ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6412

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PERMAINAN KONSTRUKTIF: STUDI PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Enhancing Early Childhood Creativity Through the Constructive Play Method: A Classroom Action Research Study

Anis Soleha[1], Lutfi Nur[2], Anggi Maulana R[3]
Universitas Pendidikan Indonesia
anisslhaa@upi.edu; lutfinur@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 14, 2025	Jun 11, 2025	Jun 23, 2025	Jun 28, 2025

Abstract

Creativity is a vital 21st-century skill that must be nurtured from an early age to support critical thinking and independent idea expression. However, observations at TK Fathul Huda Tasikmalaya indicate that the creativity of children aged 4–5 years has not yet developed optimally, as evidenced by a tendency to imitate, the production of meaningless work, and a limited ability to express ideas. This study aims to enhance children's creativity through the use of constructive play methods. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach in collaboration with teachers, conducted over three cycles. Creativity assessment was based on Utami Munandar's 4P theory, encompassing the individual, process, product, and *press* (environment) dimensions, with indicators such as the ability to create original forms, self-motivated artistic activity, sustained creative engagement, and the production of meaningful, describable work. The results showed a significant increase in creativity across each cycle, with the majority of children reaching the "Very Well Developed" (*Berkembang Sangat Baik*, BSB) category by the third cycle. The study concludes that constructive play is an effective strategy for developing early childhood creativity in PAUD institutions, as it fosters active engagement and independent idea expression.

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Child Creativity; Constructive Play; Early Childhood Education; Potential Development; TK Fathul Huda

Abstrak: Kreativitas merupakan keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mendukung kemampuan berpikir kritis dan ekspresi ide secara mandiri. Namun, observasi di TK Fathul Huda Tasikmalaya menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 4–5 tahun belum berkembang optimal, ditandai dengan kecenderungan meniru, karya yang tidak bermakna, dan rendahnya kemampuan mengekspresikan ide. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode permainan konstruktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dan guru, dilaksanakan dalam tiga siklus. Penilaian kreativitas mengacu pada teori 4P dari Utami Munandar, yang mencakup aspek individu, proses berpikir, produk, dan lingkungan (*press*), dengan indikator seperti kemampuan membuat bentuk secara orisinal, berkarya atas dorongan sendiri, bersibuk diri secara kreatif, dan menghasilkan karya yang bermakna serta dapat dideskripsikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada setiap siklus, dengan mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus III. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode permainan konstruktif efektif digunakan sebagai strategi pengembangan kreativitas anak usia dini di satuan PAUD, karena mampu mendorong keterlibatan aktif dan ekspresi ide secara mandiri.

Kata Kunci: Kreativitas Anak; Permainan Konstruktif; Pendidikan Anak Usia Dini; Pengembangan Potensi; TK Fathul Huda

PENDAHULUAN

Kreativitas anak menjadi salah satu kemampuan penting yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 ditengah perkembangan pesat dunia digital dan globalisasi. Organisasi internasional sepereti (OECD, 2023), (UNICEF, 2020) dan (UNESCO, 2019) menyatakan bahwa kreativitas adalah kunci mendorong inovasi, kemampuan beradaptasi, dan pemecahan masalah dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu dimulai sejak usia aadini untuk membekali anak dengan keterampilan esensial di masa depan.

Perkembangan kreativitas anak usia dini masih menghadapi tantangan yang serius. Terdapat kesenjangan signifikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, (OECD, 2023) menyatakan bahwa meskipun banyak negara berkembang berusaha memasukkan kreativitas ke dalam kurikulum mereka, sistem pendidikan masih fokus pada penguasaan akademik daripada kemampuan kreatif. Selain itu, fenomena yang dikemukakan (Wadinambiarachchi 2024) menemukan bahwa pengguna AI generatif falam proses ideasi dapat menyebabkan"design fixation"di mana orang lebih cenderung terpaku pada contoh

awal yang diberikan oleh AI. Sehingga mengurangi keberagaman jumlah ide yang dihasilkan. Karena kesenjangan ini, banyak anak yang tidak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara optimal pada usia dini

Temuan tersebut selaras dengan hasil observasi di TK Fathul Huda. Anak-anak usia 4-5 tahun menunjukan kreativitas yang belum berkembang secara optimal. Terlihat dari kegiatan anak ketika menggambar dan mewarnai, anak-anak cenderung meniru gambar teman, menggambar tanpa arah yang jelas yang anak pun tidak mampu menjelaskan makna dari gambar yang mereka buat. Hal ini menunjukan bahwa proses berkarya tidak menjadi pengalaman yang bermakna, melainkan rutintias tanpa muatan yang dapat mengasah kreativitas anak. Aktivitas belajar lebih banyak berfokus pada membaca, menulis dan mengaji, dengan sedikit ruang unruk eksplorasi melalui seni dan permainan yang mengasah kreatif anak. Guru pun belum sepenuhnya berperan sebagai fasilitator yang aktif mendorong tumbuhnya kreativitas anak melalui stimulasi dan penyediaan media yang variatif.

Pada rentang usia 4-5 tahun, anak berada dalam tahap praoperasional, menurut piaget dalam (Misni, R 2022)yaitu fase ketika mereka mulai mampu mengeskpresikan imajinasi, berpikir simbolik dan mengeksplorasi ide secara bebas. Dalam konteks ini, pengembangan kreativitas menjadi bagian penting yang tercermin dalam aspek seni Berdasarkan STPPA (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), seperti menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan, membuat bentuk sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat, menggambar objek disekitarnya serta mendeskripsikan hasil karyanya.

Menurut teori 4P Utami Munandar (2014) Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui empat aspek, yaitu *Person* (individu anak), *Process* (proses berpikir kreatif), *Product* (hasil ciptaan), dan *Press* (lingkungan yang mendorong). Dalam konteks ini, aspek *Press*—yakni lingkungan yang mendukung, termasuk peran guru dan media bermain—menjadi fokus penting. Kreativitas tidak tumbuh secara spontan, tetapi dipicu oleh pengalaman konkret, ruang berekspresi, dan fasilitasi yang tepat oleh pendidik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang aktif, variatif, dan berfokus pada stimulasi kreativitas anak.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak adalah metode permainan konstruktif. Metode ini melibatkan anak dalam aktivitas

membangun, menyusun, atau menciptakan objek dari bahan-bahan tertentu seperti balok, menggambar/melukis, puzzle, playdough dan yang lainnya Hurlock dalam (Vebianti, 2013). Dalam permainan konstruktif, anak terlibat secara aktif, berpikir kreatif, bekerja secara kolaboraatif atau menyusun sesuatu sesuai gagasannya. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai pengarah utama. Ini sesuai dengan pembelajaran aktif dan berbasis bermain yang ada di kurikulum merdeka (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022)

Penelitian sebelumnya turut memperkuat efektivitas permainan konstruktif yaitu dari (Sari & Fauziyah, 2022a) dan (L. Maharani et al., 2022) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk meningkatkan kreativitas anak dengan berimajinasi dan mengeksplorasi secara bebas. Sedangkan menurut (Denisa Agustin et al., 2023) serta (Aslindah, 2018) menunjukan bahwa permainan konstruktif membantu anak menciptakan bentuk baru dan melatih kemampuan berpikir divergen. Tidak hanya itu, (Komariah et al., 2020) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan playdough sebagai media konstruktif terbuktif efektif untuk membuat karya dari ide sendiri dan memodifikasi bentuk. Sementara itu, (Silalahi et al., 2020) dan (Ginting, 2018) merujuk pada teori konstruktivisme Piaget, menekankan bahwa permainan konstruktif memberikan ruang untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi langsung dengan media bermain, sehingga kreativitas anak berkembang secara alami dari pengalaman konkret konkret

Meskipun sudah banyak penelitian dalam permainan konstruktif, tetapi sebagian besar penelitian masih bersifat deskriptif dan belum menyoroti secara mendalam peran guru dalam mendorong kreativitas anak. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) jarang digunakan untuk melihat langsung proses dan dampak pembelajran terhadap kreativitas, khususnya di PAUD yang memiliki keterbatasan sarana.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Fathul Huda dengan menggunakan metode permainan konstruktif. Penelitian ini menerapkan metode permainan konstruktif yang akan dilaksanakan dan dirancang dalam beberapa variasi, disesuaikan dengan tema pembelajaran, kebutuhan anak, serta kesepakatan bersama guru. Dalam pelaksanaanya, penulis dan guru berkolaborasi melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan fokus peningkatan kreativitas anak usia dini berdasarkan teori 4P dari Utami

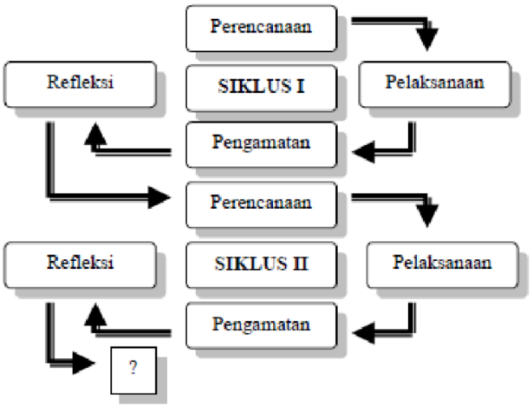
Munandar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran yang mampu menstimulasi kreativitas anak secara optimal di satuan PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendelatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena tidak hanya berfokus pada upaya meningkatkan kreativitas anak, tetapi bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasinya. PTK dipilih karena mampu memberikan ruang kolaborasi antara peneliti dan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan, khususnya melalui penerapan metode permainan konstruktif. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema mingguan, kondisi sekolah, serta hasil kesepakatan bersama guru, sehingga kegiatan yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan anak dan konteks lingkungan belajar.

Penelitian ini merupakan jenis PTK Kolaboratif yang dilaksanakan di TK Fathul Huda, salah satu sekolah yang berada di Kota Tasikmalaya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A dengan usia 4–5 tahun, yang berjumlah 9 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Seluruh proses penelitian melibatkan kerja sama erat antara peneliti guru kelas dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan konstruktif.

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis-Mc. Tanggart (Arikunto et al., 2021) yang membagi satu siklus terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan kedua teknik tersebut diharapkan peneliti memperoleh data yang jelas dan terperinci. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari data tentang variabel yang dapat berupa buku, catatan,dan lain-lain. Berikut PTK model kemmis dan Mc. Tanggart:



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Tanggart (Arikunto et al., 2021)

Adapun kisi-kisi dalam penilaian kreativitas anak ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kreativitas Anak

Aspek	Indikator	Deskriptor
Pribadi	Membuat bentuk sesuai imajinasi yang mencerminkan orisinalitas	1) Membuat bentuk berbeda dengan temannya 2) Membuat bentuk berbeda dari yang dicontohkan gurunya 3) Membuat bentuk yang belum dipikirkan orang lain dikelas
Pendorong	Membuat bentuk karena dorongan diri sendiri atau lingkungan	1) Menunjukan inisiatif untuk mencoba berbagai bentuk sesuai keinginannya sendiri 2) Menunjukan antusiasme berkarya karena dorongan yang diterima 3) Anak bangga terhadap karyanya karena dukungan yang diterima
Proses	Membuat bentuk dengan bersibuk diri secara kreatif	1) Anak fokus tanpa menganggu teman disekitarnya ketika membuat karya 2) Anak terus mencoba dan tidak mau menyerah 3) Anak aktif mengekspresikan kreativitasnya dengan mengembangkan bentuk yang sudah ada
Produk	Membuat bentuk menjadi karya seni yang bermakna	1) Anak mampu membuat bentuk berdasarkan imajinasi, perasaan atau pengalaman pribadinya 2) Memberikan detail sederhana agar karyanya mudah dipahami dan bermakna 3) Mendeskripsikan karya yang dibuat dan mengaitkannya dengan pengalaman atau perasaannya

Perhitungan Skor dilakukan berdassarkan hasil lembar observasi yang telah disusun sesuai dengan kisi-kisi indikator. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus presentase dari Nar Heryanto (2012: 30) berikut:

$$X = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X: Rata– rata (%)

N: Jumlah anak yang mendapat kriteria

n: Jumlah siswa keseluruhan

Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian kreativitas anak, yaitu:

- Berkembang Sangat Baik (BSB) jika memperoleh skor 75%–100%
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika memperoleh skor 51%–75%
- Mulai Berkembang (MB) jika memperoleh skor 25%–50%
- Belum Berkembang (BB) jika memperoleh skor 0%–25%

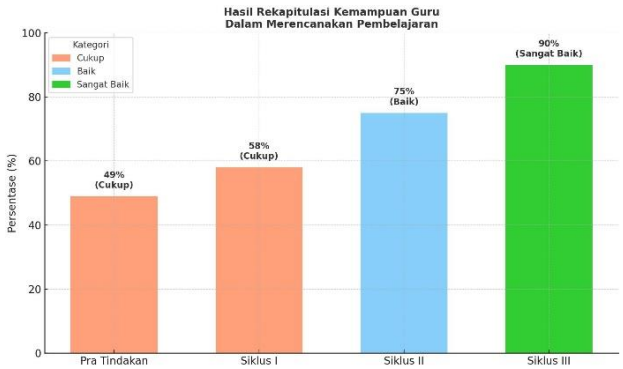
Keberhasilan penelitian ini diukur dari sejauh mana terjadi peningkatan kreativitas anak, yang ditunjukkan melalui penguasaan indikator dalam setiap aspek yang telah ditetapkan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila setidaknya 75% indikator kreativitas dapat dikuasai oleh sebagian besar anak pada akhir tindakan. Dengan demikian, proses pembelajaran melalui permainan konstruktif tidak hanya menstimulasi potensi kreatif anak, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perbaikan kualitas pembelajaran secara umum di kelas.

HASIL

1. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada pra tindakan kemampuan guru dalam merencanakn pembelajaran hanya mencapai presentase 49%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I, kemampuan guru dalam menyusun perencanaan modul ajar masih tergolong cukup, dengan capaian sebesar 58%. Pada tahap ini, kekurangan yang ditemukan

dalam rancangan ini adalah indikator yang tercantum belum eksplisit serta perencanaan penilaian proses dan hasil yang tidak disertai glosarium maupun sumber rujukan yang jelas. Sebagai upaya perbaikan pada siklus II dilakukan bersama dengan memperbaiki yang kurang di siklus I. Setelah perbaikan ini, terjadi peningkatan capaian menjadi 76% masuk dalam kategori baik. Namun demikian, masih ditemukan modul ajar yang mencantumkan istilah teknis perkembangan anak tanpa penjelasan dalam glosarium, dan beberapa bagian referensi yang belum spesifik (hanya tertulis "Kurikulum Merdeka" tanpa detail dokumen atau tahun terbit. Masukan dari siklus II menjadi dasar perbaikan pada siklus III, yakni dengan memberikan contoh modul ajar yang lengkap dan terstandar, Setelah perbaikan tersebut dilakukan, kemampuan guru dalam menyusun modul ajar meningkat signifikan menjadi 90% masuk dalam kategori baik. Modul yang disusun sudah menyertakan indikator kegiatan sesuai bidang pengembangan, penilaian proses dan hasil yang sistematis, serta glosarium dan rujukan pustaka yang relevan dan sesuai standar. Peningkatan ini menunjukan bahwa melalui pendekatan yang reflektif dan kolaboratif, guru dapat memahami pentingnya penyusunan modul ajar yang tidak hanya memenuhi struktur formal, tetapi juga memperkuat aspek akademik. Peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



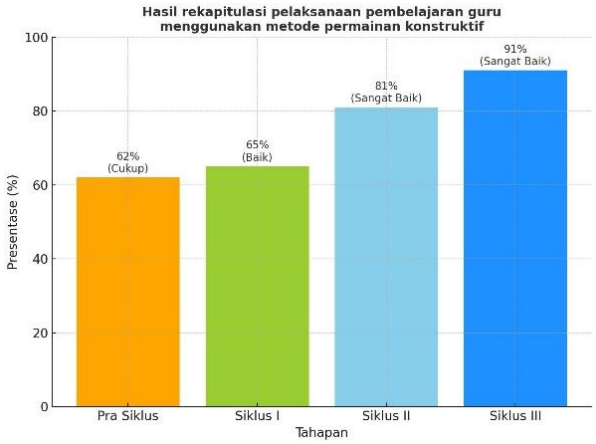
Gambar 2. Hasil rekapitulasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran

2. Pelaskanaan Pembelajaran menggunakan metode permainan konstruktif

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebelum di laksanakannya menggunakan permainan konstruktif hanya mencapai presentase 62% dengan kriteria cukup. Pada siklus I sampai III, peneliti menggunakan metode permainan konstruktif, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak. Sebagaimana yang diungkapkan (Sari & Fauziyah, 2022a) dan (L. Maharani et al., 2022) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk meningkatkan kreativitas anak dengan berimajinasi dan mengeksplorasi secara bebas. pada siklus I guru

dan peneliti sepakat untuk menggunakan playdough dalam membuat karya dilanjut siklus II menggunakan playdough dengan alasan karena antusias anak yang ingin melanjutkannya dihari berikutnya, dan pada siklus III setalah melakukan refleksi dalam perencanaan tersebut, guru dan peneliti sepakat untuk melukis dengan finger painting, karena kebiasaan anak yang menggambar dengan crayon, kini ingin membuat hal yang baru menjadi finger painting menggunakan cat air.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru dari siklus I sampai dengan siklus III terus mengalami peningkatan secara bertahap. Pada siklus I proses pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif mencapai presentase 65%, presentase tersebut menunjukan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran masuk kepada kriteria baik. Kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II yaitu dengan memperhatikan lagi skenario pembelaran sebelum pelaksanaan pembelajarannya berlangsung, setelah ada perbaikan pada siklus I maka kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran presentase nya mencapai 81% dengan kriteria sangat baik. Begitu pun yang terjadi pada siklus selanjutnya, perbaikan yang dilakukan pada siklus pada siklus III mencapai presentase 91% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan kemampuan guru dalam melaskanakan pembelajaran dapat dilihat dibawah ini:



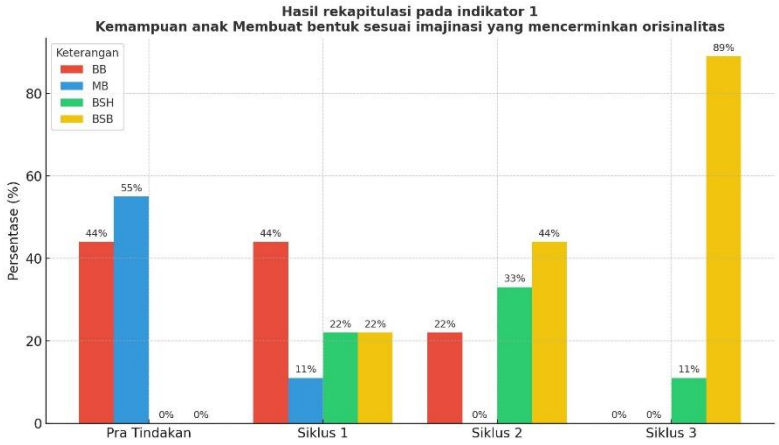
Gambar 3. Hasil rekapitulasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

3. Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak

Pada rentang usia 4-5 tahun, anak berada dalam tahap praoperasional menurut piaget, yaitu fase ketika mereka mulai mampu mengeskpresikan imajinasi, berpikir simbolik dan mengeksplorasi ide secara bebas. Dalam konteks ini, pengembangan kreativitas menjadi bagian penting yang tercermin dalam aspek seni Berdasarkan STPPA (Kementrian

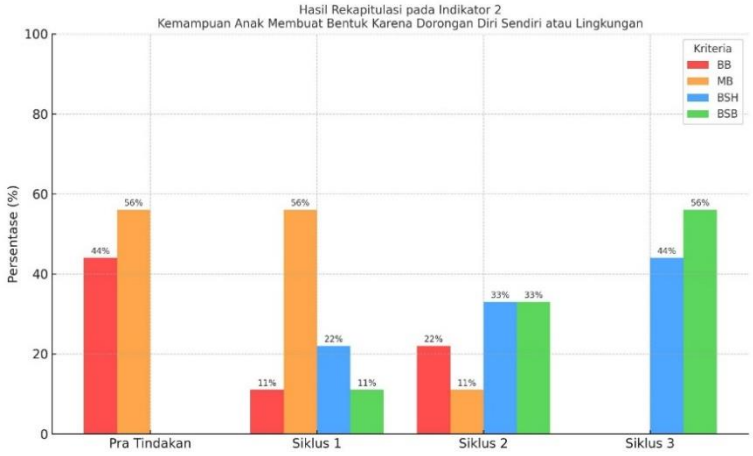
Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), seperti menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan, membuat bentuk sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat, menggambar objek disekitarnya serta mendeskripsikan hasil karyanya.Selain itu, Utami Munandar menyebutkan bahwa ada 4 aspek yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu *Person* (individu anak), *Process* (proses berpikir kreatif), *Product* (hasil ciptaan), dan *Press* (lingkungan yang mendorong).

Berikut adalah gambar rekapitulasi hasil observasi pada indikator 1 Kemampuan anak membuat bentuk sesuai imajinasi yang mencerminkan orsinalitas:



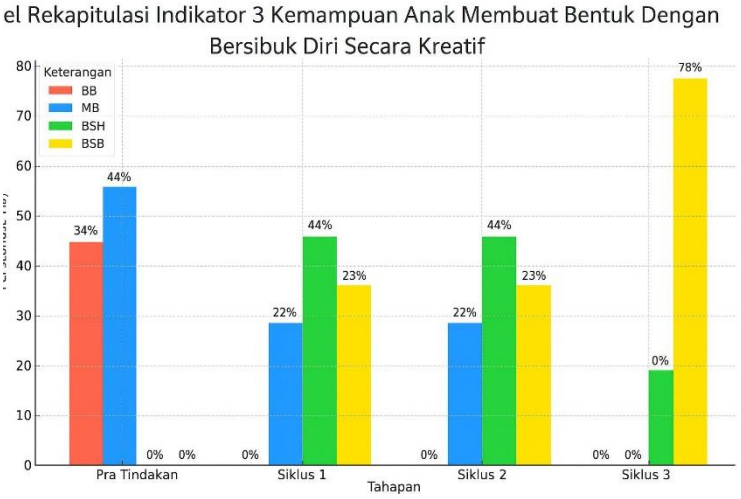
Gambar 4. Hasil Rekapitulasi Indikator 1

Berdasarkan hasil rekapitulasi, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam membuat bentuk sesuai imajinasi yang mencerminkan orisinalitas dari pra tindakan hingga siklus 3. Pada tahap awal (pra tindakan), sebagian besar anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) sebesar 55% dan Belum Berkembang (BB) sebesar 44%), Kondisi ini menjelaskan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan ide secara mandiri dan orisinal. Namun, setelah diberikan intervensi melalui media permainan konstruktif.Setelah dilakukan pembelajaran dengan media yang tepat pada siklus 1 dan siklus 2, mulai muncul anak-anak yang mampu membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya sehingga persentase pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terus meningkat. Pada siklus 3, kemampuan anak berkembang sangat baik dengan 89% anak sudah mencapai tahap BSB dan sisanya pada BSH dengan presentase 11%.



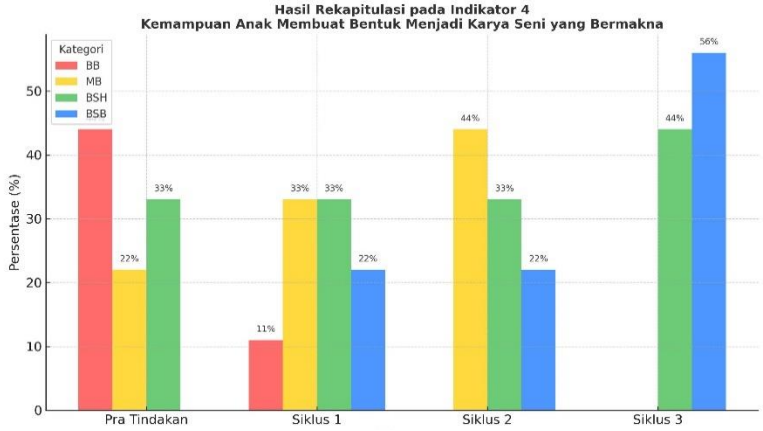
Gambar 5. Hasil Rekapitulasi Indikator 2

Hasil rekapitulasi pada indikator 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam membuat bentuk karena dorongan diri sendiri atau lingkungan dari pra tindakan hingga siklus 3. Pada pra tindakan, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 56% dan Belum Berkembang (BB) sebesar 44%. Setelah dilakukan tindakan, pada siklus 1 terjadi penurunan BB menjadi 11% dan muncul kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 22% serta Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 11%. Peningkatan signifikan terlihat pada siklus 2, di mana BSH dan BSB masing-masing mencapai 33%, sementara MB menurun menjadi 11% dan BB menjadi 22%. Puncaknya pada siklus 3, seluruh anak menunjukkan perkembangan yang optimal dengan 44% berada di kategori BSH dan 56% di kategori BSB, serta tidak ada lagi anak yang tergolong BB maupun MB. Hal ini mencerminkan keberhasilan upaya pembelajaran dalam mendorong kreativitas anak secara mandiri maupun melalui pengaruh lingkungan.



Gambar 6. Hasil Rekapitulasi Indikator 3

Hasil rekapitulasi pada indikator 3 menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan anak membuat bentuk dengan bersibuk diri secara kreatif dari tahap pra tindakan hingga siklus 3. Pada pra tindakan, sebagian besar anak masih berada pada kategori MB sebesar 56% dan BB sebesar 44%, yang menandakan kemampuan anak masih sangat terbatas dan memerlukan bimbingan guru. Setelah diberikan tindakan melalui pembelajaran yang dirancang untuk merangsang kreativitas anak, pada siklus 1 dan siklus 2 terlihat peningkatan pada kategori BSH sebesar 44% dan BSB sebesar 33%, sedangkan anak yang masih pada kategori MB menurun menjadi 22%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai berani berkreasi membuat bentuk sesuai imajinasinya dan lebih mandiri dalam berkarya. Perkembangan yang paling terlihat terjadi pada siklus 3, di mana sebagian besar anak berhasil mencapai kategori BSB sebesar 78% dan sisanya berada pada BSH sebesar 22%, sementara kategori BB dan MB sudah tidak muncul lagi.



Gambar 7. Hasil Rekapitulasi Indikator 4

Hasil rekapitulasi pada indikator 4 menunjukkan perkembangan kemampuan anak dalam membuat bentuk menjadi karya seni yang bermakna dari tahap pra tindakan hingga siklus 3. Pada tahap pra tindakan, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB (44%), MB (22%), dan BSH (33%), yang menunjukkan bahwa sebagian anak belum mampu mengembangkan bentuk menjadi karya yang memiliki makna jelas dan detail. Setelah diberikan tindakan pada siklus 1, terjadi penurunan pada kategori BB menjadi 11% dan peningkatan pada kategori MB (33%), BSH (33%), serta mulai muncul kategori BSB sebesar 22%, yang menandakan beberapa anak sudah mulai mampu menghasilkan karya seni dengan bentuk yang lebih jelas dan imajinatif. Pada siklus 2, kategori BB sudah tidak muncul lagi, tetapi masih terdapat anak yang berada pada kategori MB (44%), BSH (33%), dan BSB (22%), menunjukkan adanya peningkatan namun masih perlu penguatan

kreativitas dan kemandirian anak. Peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus 3, di mana sebagian besar anak berhasil mencapai kategori BSB sebesar 56% dan BSH sebesar 44%, sedangkan kategori BB dan MB sudah tidak ada lagi. Hal ini membuktikan bahwa melalui bimbingan yang tepat, pemberian stimulasi ide, serta media berkarya yang bervariasi, kemampuan anak dalam membuat bentuk menjadi karya seni yang bermakna dapat berkembang secara optimal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dan perkembangan kreativitas anak setelah diterapkannya metode permainan konstruktif melalui beberapa siklus tindakan. Kemampuan guru untuk merancang modul ajar meningkat secara bertahap dari hanya 49 persen pada pra tindakan menjadi 90 persen pada siklus III. Perubahan ini menunjukkan perbaikan teknis dalam penyusunan modul, seperti kejelasan indikator, sistematika penilaian, kelengkapan glosarium dan referensi, serta perubahan pemahaman guru tentang pentingnya perencanaan yang matang dan terstandar. Hal ini menunjukkan bahwa melalui proses reflektif dan kolaboratif, guru lebih mampu menyusun pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Pelaksanaan pembelajaran juga terjadi peningkatan. Sebelum penggunaan metode permainan konstruktif, kemampuan guru dalam mengajar berada pada kategori cukup (62 %). Namun, setelah tiga siklus tindakan dengan berbagai kegiatan bermain seperti playdough dan finger painting, capaian meningkat hingga 91% dan masuk kategori sangat baik. Kemajuan ini menunjukkan bahwa hasil dapat meningkat secara signifikan ketika guru memiliki kesempatan untuk merancang dan menerapkan pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan karakteristik anak. Penggunaan permainan konstruktif tidak hanya mempermudah guru dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan lebih besar bagi anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka

Gambar 8 dan 9 Kegiatan untuk meningkat kretivitas anak

Kreativitas anak yang diamati melalui 4 indikator utama menunjukan kemajuan yang signifikan dari pra tindakan hingga siklus III. Anak yang sebelumnya sebagian besar berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), secara bertahap meningkat hingga mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase mencapai 89%–91%. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan metode permainan konstruktif seperti dengan playdough dan finger painting memberi anak pengalaman langsung menciptakan bentuk sesuai imajinasi dan perasaan anak. Anak tidak hanya mampu menciptakan bentuk sesuai imajinasinya dan berbeda dengan temannya, tetapi juga mampu mengembangkan karya yang sudah ada dengan menambahkan beberapa detail agar karyanya bermakna dan dapat dipahami orang lain. Ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak terlibat aktif menikmati dalam proses berkarya, meskipun ada beberapa yang masih mengajak temannya untuk bercanda, tetapi secara keseluruhan anak-anak sangat menikmati, mereka fokus dan terlihat dari wajah mereka, mereka sangat senang dan ada yang berkata"Ibu aku besok pengen main ini lagi""ibu aku buat mataharinya pake kacamata biar ga silau, disini ada akuu lagi terbang mau jadi asronot!"ada juga yang mengatakan"Ibuu aku buat rumah yang digantung diatas kapal, terus ada hujan warna warni pelangi, cantik sekalii aku suka pelangi"dan juga ada yang sambil senyum-senyum dan bernyanyi.

Hal ini mencerminkan kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaan dan gagasannya secara bermakna, yang selaras dengan tahap praoperasional menurut piaget, yaitu anak mulai berpikir simbolik dan mengeksplorasi ide secara imajinatif,dan temuan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas anak, salah satunya dari (Sari & Fauziyah,

2022) dan (A. N. Maharani et al., 2022) dan maharani memperkuat bahwa permainan konstruktif mampu merangsang anak dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk baru yang berasal dari imajinasi mereka sendiri. Hal ini diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan (Ismawati & Amalia, 2020) yang menekankan bahwa guru memiliki peran penting sebagai fasilitator untuk mendukung kreativitas anak dan menjadi mediator dalam mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nuranisah & Hijriyani, 2022) juga memperkuat bahwa pendekatan guru sebagai motivator, pelatih, pemberi contoh ide dapat mendorong anak untuk lebih mengekspresikan ide-ide nya secara orsinal. Temuan dalam penelitian ini juga menambahkan sudut pandang baru bahwa peningkatan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas bermain itu sendiri, melainkan peran aktif guru dalam menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kreativitas anak. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengamat dalam proses permainan konstruktif melainkan turut terlibat dalam memberi dorongan, stimulus, serta menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak merasa aman dan bebas dalam mengekspresikan gagasan. Ini sejalan dengan aspek "proses" dan "pendorong" teori Utami Munandar, di mana proses kreativitas anak terlibat dalam interaksi dengan lingkungannya, dan "pendorong" berkaitan dengan dukungan emosional dan sosial dari orang dewasa di sekitarnya. Dalam hal ini, keterlibatan guru menjadi kunci penting agar anak tidak hanya mampu menciptakan produk, tetapi juga mengalami proses eksplorasi yang mendalam. Oleh karena itu, faktor penting yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah suasana kelas yang ramah, terbuka, dan bebas tekanan. Suasana kelas ini benar-benar membantu anak dalam mengembangkan kreativitas secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini memberikan konstribusi nyata terhadap pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penerapan pembelajaran dengan metode yang berbasis permainan kreatif dan menyenangkan.Secara praktis, metode permainan konstruktif dapat digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses eksplorasi dan imajinasi anak. Implikasi lainnya adalah pentingnya pendampingan dan pelatihan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang tidak hanya administratif, tetapi juga paedagogis. Modul ajar yang sistematis, lengkap dan berbasis literatur sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelas di salah satu sekolah atau lembaga PAUD,

padahal kelas lain memiliki karakteristik yang relatif serupa. Jika kelas lain juga ikut serta untuk diteliti, hasilnya mungkin bisa lebih kuat dan bervariasi. Selain itu, waktu penelitian juga cukup terbatas karena dilakukan menjelang akhir semester. Saat itu, sekolah mulai sibuk dengan berbagai kegiatan seperti penilaian, pembuatan laporan anak, dan acara akhir tahun. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan bukan hanya di satu kelas dan dilaksanakan diwaktu yang lebih longgar, seperti pertengahan semester.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga siklus di TK Fathul Huda Kota Tasikmalaya menunjukan bahwa metode permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak usia 4-5 tahun.Menerut penelitian ini, keterlibatan guru dlam merancang dan melaksanakan pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak. Hasil,menunjukan bahwa adanya peningkatan kreativitas pada seluruh indikator, mulai dari kemampuan anak menciptakan karya sesuai imajinasi anak yang orsinal, membuat bentuk sesuai imajinasinya karena dorongan sendiri dan lingkungan, menyibukan diri dalam aktivitas yang kreatif, dapat mengembangkan karya seni menjadi bentuk yang lebih kompleks dan bermakna. Seluruh indikator tersebut mengalami peningkatan yang konsisten dari siklus I hingga siklus III, dengan mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dengan menekankan bahwa kreativitas anak tidak hanya berkembang dari aktivitas bermain itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh perencanaan dan pelaksanaan guru yang reflektif serta responsif terhadap kebutuhan anak. Secara teoretis, penelitian ini mendukung gagasan kreativitas Utami Munandar yang menekankan pentingnya aspek pribadi, proses, pendorong, dan produk, serta mendukung gagasan piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap berpikir simbolik dan imajinatif yang perlu difasilitasi melalui pengalaman konkret seperti permainan konstruktif. Penelitian ini juga membantu untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan guru melalui pemanfaatan nstrumen observasi dan refleksi siklus yang sistematis.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih dari satu kelas agar hasilnya lebih dapat digeneralisasi. Selain itu, penelitian perlu dirancang dengan waktu yang lebih fleksibel dan tidak berdekatan dengan akhir semester, agar

pelaksanaan setiap siklus dapat berlangsung lebih optimal. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan bukan hanya di satu kelas dan dilaksanakan diwaktu yang lebih longgar, seperti pertengahan semester.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Aslindah, A. (2018). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif dengan Menggunakan Media Balok di TK Alifea Samarinda. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *3*(1).

Denisa Agustin, Masnipal Marhun, & Arif Hakim. (2023). Kontribusi Teknik Permainan Balok Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif dalam Perkembangan Berpikir Kreatif. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 75–80. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3009

Ginting, M. B. R. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 159.

Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, *10*(1), 6. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Ismawati, D. M., & Amalia. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Al-Husna. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2022). *Panduan Pembelajaran di PAUD: Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Komariah, I., Nurnawati, K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough dalam Meningkatkan Kreativitas Anak pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, *3*(2).

Maharani, A. N., Pramesti, Y. M., & Rahmawati, D. R. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Golden Age*, *6*(1), 23–31. https://jurnalpaud.uinsby.ac.id/index.php/goldenage/article/view/932

Maharani, L., Nopriansyah, U., Rahmawati, W., Harjani, H. J., & Nufus, A. S. (2022). Constructive games increase children's creativity. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 76–83. https://doi.org/http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal

Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Nuranisah, & Hijriyani. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(1), 15–22.

OECD. (2023). *How are education systems integrating creative thinking in schools?* https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/f01158fb-en.pdf?expires=1719228700&id=id&accname=guest&checksum=A0637E6EC53F34B5299D5586D1071A46'

Rohimatul, Misni (2022) *Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Berbasis Loose Parts Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Muslimat Nu Kebumen Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus*.

Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022a). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2453–2461. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977

Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022b). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2453–2461. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977

Silalahi, T. M., Girsang, M. L., & Ginting, M. B. R. (2020). Perbedaan Keterampilan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Emosi Anak dalam Bermain Konstruktif. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(2).

UNESCO. (2019). *Fostering Creativity and Critical Thinking: What it Means in School*. UNESCO Publishing. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368473

UNICEF. (2020). *Early Moments Matter for Every Child*. UNICEF. https://www.unicef.org/reports/early-moments-matter

Vebianti, I. N. (2013). *[Judul Buku atau Artikel yang Mengutip Hurlock]*. [Nama Penerbit].

Wadinambiarachchi, S., Kelly, R. M., Pareek, S., Zhou, Q., & Velloso, E. (2024). The Effects of Generative AI on Design Fixation and Divergent Thinking. *Conference on Human Factors in Computing Systems- Proceedings*. https://doi.org/10.1145/3613904.3642919