

Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun DI RA Fatimah Kec. Besitang -Kab. Langkat T.A 2016-2017

Ulfa Marina Br Lubis¹, Nurmaniah²
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate

E- mail: ulfamarinalubis@gmail.com

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Kreativitas anak kurang berkembang secara optimal khususnya pada saat kegiatan bermain permainan konstruktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fatimah T.A.2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Group Design*. Cara acak/random dilakukan karena populasi anaknya di setiap kelas memiliki karakteristik yang sama dari segi usia yaitu TK B (5-6 Tahun). Untuk kelas eksperimen 15 orang anak dengan menggunakan permainan konstruktif balok, dan kelas kontrol 15 orang anak menggunakan permainan puzzle. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pemanfaatan lingkungan sekitar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak yaitu hasil uji hipotesis diketahui t -hitung > dari t -tabel yaitu $10,58 > 1,701$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan lingkungan sekitar terhadap kreativitas anak Kelompok B Di RA Fatimah Kec. Besitang Kab. Langkat Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Permainan Konstruktif, Kreatifitas

PENDAHULUAN

Anak adalah penerus perjuangan bangsa. Mereka kelak yang akan membangun bangsa dan negara ini menjadi bangsa dan negara yang maju dan bisa berkompetisi dikancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral atau spiritual), motorik, kognitif, emosional, sosial dan kreativitas yang tepat dan benar agar tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal.

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia menurut Ahmad Tafsir (2005) dalam Suyadi,(2011:6) artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik dari orang tua.

Pendidikan Taman Kanak – Kanak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memiliki peran penting guna mengembangkan kepribadian anak dan mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selajutnya serta bertujuan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan berpikirnya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Menurut PERMENDIKBUD No. 137 tahun 2014 tentang “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berfikir konkrit, realisme, sederhana, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (2009:27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Kreativitas merupakan sebuah bagian penting dan tak terpisahkan dalam proses pendidikan seorang anak. Terutama untuk kehidupannya kelak, keberhasilan seseorang tidak lagi ditentukan pada nilai-nilai akademis semata, melainkan pada kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan, kreativitas dalam berkarya, moralitas dan lainnya. Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan, seperti bermain, melukis, olah kata ("bermain" dengan kata secara kreatif), daur ulang (berkreasi dengan memanfaatkan bahan bekas), kolase, drama kreatif dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran yang di lapangan sudah tampak berbagai variasi yang diberikan kepada anak dalam upaya mengembangkan kreativitas anak khususnya dalam permainan balok. Dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan, bermain balok termasuk kegiatan yang paling disenangi anak usia dini.

Pada dasarnya setiap anak memiliki bakat kreatif, hanya saja kemampuan tersebut harus digali dan dikembangkan. Bermain dapat dijadikan ajang untuk mengasah kreativitas anak. Melalui permainan anak dapat berimajinasi serta menyalurkan ungkapan perasaannya secara kreatif. Lingkungan juga memiliki peran yang cukup penting untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak. Lingkungan yang dimaksud seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan, permasalahan yang terkait dengan perkembangan kreativitas pada anak ditemukan oleh pengamat selama melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) di TK Perwanis Medan Baru adalah sebagian orangtua belum begitu paham tentang pentingnya perkembangan kreativitas anak, sebagian guru cenderung memberikan kegiatan yang bersifat individual, penggunaan media yang masih kurang tepat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan metode yang digunakan oleh guru dalam setiap kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi, hal tersebut memungkinkan membuat sebagian anak masih meniru hasil karya temannya pada saat menyusun lego, pada saat bermain balok pun mereka hanya menjalankan baloknya dilantai seperti halnya mobil-mobilan atau pun mereka hanya menggelindingkan balok-balok tersebut tanpa menciptakan satu susunan apapun, anak masih mengikuti contoh yang diberikan oleh guru sehingga anak kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Hasil penelitian berikutnya yang mendukung pentingnya perkembangan kreatifitas pada anak adalah penelitian yang dilakukan Siti Rochayah (2012) TK Masyitoh 02 Kec. Kawungaten Kab. Cilacap menyebutkan bahwa sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual / IQ saja padahal kreativitas penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar.

Hasil penelitian kedua yang dilakukan oleh Dini Rosalina (2008) di PAUD AL-Firdaus bahrul 'Ulum Tambak Beras Jombang menyebutkan bahwa kurangnya rangsangan dapat disebabkan oleh ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan tentang pentingnya bermain dan kreativitas, sehingga secara alami akan mengatur

perkembangannya dan akhirnya rangsangan tidak diperlukan. Hal itu menimbulkan anak dalam perkembangan kreativitasnya kurang.

Hasil penelitian berikutnya yang mendukung pentingnya perkembangan kreativitas pada anak adalah penelitian yang dilakukan Sumiati, Abas Yusuf,dkk (2014) TK Mujahidin I Pontianak menyebutkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru lebih memvariasikan penggunaan alat peraga, penggunaan media yang tidak sesuai, guru yang kurang kreatif dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dalam permainan dan melibatkan semua anak untuk aktif dalam permainan sehingga perkembangan kreativitas anak tidak berkembang dengan optimal.

Bersadarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan untuk mengatasi kondisi tersebut guru harus lebih melatih anak dalam mengembangkan kreativitas anak dengan permainan konstruktif khususnya dalam permainan balok. Dengan permainan konstruktif balok anak akan membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, anak dapat menirukan apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari, dan disaat anak menciptakan suatu bangunan disitulah daya cipta atau kreasi dan kreativitasnya seperti imajinasinya akan berkembang.

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu (Depdiknas, 2005: 599).Lawrence (dalam suratno, 2005:24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.

Berbeda dengan Lawrence, Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005: 16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Suratno (2005: 24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memmanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang mengitarinya. Orang yang memiliki kreativitas adalah orang yang mampu melahirkan produk yang baru. Apa yang dipikirkan orang dewasa tentu berbeda dengan apa yang dipikirkan anak usia dini begitu pula dengan produk. Produk baru bagi anak usia dini tidak sama dengan produk orang dewasa. Salah satu ciri kreativitas adalah adanya rasa ingin tahu dalam diri anak sehingga membuat anak termotivasi untuk mencoba menciptakan suatu karya baru.

Secara umum dapat diterima bahwa produktifitas kreatif merupakan perubah (variabel) yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen di samping kemampuan kognitif. Pentingnya atribut kepribadian tertentu yang menjadikan seseorang unggul telah menjadi objek pembahasan macam-macam studi.

Munandar (2009: 11) mengatakan bahwa ciri-ciri utama dari kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu aptitude dan non-aptitude traits. Ciri-ciri aptitude dari kreativitas (berfikir kreatif) meliputi kelancaran dalam menghasilkan produk, hal ini ditandai dengan selalu ingin tahu, ketekunan dalam membuat sesuatu, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, ulet. fleksibilitas (kelenturan) dalam konten

atau gagasan, hal ini ditandai dengan sering mengajukan pertanyaan, melakukan sesuatu dengan penuh energi/ tidak mau diam, mampu untuk bermain dengan ide atau kemungkinan-kemungkinan yang dihayalkan dan originalitas dalam berpikir, hal ini ditandai dengan mampu menghasilkan karya yang berbeda dengan yang lain, mengahaasilkan karya yang tidak diduga dan tidak lazim, mampu bekerja dengan penuh semangat. Sejauh mana anak mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif). Sedangkan ciri *non-aptitude* (afektif) diantaranya kepercayaan diri, hal ini ditandai dengan berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa dalam mencapai tujuan, dapat bekerja atau bertindak sendiri dan apresiasi estetis, hal ini ditandai dengan memiliki minat dan aktivitas yang kreatif, menghasilkan karya yang menarik, dan mampu bekerja dengan baik.

Usia dini merupakan usia prasekolah dimana suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak yang terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya dimasa depan. Tapi sebaliknya jika pengembangannya tidak benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak selanjutnya.

Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya. Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Dengan kata lain anak yang kreatif tidak dapat menunggu, mereka ingin langsung praktik ingin mencoba.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif, ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kualitas, ketepatan dan keberagaman jawaban. Ciri lainnya yaitu yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas. Ciri ini berhubungan dengan kemampuan kognisi dan kemampuan berpikir kreatif.

Permainan konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan sesuatu hasil karya tertentu. Yang termasuk dalam kegiatan bermain konstruktif seperti merakit kepingan kayu atau plastic menjadi bentuk tertentu.

Hurlock (1999 : 122) 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.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah.

Suratno (2005: 83-84) mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan

berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah.

Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 50), permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakansuatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.

Tangram merupakan permainan puzzle tertua yang dicetak dalam sejarah. Tangram berasal dari bahasa China yang berarti tujuh papan keterampilan. Menurut Bohning and Althouse (2003:27) Tangram adalah suatu puzzle yang terdiri dari tujuh keping bangun datar yaitu dua segitiga siku-siku sama kaki (besar), dua segitiga siku-siku sama kaki (kecil), satu segitiga siku-siku sama kaki (sedang), satu bujur sangkar (kecil), dan satu jajaran genjang.

Kreativitas merupakan kemampuanmenciptakan, menghasilkan atau melahirkan sesuatu yang baru baik itu berupa gagasan maupun karya nyata, dan kombinasi atau gabungan karya-karya dan gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya. Guru perlu merangsang serta mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat berkembang. Dalam mengembangkan kreativitas anak secara optimal, tidak dapat diajarkan secara instan, maksudnya kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan secara sekejab saja tetapi memerlukan waktu dan proses secara alamiah. Perkembangan kreativitas anak sangat diperlukan untuk melangsungkan kegiatan atau aktivitasnya seperti merangkai potongan balok dan sebagainya. Kreativitas anak yang akan dilihat pada penelitian ini yaitu meliputi kelancaran, fleksibilitas, originalitas dalam berpikir, apresiasi estetis, dan kemandirian.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk dapat merangsang serta mengembangkan kreativitas anak namun pada penelitian ini peneliti mencoba memanfaatkan media belajar yang ada di lingkungan sekolah yaitu dengan memanfaatkan alat permainan konstruktif seperti balok. Dalam kegiatannya anak akanbermain bebas dengan menggunakan potongan balok. Permainan balok merupakan salah satu alat permainan edukatif yang cocok digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Permainan konstruktif balok juga merupakan permainan yang disukai oleh anak-anak dan sering dijumpai di lembaga PAUD. Pada umumnya, anak-anak menyukai permainan balok ini karena balok sendiri memiliki berbagai potongan-potongan dengan berbagai bentuk (segitiga, persegi panjang, persegi empat, lingkaran dan lainnya), memiliki warna dan ukuran sehingga anak memiliki banyak pilihan bentuk ketika menyusun potongan-potongan balok hingga membentuk bangunan yang mereka inginkan, hal ini bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Dengan permainan balok ini anak akan membuat bermacam-macam susunan bangunan yang mereka inginkan seperti bangunan rumah, istana, pertokoan dan lain sebagainya, dengan permainan balok anak dapat mengembangkan ataupun meningkatkan kreativitasnya dengan berijaminasi sesuai dengan keinginannya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen *only posttest control group design*.

Menurut Sugiono (2009:8) “metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positifisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Dalam

jenis penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara random”.

Sugiyono (2008:80) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari definisi di atas maka populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Fatimah. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak yaitu 15 orang kelompok B I, 15 orang kelompok B II.

Sugiyono (2008:81) mengatakan sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi memiliki karakteristik yang sama terkhusus dilihat dari segi usia yaitu masing-masing memiliki usia 5-6 tahun. Maka teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik random sampling dengan memilih sampel secara acak.

Kelompok B (usia 5 - 6 tahun) di RA Fatimah terdiri dari 2 kelas yaitu; kelompok B I dan B II. Dan kedua kelas ini akan digunakan sebagai sampel, kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan dengan cara membuat undian didalam kotak.

Dari kotak undian tersebut, pengambilan pertama terambil satu kelas secara acak yaitu kelas B I sebagai kelas eksperimen dan berarti kelas B II sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol dengan permainan tangram dan kelas eksperimen dengan permainan balok.

Dalam penelitian ini terdapat dua sampel yang diteliti yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen (kelas BI) diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan permainan balok sedangkan kelas kontrol (kelas BII) melakukan permainan tangram. Desain penelitian adalah dengan only posttest control group seperti:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol	Y	O

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen, dimana melalui suatu eksperimen penulis meneliti pengaruh variabel tertentu terhadap suatu kelompok dalam kondisi yang dikontrol.

Pada penelitian ini diambil dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, kelas BI sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran dengan melakukan kegiatan permainan balok, sedangkan kelas BII sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran dengan melakukan kegiatan permainan tangram.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan tahapan penelitian yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Penelitian ini dilaksanakan di RA FATIMAH Kec. Besitang Kab. Langkat 2016/2017. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (Agustus-Oktober)

HASIL DAN DISKUSI

Sesuai dengan paparan dalam metode penelitian pada BAB III bahwa desain penelitian ini adalah *Only posttest Contorol Group Desain*. Teknik pengumpulan data menggunakan panduan observasi. Panduan observasi telah disusun dengan baik sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak.

Pada proses dalam memperoleh hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti melakukan sebuah observasi awal terhadap kedua kelas sampel.

Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh skor kreativitas anak-anak di kelas kontrol 9,7 sedangkan di kelas eksperimen 13,73. Dari hasil observasi akhir kedua sampel tersebut diperoleh selisih 4,03 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan kreativitas anak di kelas eksperimen dengan menggunakan sumber belajar menggunakan permainan konstruktif dan kelas kontrol dengan menggunakan permainan tangram. Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif sangat baik. Hal ini dapat disebabkan karena pengaruh permainan konstruktif bagi anak kelompok B. Dengan memanfaatkan permainan konstruktif, anak semakin banyak melakukan kegiatan sendiri atau lebih mengeksplorasi ide-ide atau inisiatif mereka dalam permainan konstruktif tersebut Anak juga diberi kebebasan untuk berimajinasi tentang benda apa saja yang ingin dibentuknya sesuai dengan yang diinginkan anak, sehingga kreativitas anak akan berkembang.

Selain meningkatkan kreativitas ada beberapa aspek lain yang turut serta berkembang di dalamnya salah satunya anak terlatih menggunakan otot-otot nya pada saat bermaian balok, selain dapat melatih otot besar dan otot halus permainan balok juga dapat melatih tingkat sosial-emosional pada diri anak dan beberapa aspek lainnya hal ini di perkuat oleh pendapat Alexander (2005:56) yang mengatakan bahwa permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru tercipta.

Hasil penerapan menggunakan permainan konstruktif balok pada kelas eksperimen ternyata cukup memuaskan. Diketahui bahwa pengembangan kreativitas pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan permainan konstruktif balok mengalami peningkatan yang lebih baik daripada kelas control yang menggunakan jenis permainan tangram.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan :

- a. Alat permainan Konstruktif merupakan cara guru mengajar dengan menggunakan alat permainan konstruktif balok sehingga diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitasnya lebih optimal dengan langsung membuat sebuah karya dari permainan konstruktif.
- b. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan, menghasilkan, atau menemukan sesuatu yang baru baik itu berupa gagasan maupun karya nyata, dan kombinasi atau gabungan karya-karya dan gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya.
- c. Hasil observasi pengembangan kreativitas anak di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 13,73 lebih besar dibandingkan dengan hasil observasi pengembangan

kegiatan anak dikelas kontrol yang memiliki rata-rata 9,7 dapat diartikan bahwa ada pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak.

- d. Hasil nilai uji hipotesis terbukti bahwa $t_{hitung} (10,58) > t_{tabel} (1,701)$. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anakkelompok B di RA FATIMAH Besitang Kab. Langkat T.A 2016/2017

DAFTAR RUJUKAN

- Alexander, N.P. 2005. *All About Unit Block Play*. Louisiana: Gryphon House.
- Busthomi, M. yazid.. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pubishing.
- Hurlock. 2009. *Perkembangan Anak (edisi 6 jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa : Meitasari Tjanadrasa) Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta : Alex Media Kamputindo.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian TK*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rochayah, Siti. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyitoh 02 Kawungaten Kabupaten Cilacap*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Tidak diterbitkan.
- Rosalina, Dini. 2008. *Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Di PAUD AL-Firdaus Bahlul 'Ulum Tambak Beras Surakarta*. Skripsi Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tidak Diterbitkan.

- Sujiono, Yuliani Nurani Dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Suratno. (2005). *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi. 2011. *Manajemen Paud*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yulianti, Rani. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.