

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK

Sulastri Sulastri¹

¹KB Nuril Asror Trigonco

E-mail: trysulas32@gmail.com.

ABSTRACT: *The formulation of the problem in the research is how the process and results of implementing constructive game activities in an effort to develop children's creativity through constructive games for group A children at KB Nuril Asror Trigonco Asembagus. The type of research used is study room activity research by destroying homeroom school issues. Critical thinking is pursued in stages from pre-cycle, cycle I, to cycle II. Each cycle consists of Composition, Activity, Perception, and Reflection. Determined to work on the nature of the training in the study room. Based on observational exploration, the results of the study show that the use of productive game exercises to build children's imagination at KB Nuril Asror Trigonco Asembagus includes the educator inviting the children to sit on the sofa and work area, then, at that time, the instructor understands the movement and offers examples of strategies. to play. The test results show that there is an increase in children's imagination through productive games where children can make various types of structures with puzzles, especially pre-cycles, the average value reaches 37.5% there is also normal achievement. of the child's score is 4, 5. After trying the Cycle I activities, the level value reaches 75%, there is also the normal achievement of the child's instructions, which is 6.5 and the Cycle II pattern, the value reaches 87.5%, the normal value of the child's achievement is 7.5. Tests have found fair and equitable development of children's creativity through valuable play assuming that children face an increase in their imagination.*

Keywords: Children's Creativity; Constructive Game

ABSTRAK: *Rumusan permasalahan pada riset merupakan bagaimana proses serta hasil penerapan aktivitas game konstruktif dalam upaya mengembangkan kreativitas anak lewat game konstruktif pada anak kelompok A di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus. Jenis riset yang digunakan adalah penelitian kegiatan ruang belajar dengan menghancurkan isu-isu sekolah wali kelas. Berpikir kritis diupayakan secara bertahap dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Setiap siklus terdiri dari Penyusunan, Kegiatan, Persepsi, dan Refleksi. Bertekad untuk bekerja pada sifat pelatihan di ruang belajar. Berdasarkan eksplorasi observasional, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan latihan permainan produktif untuk membangun imajinasi anak-anak di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus meliputi pendidik mempersilakan anak-anak duduk di sofa dan area kerjanya, kemudian, pada saat itu, instruktur memahami gerakan dan menawarkan contoh strategi untuk bermain. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ada peningkatan imajinasi anak-anak melalui permainan produktif dimana anak-anak dapat membuat berbagai jenis struktur dengan teka-teki, khususnya pra-siklus, nilai rata-rata mencapai 37,5% ada juga pencapaian normal. dari nilai anak yaitu 4, 5. Setelah mencoba kegiatan Siklus I, nilai tingkat mencapai 75%, ada juga pencapaian normal dari petunjuk anak yaitu 6,5 dan pola Siklus II nilai mencapai 87,5% nilai normal pencapaian anak adalah 7,5. Pengujian telah menemukan pengembangan kreativitas anak yang adil dan merata melalui permainan yang berharga dengan asumsi bahwa anak-anak menghadapi peningkatan dalam imajinasi mereka.*

Kata kunci: Kreativitas Anak; Permainan Konstruktif.

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kebutuhan imajinasi di masa sekarang dan juga mulai sekarang. Imajinasi diharapkan menjadi periode kompetisi untuk menciptakan daya cipta individu yang dapat menghasilkan karya-karya imajinatif baru yang diperlukan dari waktu ke waktu. Maka perkembangan kreativitas anak sangatlah krusial (Suroso, 2002).

Masa anak-anak identik dengan masa bermain, dengan bermain anak sebenarnya sedang melakukan kegiatan keterampilan yang anak miliki. Anak mampu mendapatkan kesenangan serta kepuasan pada bermain, yang berarti anak tersebut bisa mengembangkan dirinya sendiri menggunakan aktivitas bermainnya. Pada bermainnya, anak bisa mengembangkan motorik kasar serta halus dan meningkatkan penalaran, membentuk imajinasinya, dan kreativitas. Salah satu mengetahui perkembangan anak yaitu dengan cara menggunakan alat permainan konstruktif ini.

Permainan konstruktif adalah tindakan bermain yang menggunakan item atau bahan selektif untuk membuat sesuatu memanfaatkannya dengan membingkai struktur atau miniatur, contohnya membentuk tempat tinggal (rumah), tempat bermain, toko, pasar, rumah sakit dari lego. Aktivitas bermain konstruktif merangsang kreativitas anak dan imajinasi anak. Dari permainan ini anak dapat menghasilkan serta membayangkan apa yang akan dibuatnya, cita rasa seni pun sangat dibutuhkan sehingga membentuk karya yang latif.

Berdasarkan hasil observasi di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus khususnya anak kelompok A, secara umum perkembangan permainan konstruktif anak sangat kurang dilaksanakan karena keadaan waktu yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan suatu permainan konstruktif ini. Pada anak kelompok A jumlah anak 6 anak yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa anak masih belum mampu mengembangkan imajinasinya saat melakukan permainan konstruktif ini dan

hanya membuat berbagai macam mainan bangunan hanya sedikit. Guru jarang melakukan permainan konstruktif tapi dikarenakan waktu yang kurang kondusif minat akan belajar semakin berkurang dan merasa jenuh di dalam kelas.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengkaji tingkat kemampuan kreativitas pada anak KB Nuril Asror Trigonco Asembagus. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek penelitian ini merupakan kelompok A di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus, dimana anak kelompok A berjumlah delapan yang terdiri tiga anak berjenis kelamin pria serta lima anak berjenis kelamin wanita yang semuanya berusia 4 sampai 5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan puzzle digunakan selaku prosedur pembelajaran guna meningkatkan kreativitas anak ke arah permainan yang konstruktif. Permainan konstruktif buatan KB Nuril Asror Trigonco Asembagus dicoba oleh guru serta anak secara berkelompok. Guru berfungsi selaku panutan ataupun contoh kala anak mencermati, menjawab, serta menirukan gerakan- gerakan yang ditafsirkan oleh guru. Setelah itu pendidik memberikan panduan kepada anak-anak bermain puzzle dalam kelompok dan mengatur saat mereka bermain. Dengan tujuan agar pendidik dapat mengetahui perkembangan kreativitas anak terhadap permainan konstruktif, terutama dalam hal kerjasama dan menahan diri dalam bermain.

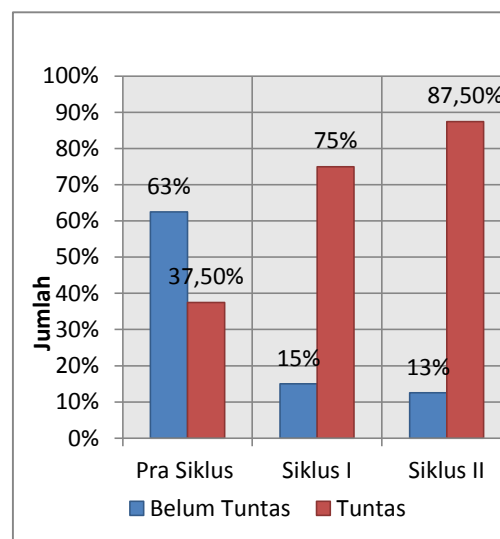
Tentang langkah-langkah permainan konstruktif, berawal pendidik atau guru melakukan pembagian kelompok pada anak anak, perkelompok terdiri dari 4 hingga 4 anak tergantung pada jumlah anak. Sebelum

memulai permainan, guru menjelaskan aturan permainan, antara lain cara mengontrol emosi saat bermain, sabar menunggu giliran, dan bekerja sama dengan baik. Peraturan tersebut diharapkan dapat meningkatkan daya kreatif peserta didik melalui permainan konstruktif di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus khususnya terhadap peserta didik kelompok A.

Bermain konstruktif menunjukkan peningkatan kreativitas pada anak. Dimana anak dapat bekerjasama dengan orang lain, bergiliran dan berbaur dengan orang lain. Hal ini ditunjukkan melalui hasil studi Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan penelitian observasi di pra siklus, siklus I, dan siklus II telah ditemukan perbandingan di tingkat perkembangan kreativitas anak pada permainan konstruktif sebagaimana data di tabel berikut:

No	Pencapaian	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	4,5	6	7,5
2	Pencapaian Klasikal	37,5%	75%	87,5%



Gambar 1. Persentase Nilai Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, pencapaian normal pada pra-siklus adalah 4,5. Tingkat nilai anak-anak menghasilkan 37,5%. Setelah kegiatan kelas, nilai tipikal siklus pertama adalah 6, dengan taraf 75%. Kemudian pada siklus II yang menghasilkan nilai tipikal 7,5 dengan konsekuensi nilai 87,5% dan norma dominasi belajar telah tercapai.

KESIMPULAN

Pelaksanaan permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas melalui permainan konstruktif anak kelompok A di KB Nuril Asror Trigonco Asembagus. Teknik memainkan permainan yang bermanfaat adalah pendidik melakukan pembagian grup atau tim terlebih dahulu, tiap grup terdiri dari 4 anak sesuai dengan batasan jumlah anak. Tiap pemain dalam kelompok duduk di meja kelompoknya guna melaksanakan permainan konstruktif ini.

Hasil penelitian menemukan peningkatan perkembangan imajinasi anak-anak melalui permainan yang bermanfaat, khususnya efek dari pra-siklus, tingkat nilai anak-anak adalah 37,5%. Pencapaian nilai rata-rata untuk anak-anak adalah 4, 5.

Setelah kegiatan siklus pertama, hasil nilai rata-rata adalah 75% anak yang mencapai Ketuntasan Belajar (KB), dengan hasil rata-rata pencapaian nilai adalah 6. Akibat dari kegiatan Siklus kedua peningkatan imajinasi anak mencapai peningkatan sebesar 87,5% dari jumlah keseluruhan anak. Hasil tipikal dari pencapaian poin anak adalah 7, 5. Siklus tidak dilanjutkan karena sudah sampai pada target.

Agama. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Arikunto Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta, Jakarta.

Cresweel W Jhon. 2018. Research Design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed, Pustaka Belajar, Yogyakarta.

DAFTAR RUJUKAN

Deddiknas 2007 Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum PAUD, Jakarta.

Mulyasa.2012 Manajemen Paud Bandung: PT Remaja Posda Karya.

Suroso.2002 Pengembangan Kreativitas Anak.

Diana, Mutiah. 2010 Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta.

Fistianti, Devinta Norma. 2013 Program magister profesi psikologi universitas muhammadiyah, Surakarta.

Anwar Sani, Muhammad, M.Pd.i, Masruroh, Farhatin M.Pd.I, 2020. Pembelajaran Having Fun bagi Anak Usia Dini.

Rasyid, Harun dkk. 2009 Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini.Multipresindo,Yogyakarta.

Rievantino, 2011.Seabrek Games Edukatif untuk bayi. Flashbook, Jakarta.

Hurclock B Elizabeth. 1999. Perkembangan Anak Jilid 1. Erlangga:Jakarta.

Mulyadi Seto. 2004. Bermain dan kreativitas.Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain.Papas sinar sinanti, Jakarta.

Tobroni, Imam Suprayogo. 2000. Metodologi Penelitian Sosial