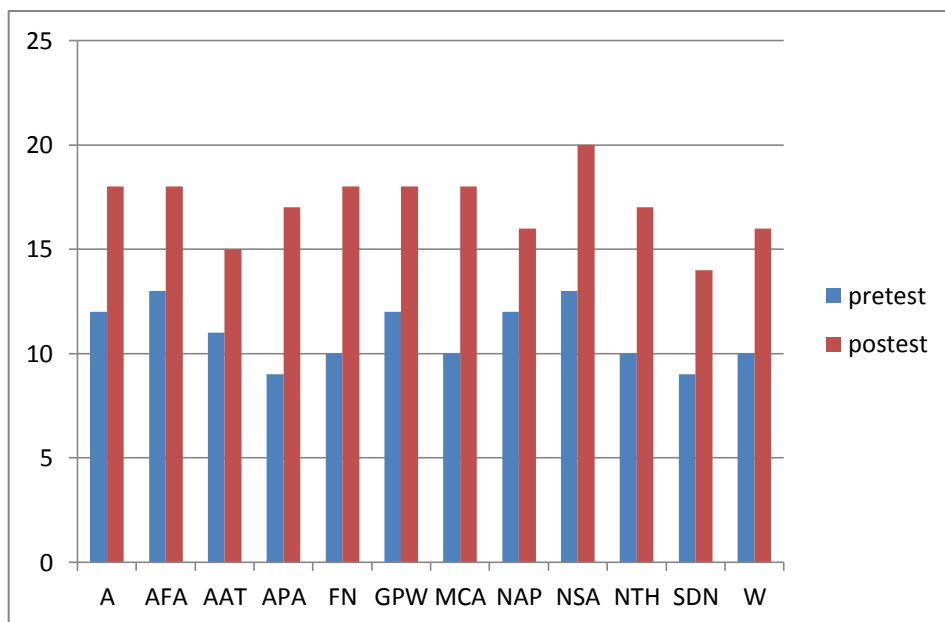
SM : Sangat Mampu

Selanjutnya rangkuman perbandingan data *pretest* dan *posttest* kreativitas anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel IV. 7**  
**Perbandingan Klasifikasi Skor Kreativitas Anak Antara**  
***Pretest dan Posttest***

No	Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
			F	%	f	%
1	19,5– 24	Sangat Mampu	0	0	1	8,33 %
2	15,0 – 19,4	Mampu	0	0	10	83,3%
3	10,5 – 14,9	Kurang Mampu	6	50%	1	8,33,%
4	6 – 10,4	Belum Mampu	6	50%	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan jumlah frekuensi kreativitas anak antara *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* terdapat 6 orang pada kategori tidak mampu, 6 orang pada kategori kurang mampu. Setelah diberi *treatment* dengan permainan konstruktif, terjadi perubahan kategori kemampuan kreativitas anak yaitu 1 orang pada kategori sangat mampu, 10 orang pada kategori mampu dan 1 orang pada kategori kurang mampu.



**Grafik IV. 3**  
**Perbandingan Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan tabel dan diagram di atas terlihat jelas bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan. Sebelum diberikan *treatment (pretest)* skor rata-ratanya 10,91%, dan setelah diberikan *treatment (posttest)* skor rata-rata meningkat menjadi 17,08%. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kemampuan kreativitas ketika diketahui hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen. Maka untuk melihat adakah pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t).

**Tabel IV. 7**  
**Perbandingan Kreativitas Anak *Pretest*, *Treatment 1*, *Treatment 2*, *Treatment 3*, *Treatment 4* dan *Posttest* Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Al-Falah Batusangkar**

<b>Kode Anak</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment 1</i></b>	<b><i>Treatment 2</i></b>	<b><i>Treatment 3</i></b>	<b><i>Treatment 4</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
A	12	11	13	16	17	18
AFA	13	13	14	16	16	18
AAT	11	12	13	13	14	15
APA	9	10	11	13	16	17
FN	10	11	13	16	17	18
GPW	12	13	13	16	16	18
MCA	10	10	11	15	17	18
NAP	12	13	14	15	15	16
NSA	13	13	14	16	17	20
NTH	10	10	12	15	16	17
SDN	9	10	11	13	14	14
W	10	10	11	14	16	16
Total	<b>131</b>	136	151	178	191	205
Rata-rata	<b>10,91</b>	11,33	12,58	14,83	15,91	<b>17,08</b>

Berdasarkan Tabel IV.7 di atas dapat dilihat bahwa kreativitas anak dari *treatment* pertama sampai ke empat sudah meningkat. Adapun nilai *treatment 1* adalah dengan rata-rata 11,33 dengan kategori kurang mampu, nilai *treatment 2* dengan rata-rata 12,58 dengan kategori kurang mampu nilai *treatment 3* dengan rata-rata 14,83 dengan kategori kurang mampu dan nilai *treatment 4* dengan rata-rata 15,91 dengan

kategori mampu. Dari keempat *treatment* diperoleh hasil data *posttest*. Setiap anak sudah meningkat kreativitasnya

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

### 1. Data Distribusi Normal

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel tentang uji normalitas dibawah ini

**Tabel IV.8**  
**Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.237	12	.061	.892	12	.126

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (y) sebesar 0,126. Karena signifikansi lebih dari 0,05 ( $0.126 > 0,05$ ), maka nilai residual tersebut telah normal.

### 2. Tabel distribusi homogen

Untuk mencari data berdistribusi homegen, peneliti menggunakan SPSS 20. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini tentang uji homogenitas yaitu:

**Tabel IV.9**  
**Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
VAR00001			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.792	2	6	.245

### 3. Data menggunakan interval

Data peneliti dalam penelitian ini menggunakan data interval. Hal ini dapat dilihat skor kreativitas anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami Batusangkar.

**Tabel IV.10**  
**Data menggunakan interval**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor kelas interval</b>
Sangat Mampu	19,5– 24
Mampu	15,0 – 19,4
Kurang Mampu	10,5 – 14,9
Belum Mampu	6 – 10,4

Setelah hasil *posttest* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak di Ra Al-Falah Bina Insan Islami Batusangkar.

### C. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat adanya pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak maka dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji “t” maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai “t” sebagai berikut:

**Tabel IV.11**  
**Perhitungan untuk Memperoleh “T” dalam Rangka Menguji**  
**Kebenaran Hipotesis Alternatif ( $h_a$ )**

No	Kode anak	Skor		D	D <sup>2</sup>
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	A	12	18	6	36
2	AFA	13	18	5	25
3	AAT	11	15	4	16
4	APA	9	17	8	64
5	FN	10	18	8	64
6	GPW	12	18	6	36
7	MCA	10	18	8	64
8	NAP	12	16	4	16
9	NSA	13	20	7	49
10	NTH	10	17	7	49
11	SDN	9	14	5	25
12	W	10	16	6	36
Jumlah		<b>131</b>	<b>205</b>	<b>74</b>	<b>480</b>
Rata-rata		<b>10,91</b>	<b>17,08</b>	<b>6,16</b>	<b>40</b>

a. Mencari *mean* dari *difference* ( $M_D$ )

$$M_D = \frac{\sum D}{N} = \frac{74}{12} = 6,16$$

b. Mencari deviasi standar dari *difference* ( $SD_D$ )

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{480}{12} - \frac{(74)^2}{(12)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{480}{12} - \frac{5476}{144}}$$

$$SD_D = \sqrt{40 - 38,02}$$

$$SD_D = \sqrt{1,98} = 1,40$$

c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference

$$SE_{M_D} = \frac{1,40}{\sqrt{12-1}} = \frac{1,40}{\sqrt{11}} = \frac{1,40}{3,31} = 0,42$$

d. Mencari harga  $T_0$  dengan rumus:

$$(t_o) = \frac{M_D}{SD_{M_D}} = \frac{6,16}{0,42} = 14,6$$

e.  $Df = N - 1$

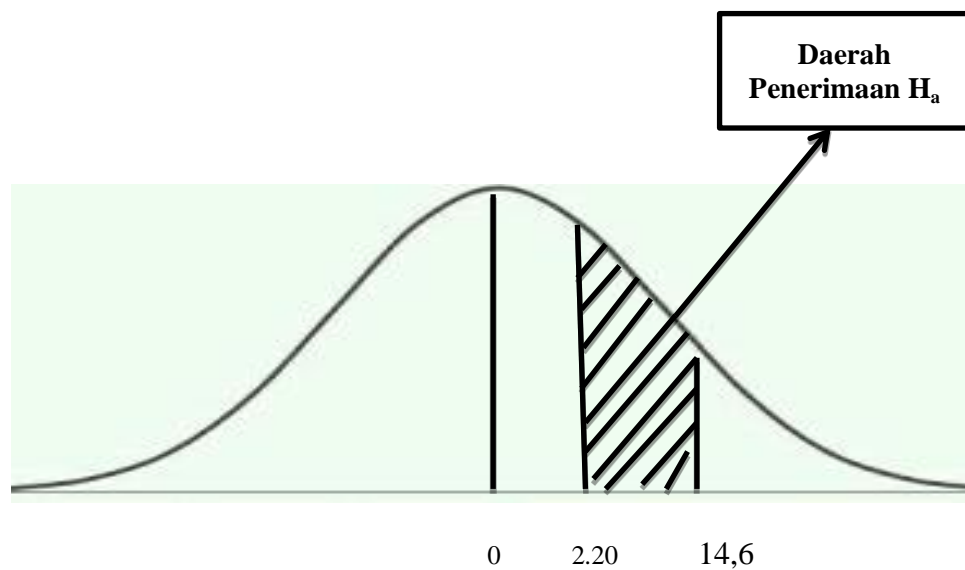
$$= 12 - 1$$

$$= 11$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap  $t_0$  dengan terlebih dahulu memperhitungkan  $df = N - 1 = 12 - 1 = 11$ . Dengan  $df = 11$  penulis mengacu pada table nilai “t” baik pada taraf signifikan 5% yaitu diperoleh sebesar 2,20. Menguji signifikan  $t_0$  dengan cara membandingkan  $t$  (“t” observasi) dengan  $t_t$ , kemudian dengan membandingkan hasil dari  $t_0$  dengan  $t_t$  dengan diperoleh gambaran ( $t_0 = 14,6$ ) dan besarnya “t” lebih besar dari pada  $t_t$  yaitu  $14,6 > 2,20$  karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis nihil ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor kemampuan kreativitas anak sebelum dan setelah dilaksanakan permainan konstruktif

Dalam penelitian ini nilai  $t$  yang digunakan adalah pada taraf signifikan 5% jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif memberikan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak. ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mempermudah melihat akan dijabarkan dalam kurva hasilnya sebagai berikut:





**Kurva IV. 1**  
**Kurva Statistik**

Dengan demikian kurva di atas menjelaskan bahwa harga  $t$  hitung berada pada daerah penerimaan ( $H_a$ ), dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak menyatakan bahwa tidak ada pengaruh permainan konstruktif.  $H_a$  menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan konstruktif di RA Al-Falah Bina Insan Islami. Artinya kreativitas anak meningkat 5% . Hasil antara *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga *treatment* yang diberikan pada anak tentang permainan konstruktif terdapat pengaruh yang signifikan.

Permainan konstruktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mempermudah melihat dimana kedudukan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  maka untuk lebih akurat lagi data yang diperoleh dengan bantuan SPSS 20 yang hasilnya sebagai berikut:

**Tabel IV. 12**  
**Uji Statistik**

		y	x
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		10.9167	17.0833
Std. Error of Mean		.41667	.46804
Std. Deviation		1.44338	1.62135
Minimum		9.00	14.00
Maximum		13.00	20.00

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa nilai *Pretest* (Y) pada *Mean* adalah 10,91, *Minimum* 9, *Maksimum* 13 dan nilai *Posttest* (X) pada *Mean* 17,08, *Minimum* 14, *Maksimum* 20 berarti data yang penulis cari secara manual sama dengan yang diolah dengan bantuan SPSS 20.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
14.00	1	8.3	8.3	8.3
15.00	1	8.3	8.3	16.7
16.00	2	16.7	16.7	33.3
Valid 17.00	2	16.7	16.7	50.0
18.00	5	41.7	41.7	91.7
20.00	1	8.3	8.3	100.0
Total	12	100.0	100.0	

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa sebelum diberikan *treatment* skor rata-rata kreativitas anak adalah 10,91 dengan uraian dari 12 anak ada 6 anak dalam kategori belum mampu dengan persentase 50%, 6 anak dalam kategori kurang mampu dengan

persentase 50%, sedangkan pada katogori sangat mampu belum ada karena anak masih butuh bimbingan dalam mengerjakan kegiatan. Setelah diberikan *treatment* skor rata-rata kreativitas anak adalah 17,08 dengan uraian dari 12 anak ada 1 orang anak dalam kategori sangat mampu dengan persentase 8,33%, 10 anak dalam mampu dengan persentase 83,3%, dan 1 orang anak dalam kategori kurang mampu dengan persentase 8,33%.

Dari hasil yang telah diperoleh dari rata-rata *pretest* dan *posttest* maka penulis mendapatkan besar persen peningkatan kreativitas anak yaitu dengan cara hasil *posttest* dikurangi dengan *pretest* yaitu  $17,08\% - 10,91\% = 6,17\%$  dan pada setiap *treatment* mengalami peningkatan dan peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak mengalami peningkatan, artinya data empiris ini mendukung teori Kartini (dalam Astriya, 2015: 141) menyatakan bahwa melalui penggunaan media balok merupakan salah satu cara memberikan kesempatan berkembangnya kreativitas, melatih keterampilan motorik halusnya, karena melalui permainan media balok anak dapat menciptakan berbagai macam benda seperti membuat rumah, kereta masih banyak lagi yang lainnya.

Selain itu Menurut Hurlock (dalam Vebianti, 2013 :21) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon". Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan daya imajinasinya, mendorong anak untuk mampu memecahkan masalah secara kreatif dan

memberi peluang bagi pencapaian untuk membangun rasa percaya diri anak.

Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak dan mengembangkan daya imajinasi anak. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Hurlock (dalam Merdiana, 2014: 14-15) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari permainan konstruktif yaitu Merangsang kreatifitas anak, mengembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, mengenal konsep dasar matematika, dan mengembangkan keterampilan bahasa anak. Disamping itu Seto Mulyadi (dalam Vebianti, 2013: 25-26) menyatakan salah satu manfaat dari permainan konstruktif ini adalah manfaat kreatif, yang mana dengan bermain konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak.

Dari pendapat di atas, menjelaskan bahwa permainan konstruktif ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan juga mengembangkan daya imajinasi pada anak, karena permainan konstruktif ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan bereksperimen dengan idenya melalui alat permainan seperti balok dan *playdough* atau platin. Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan tentang pengaruh permainan konstruktif terhadap kreatifitas anak pada Raudhatul Atfhal Al – Falah Bina Insan Islami Simpang Asrama Simpuruik Kecamatan Sungai Tarab Batusangkar dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh permainan konstruktif yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak yakni dapat dilihat dengan adanya perbedaan peningkatan kreativitas yang sangat signifikan sebelum diberikan permaianan konstruktif dan sesudah diberikan permainan konstruktif.

#### **B. Implikasi**

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori atau keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam pengembangan kreatifitas anak usia dini.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan kreatifitas anak, bentuk kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan yang membutuhkan tenaga, kemampuan berpikir dan daya imajinasi anak. Salah satunya dengan permainan konstruktif
2. Bagi sekolah. Sekolah diharapkan untuk dapat menyediakan alat peraga dan media untuk menunjang pembelajaran.
3. Kepada peneliti. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya jika ingin meneliti mengenai permainan konstruktif pilihlah sekolah yang memiliki media dan alat-alat permainan yang lengkap sehingga

memudahkan untuk melakukan penelitian. Jika tidak peneliti harus menyediakan alat atau media untuk mendukung penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Difatiguna, S dkk. 2015. Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*
- Dynna Wahyu, P. S. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 2 (3): 218-25
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Fadillah, M. dan Khorida, L. M. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fakhriyani, D. V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Universitas Islam Madura*. 4 (2): 193-200
- Fuadiyah, N. 2013. Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Pendidikan Anak Usia Dini. IKIP PGRI Semarang
- Hurlock, Elizabet B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Jannah, L. A. 2013. *Kesalahan-kesalahan guru PAUD yang Sering Dianggap Sepele*. Jogjakarta: Diva Press
- Merdiana, F. 2014. Implementasi Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Tahun Ajaran 2014. *Skripsi*. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Moh.kasiram. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Neolaka, A. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ningtyas, F. Y. 2014. Metode bermain lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. *Jurnal EMPOWERMENT*. 4 (2): 2252-4738
- Nurla Isna A. 2012. *Mencetak Karakter Anak Sejak Janin*. Jokjakarta: Diva Press.
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenamedia Group
- Noviani. 2017. Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Wi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*. Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Prasetyo, B. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Putri, N. P. R. U dkk. 2016. Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Rabaitulmutaallim Tegalinggah Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganेशha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Ristanti, S. Y. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri pada Kelompok B TK Muslimat Nu Tamanagung I Muntilan. *Skripsi*. Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rocmah, L. I. Penerapan Permainan Konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. *Artikel Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Utami, S dkk. Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Artikel Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya*



Vebianti, I. N. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta

Wiyani, N. A & Barnawi. 2014. *Format Paud*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media