

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING
Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung	:	Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
Penasehat	:	Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Penanggung Jawab	:	Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Editors in Chief	:	
Hariadi Ahmad, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Editors	:	
Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D		Universitas Negeri Jember
Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. Wayan Tamba, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Farida Herna Astuti, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Section Editors	:	
Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
M. Chaerul Anam, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Jessica Festi Maharani, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Mujiburrahman, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ichwanul Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Muzanni, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. A. Hari Witono, M.Pd		Universitas Mataram
Reza Zulaifi, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Reviewers	:	
Prof. Dr. Sutarto. S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd		Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara
Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons		Universitas PGRI Maha Dewa
Dr. Ari Khusumadewi, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Arbin Janu Setiowati, M.Pd		Universitas Negeri Malang
Dr. Mutmain'nah, M.Pd		Universitas Negeri Yogyakarta
Dr. Gunawan, M.Pd		Universitas Mataram

Dr. Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan
Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Universitas Mathla'ul Anwar Banten
Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Dr. I Ketut Sukarma	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ginancar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra M. Yamin Solok
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Dita Kurnia Sari, M.Pd	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Mataram
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Nurul Iman, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Suharyani, M.Pd.	Universitas Pendidikan Mandalika
B. Fitria Maharani, M.Si	Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI

Halaman

Shobrina

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karier dalam Membantu Pemilihan Karier Siswa 2209 – 2216

Nurul Hafizhah Salsabila Sitorus, Tarisha Putri, Mhd. Haical Eriyanto, Silvy Nurhasanah, dan Rosita Dongoran

Analisis Bimbingan dan Konseling dalam Lingkup Pendidikan 2217 – 2225

Gina Furi Pramanik, Ujang Rohman, dan Shalahudin Ismail

Analisis Dampak Bullying terhadap Kepercayaan Diri Remaja 2226 – 2236

Diah Nurul Fitriani, Ayu Auliya, Yulfi dan Silvianetri

Pelaksanaan Layanan Konseling Budaya di Pondok Pesantren Modern Darunna'im Lebak - Banten (Studi Deskriptif terhadap Pelayanan Bimbingan Konseling terhadap Anak Baru) 2237 – 2247

Santi Fatmawati, Winda Mei Lestari, dan Salma Fadila Salsabila

Peran Konseling Keluarga dalam Mengatasi Kenakalan Remaja 2248 – 2255

Nurjannah, Najdah Faroh, Fikri Nur Hidayat, dan Mumtaz Afridah

Studi Resiliensi Remaja Korban Kekerasan Seksual di Pesantren X: Efektivitas Intervensi Cognitive Behavioral (CB) 2256 – 2264

Chintya Salsha Azzahra, Nandang Budiman, dan Nadia Aulia Nadhirah

Analisis Tantangan dalam Membentuk Konselor yang Kompeten dan Beretika 2265 – 2274

Aluh Hartati dan Yasinta Milda

Pengaruh Konseling Rational Emotive Behaviour Therapy (REBT) terhadap Sikap Konformitas Siswa SMP Negeri 1 Mataram 2275 – 2282

Hariadi Ahmad dan Elfida Utami

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP 2283 – 2293

Ni Made Sulastri

Identifikasi Tipe Kepribadian Ditinjau dari Teori Alrbert Bandura 2294 – 2300

Farida Herna Astuti

Pengaruh Teknik Art Therapy Terhadap Emosi Marah pada Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Praya 2301 – 2307

Ahmad Muzanni dan Baiq Sarlita Kartiani

Peningkatan Literasi Digital: Studi Kasus dan Best Practice 2308 – 2316

Nuraeni

Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berlandaskan pada Nilai Tindih Etnis Sasak 2317 – 2327

Mustakim, Lalu Jaswandi, dan Yanti Komala Sari

Pengaruh Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Empati Siswa di Sumbawa Barat 2328 – 2334

Muhammad Iqbal, Haromain, dan Nurul Hidayati

Implementasi Program Kelas Unggulan di SMA Negeri 3 Mataram 2335 – 2342

M. Najamuddin dan Mujiburrahman

Pengaruh Teknik Relaksasi terhadap Pengendalian Emosi pada Siswa SMP Peduli Anak Langko Lombok Barat 2343 – 2349

Baiq Rohiyatun dan Eneng Garnika

Studi Literatur: Implementasi Pendidikan Profil Pelajar Pancasila pada Lembaga Pendidikan 2350 – 2357

Miftahurrizki

Implementasi Bimbingan Perkawinan Pra Nikah di Kutai Kartanegara Kalimantan Timur 2358 – 2372

Ahmad Zainul Irfan

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok A 2373 – 2381

Jessica Festi Maharani, Lalu Jaswandi dan Rosita Diantini

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Perilaku Bullying pada Siswa SMP Negeri 10 Mataram 2382 – 2389

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAIANAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK A

Oleh:

Ahmad Zainul Irfan

Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: zainulirfan@undikma.ac.id

Abstrak: “Potensi kreatif anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif yang disebabkan oleh kesempatan bermain yang mendorong tanda-tanda kreativitas pada anak usia dini.” (Yulian.N, 2020, p. 41). Berlandaskan latar belakang di atas, rumusan masalah pada riset ini yakni bagaimana permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK AL-Barokah Lombok Timur. Berlandaskan rumusan masalah, maka tujuan riset ini yakni meningkatkan kreativitas melalui permainan konstruktif di kelompok A TK AL-Barokah Lombok Timur. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun TK AL-Barokah Ajaran tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 10 anak, 5 perempuan dan 5 laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan bagian dari penelitian tindakan kelompok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak Kelompok A TK AL-Barokah. Bermain konstruktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memungkinkan anak berpikir kreatif dan mengembangkan beberapa keterampilan penting seperti keterampilan motorik halus, kerja sama, dan berbagi ide. Penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif berpengaruh positif terhadap pemikiran kreatif, motorik halus dan interaksi sosial anak.

Kata Kunci: Permainan konstruktif, motorik halus, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak biasanya tentang bermain, di mana anak-anak terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan keterampilan mereka. Permainan membawa kegembiraan dan kepuasan bagi anak-anak dan membantu mereka mengembangkan diri melalui aktivitas tersebut. Permainan mempromosikan perkembangan motorik halus dan kasar anak-anak dan mengembangkan penalaran, imajinasi dan kreativitas. Bermain konstruktif dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memantau perkembangan anak.

Anak-anak adalah generasi masa depan kreatif yang mewarisi budaya. Mereka adalah keturunan bangsa dan berperan penting dalam membangun negara yang lebih

maju. Oleh karena itu pendidikan dini sangat penting karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan mempengaruhi masa depan mereka. Melalui pendidikan anak usia dini, anak-anak dapat diberikan insentif yang dirancang untuk membentuk potensi dan kesuksesan mereka di masa depan.

Sejak lahir, anak-anak memiliki esensi bermain, sehingga bermain menjadi cara yang menyenangkan untuk mengembangkan perkembangan dan potensi multifaset mereka di masa kanak-kanak. Anak-anak merasa senang saat bermain dan kegiatan ini bermanfaat untuk mengembangkan seluruh potensinya termasuk aspek sosial, emosional dan kepribadian.

Bermain memungkinkan anak memaksimalkan stimulasi lingkungan eksternal dan internal dan menyadari potensi ini dalam pemecahan masalah dunia nyata, baik secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain seperti teman sebaya, orang tua, saudara kandung dan guru.

Menurut Yuliani NS, 2013, p. 156, Piaget mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan memberikan kesenangan bagi seseorang. Parten melihat bermain sebagai alat sosial yang membantu anak mengeksplorasi, mengungkapkan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Yuliani (2020) mengemukakan bahwa bermain memiliki tiga aspek penting, yaitu: (1) cara melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individu yang kompeten, (2) sebagai pengalaman yang melibatkan seluruh indera dan membangkitkan kecerdasan dari berbagai sudut pandang. individu dan (3) belajar sebagai sarana belajar, atau "belajar untuk belajar" (p. 34).

Bermain juga dapat memberikan manfaat langsung dalam segala bidang perkembangan anak, termasuk kesempatan untuk belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. (Yuliani NS, 2013, p. 156). Menurut Try Astuti Ningsih Hrp, et.al, 2018,p.3, bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membangun sesuatu dengan peralatan bermain yang ada, misalnya membangun rumah dari balok, menggambar, menyusun potongan kayu bergambar atau membuat bentuk dengan adonan mainan (plastisin).

Sebagian besar permainan konstruksi bagi mereka (anak-anak) adalah tiruan dari apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari atau di media seperti film dan televisi. Sehubungan dengan pendapat tersebut, Khadijah (2016: p.168) mengemukakan bahwa permainan konstruksi dapat berupa menyusun balok, menggambar rumah atau kerangka manusia, atau permainan lainnya yang menghasilkan produk atau pemecahan masalah yang kreatif bagi anak.

Bermain konstruktif adalah belajar melalui permainan di mana anak-anak membuat, membuat, menggambar dan membangun benda-benda menggunakan bahan-bahan seperti balok, krayon, balok, lilin pemodelan, adonan bermain, tanah liat, pasir, lego, cat, krayon dan spidol untuk mewakili ide-ide simbolik di dalam pikiran mereka. Ia mengatakan: "Kreativitas diartikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang memiliki perbedaan relatif dari yang ada." (Masganti et al., 2016,p. 2). Kreativitas mengacu pada kemampuan individu untuk menciptakan ide atau produk baru dan orisinal yang memiliki nilai dan fungsi, dengan pengamatan yang diperoleh melalui proses imajinasi atau sintesis pemikiran yang melibatkan pembentukan pola baru dan integrasi informasi dari pengalaman masa lalu. Masganti et al., 2016, p. 2)

Potensi kreatif anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif yang disebabkan oleh kesempatan bermain yang mendorong tanda-tanda kreativitas pada anak usia dini." (Yulian.N,

2020,p. 41). Runco, MA (2018), menurutnya teori kreativitas anak menekankan pentingnya rangsangan dan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas.

Singer DG, Golinkoff, RM dan Hirsh-Pasek, K. (Ed.). (2018), mengatakan bahwa bermain konstruksi memiliki manfaat penting untuk meningkatkan kreativitas anak. Pertama, permainan konstruktif merupakan sarana untuk melatih kemampuan berpikir yang berbeda, dimana anak dapat menghasilkan banyak ide yang berbeda untuk membangun sesuatu (Hughes, FP (2017)). Mereka belajar untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi kreatif untuk masalah.

Mengembangkan kreativitas anak berperan penting dalam mempersiapkan mereka menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan (Darden, R., & Falk, JH (2019)). Dalam Dunia anak, permainan konstruktif merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak (Liu, X. and Johnson, L. (2018)). Menurut Nijhof, KS, van Rooijen, M., van den Akker, R. et al. (2020) bahwa bermain konstruksi menggunakan bahan dan benda untuk menciptakan atau membangun sesuatu yang merangsang pemikiran kritis, imajinasi dan inovasi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini adalah merumuskan bagaimana permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok A TK AL-Barokah, Surlalaga Lombok Timur, Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan

kreativitas melalui permainan konstruktif di TK AL-Barokah, Surlalaga Lombok Timur.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Yuliani NS, 2013, p. 156, Piaget mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan memberikan kesenangan bagi seseorang. Parten melihat bermain sebagai alat sosial yang membantu anak mengeksplorasi, mengungkapkan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Yuliani (2020) mengemukakan bahwa bermain memiliki tiga aspek penting, yaitu: (1) cara melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individu yang kompeten, (2) sebagai pengalaman yang melibatkan seluruh indera dan membangkitkan kecerdasan dari berbagai sudut pandang. individu dan (3) belajar sebagai sarana belajar, atau "belajar untuk belajar" (p. 34).

Bermain juga dapat memberikan manfaat langsung dalam segala bidang perkembangan anak, termasuk kesempatan untuk belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. (Yuliani NS, 2013, p. 156). Menurut Try Astuti Ningsih Hrp, et.al, 2018,p.3, bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membangun sesuatu dengan peralatan bermain yang ada, misalnya membangun rumah dari balok, menggambar, menyusun potongan kayu bergambar atau membuat bentuk dengan adonan mainan (plastisin). Sebagian besar permainan konstruksi bagi

mereka (anak-anak) adalah tiruan dari apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari atau di media seperti film dan televisi. Sehubungan dengan pendapat tersebut, Khadijah (2016: p.168) mengemukakan bahwa permainan konstruksi dapat berupa menyusun balok, menggambar rumah atau kerangka manusia, atau permainan lainnya yang menghasilkan produk atau pemecahan masalah yang kreatif bagi anak.

Bermain konstruktif adalah belajar melalui permainan di mana anak-anak membuat, membuat, menggambar dan membangun benda-benda menggunakan bahan-bahan seperti balok, krayon, balok, lilin pemodelan, adonan bermain, tanah liat, pasir, lego, cat, krayon dan spidol untuk mewakili ide-ide simbolik di dalam pikiran mereka. Ia mengatakan: “Kreativitas diartikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang memiliki perbedaan relatif dari yang ada.” (Masganti et al., 2016, p. 2). Kreativitas mengacu pada kemampuan individu untuk menciptakan ide atau produk baru dan orisinal yang memiliki nilai dan fungsi, dengan pengamatan yang diperoleh melalui proses imajinasi atau sintesis pemikiran yang melibatkan pembentukan pola baru dan integrasi informasi dari pengalaman masa lalu. Masganti et al., 2016, p. 2)

Potensi kreatif anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif yang disebabkan

oleh kesempatan bermain yang mendorong tanda-tanda kreativitas pada anak usia dini.” (Yulian.N, 2020, p. 41). Runco, MA (2018), menurutnya teori kreativitas anak menekankan pentingnya rangsangan dan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas. Singer DG, Golinkoff, RM dan Hirsh-Pasek, K. (Ed.). (2018), mengatakan bahwa bermain konstruksi memiliki manfaat penting untuk meningkatkan kreativitas anak. Pertama, permainan konstruktif merupakan sarana untuk melatih kemampuan berpikir yang berbeda, dimana anak dapat menghasilkan banyak ide yang berbeda untuk membangun sesuatu (Hughes, FP (2017)). Mereka belajar untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi kreatif untuk masalah. Mengembangkan kreativitas anak berperan penting dalam mempersiapkan mereka menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan (Darden, R., & Falk, JH (2019)). Dalam Dunia anak, permainan konstruktif merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak (Liu, X. and Johnson, L. (2018)). Menurut Nijhof, KS, van Rooijen, M., van den Akker, R. et al. (2020) bahwa bermain konstruksi menggunakan bahan dan benda untuk menciptakan atau membangun sesuatu yang merangsang pemikiran kritis, imajinasi dan inovasi anak.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun TK AL-Barokah Ajaran tahun ajaran 2023/2024 yang

berjumlah 10 anak, 5 perempuan dan 5 laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan bagian dari penelitian tindakan kelompok. (Baiq Roni :2015. H. 136). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan guru sebagai peneliti di kelas atau bekerja sama dengan orang lain dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui beberapa langkah yang direncanakan, dan dilaporkan berdasarkan partisipasi dalam siklus tertentu. Dengan demikian, PTK bermaksud mereformasi proses pengajaran POS PAUD Cempaka Biru di kelas yang menitikberatkan pada usia 3-4 tahun, sehingga penelitian ini dinyatakan sebagai PTK.

PTK dilaksanakan bekerja sama dengan guru kelas usia 3-4 tahun. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan yang masing-masing menggunakan metode berbuah konstruktif untuk memilih permainan plastisin untuk penelitian artikel ilmiah ini. Dalam PTK, teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara dan dokumentasi (baik gambar maupun foto). Peneliti melakukan observasi dengan mencatat kegiatan yang terjadi selama pembelajaran atau tindakan yang dilakukan berdasarkan petunjuk observasi dengan alat kreatif dan minat belajar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Dalam siklus ini, guru memberi anak waktu yang cukup setiap hari untuk bermain dan bereksplorasi. Memfasilitasi interaksi sosial antar anak, seperti berbagi ide atau bekerja sama membangun struktur buah. Usai permainan, guru mengadakan

tanya jawab dan diskusi kelompok untuk mengetahui pemahaman anak tentang buah-buahan.

Selama siklus ini, kreativitas anak kelompok A meningkat secara signifikan. Anak-anak menunjukkan komitmen yang besar untuk bermain konstruktif pada tema buah. Mereka menggunakan imajinasi dan kreativitas untuk membangun struktur yang unik dan menarik dengan elemen buah. Anak-anak juga mendemonstrasikan keterampilan berpikir yang berbeda dengan memunculkan ide-ide baru untuk menggunakan mainan bangunan bertema buah-buahan.

Siklus ini menunjukkan bahwa bermain konstruktif berpengaruh positif terhadap kreativitas anak kelompok A TK AL-Barokah. Pemikiran kreatif, keterampilan motorik halus, dan keterampilan sosial anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan konstruktif tumbuh.

SIKLUS II

Seperti pada bagian sebelumnya, guru memberi anak waktu yang cukup untuk bermain dan bereksplorasi. Memfasilitasi interaksi sosial antar anak, seperti berbagi ide atau bekerja sama membangun struktur buah. Usai permainan, guru mengadakan tanya jawab dan diskusi kelompok untuk mengetahui pemahaman anak tentang buah-buahan.

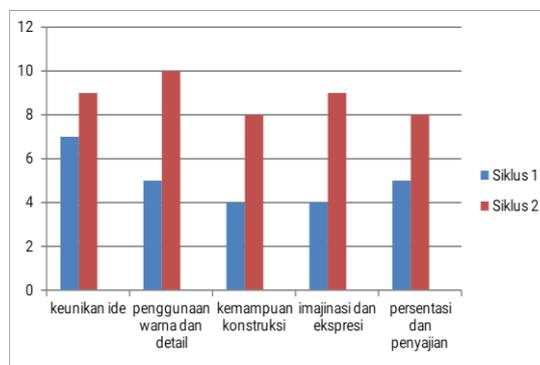
Siklus ini mengarah pada peningkatan lebih lanjut dalam kreativitas anak-anak kelompok A. Anak-anak menunjukkan keterampilan berpikir kreatif tingkat lanjut dan menghasilkan ide-ide inovatif baru untuk membangun struktur buah. Mereka juga menunjukkan komitmen yang lebih besar untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dan berbagi ide tentang permainan konstruktif

bertema buah. Permainan konstruksi yang ditingkatkan dengan elemen interaktif memiliki efek positif pada partisipasi dan motivasi anak-anak dalam permainan konstruksi bertema buah.

Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pertumbuhan kreativitas anak meliputi penilaian sebagai berikut: 1) Keunikan ide: Untuk menilai sejauh mana anak dapat memunculkan ide kreatif dan unik saat membuat struktur buah dengan lilin modelling. 2) Penggunaan warna dan detail: Kaji bagaimana anak menggunakan model warna lilin secara kreatif dan efektif. Bisakah mereka membuat variasi warna menarik yang sesuai dengan karakteristik buahnya? 3) Keterampilan konstruksi: Untuk menilai keterampilan teknis anak tingkat dalam membuat struktur buah dalam pemodelan lilin. Bisakah mereka membentuk lilin pemodelan dengan baik untuk menciptakan bentuk yang diinginkan? Bisakah mereka membangun struktur seperti batang, cabang atau bagian lain yang berhubungan dengan buah yang mereka buat? 4) Imajinasi dan Ekspresi: Menilai sejauh mana anak menggunakan imajinasinya untuk membuat buah. Apakah mereka mampu menghadirkan ekspresi dan karakteristik unik pada setiap buah yang mereka buat? Mampukah mereka menunjukkan imajinasi dan kreativitas untuk mendeskripsikan buah dengan cara yang menyenangkan dan menarik? 5) Presentasi dan Presentasi: Menilai bagaimana anak mempresentasikan hasil karyanya. Apakah mereka mengawetkan dan menyusun struktur buah secara estetik? Bisakah mereka membuat

presentasi yang menarik dan mendemonstrasikan pemahaman tentang representasi visual?

Dari beberapa karakteristik penilaian di atas dinilai dapat meningkatkan kreativitas anak, 10 anak memiliki ide yang unik, 5 anak memiliki penggunaan warna dan detail yang baik, 4 anak memiliki keterampilan konstruksi, 4 anak memiliki imajinasi dan ekspresif, 5 anak memiliki persentase dan kemampuan menyanyi yang baik pada siklus I. Pada siklus 2, 9 persen anak memiliki ide unik, 10 anak menggunakan warna dan detail dengan baik, 8 anak memiliki keterampilan konstruksi, 9 anak memiliki imajinasi dan ekspresif, 8 anak memiliki persentase dan lagu yang baik pada siklus ke-2. Berikut adalah table skor dari kegiatan siklus I dan II



TK AL-Barokah dalam Pelaksanaan permainan konstruksi bertema buah- buahan untuk anak-anak Kelompok A berdampak signifikan terhadap kreativitas anak. Siklus pertama menunjukkan bahwa melalui permainan konstruktif dengan elemen buah, anak-anak mengembangkan pemikiran kreatif, membangun struktur yang unik, dan menghasilkan ide-ide baru. Siklus 2 menunjukkan bahwa peningkatan permainan konstruktif dengan elemen interaktif tambahan

meningkatkan kreativitas anak dengan memungkinkan partisipasi, kolaborasi, dan berbagi ide.

Penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan konstruktif secara signifikan meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK AL-Barokah. Mereka mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berpikir secara berbeda, menghasilkan ide-ide baru dan berinovasi dalam struktur bangunan. Selain itu, mereka mengembangkan keterampilan motorik halus dan keterampilan sosial melalui permainan konstruktif. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memasukkan permainan konstruktif dalam kurikulum PAUD/TK untuk mendukung perkembangan kreativitas anak.

Dengan demikian, permainan bertema buah yang konstruktif di PAUD/TK berpotensi besar untuk meningkatkan kreativitas anak. Penerapan pendekatan kurikulum PAUD/TK ini dapat memberikan anak pengalaman belajar yang menyenangkan dan stimulasi yang optimal untuk mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, kerjasama guru, staf pendidikan anak usia dini dan orang tua untuk memastikan lingkungan yang merangsang dan sumber daya yang memadai memperkuat implementasi permainan konstruktif yang bermanfaat dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini.

Persepsi guru tentang peran permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK AL-Barokah. Menganalisis materi wawancara mengungkapkan bahwa guru memiliki pemahaman yang positif tentang peran bermain konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak. Mereka melihat

bahwa permainan konstruktif membantu anak mengembangkan pemikiran kreatif, mengembangkan imajinasi, dan keterampilan motorik halus yang sempurna. Para guru juga memahami bahwa permainan konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif dan mandiri serta mengembangkan kerja sama dan interaksi sosial dengan teman sebaya.

Namun, guru juga menghadapi tantangan tertentu saat menerapkan permainan konstruktif. Beberapa tantangan yang teridentifikasi mencakup sumber daya yang terbatas, kurangnya ruang bermain yang memadai, dan kebutuhan untuk mengintegrasikan permainan konstruktif ke dalam kurikulum yang sudah terlalu padat. Guru juga menawarkan beberapa saran, seperti lebih banyak dukungan dan pelatihan bagi guru dalam pengembangan dan pengelolaan permainan konstruktif dan bekerja sama dengan orang tua untuk mengintegrasikan permainan konstruktif ke dalam kegiatan di rumah.

Hal ini menunjukkan bahwa guru TK AL-Barokah memiliki pemahaman positif tentang peran bermain konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak. Meskipun menghadapi tantangan dalam menerapkan permainan konstruktif, mereka memahami manfaatnya dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama dari guru, staf pendidikan anak usia dini dan orang tua untuk memastikan penggunaan permainan konstruktif yang efektif di lingkungan pendidikan anak usia dini untuk

mendukung pengembangan kreativitas anak secara holistic.

Kajian ini menunjukkan bahwa guru TK AL-Barokah memiliki pemahaman positif tentang peran permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak. Ia mengakui manfaat bermain konstruktif dalam mengembangkan kemampuan kreatif, imajinasi, dan interaksi sosial anak. Namun, mereka menghadapi tantangan dalam menerapkan permainan konstruktif, seperti sumber daya yang terbatas dan mengintegrasikan permainan konstruktif ke dalam kurikulum yang terlalu padat.

Secara keseluruhan, penelitian ini mendukung pentingnya permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak di TK AL-Barokah. Mengatasi tantangan penerapan permainan konstruktif membutuhkan dukungan dan kerjasama antara guru, staf TK AL-Barokah, orang tua dan pihak terkait lainnya. Mendukung dan melatih guru dalam pengembangan dan administrasi permainan konstruktif penting untuk meningkatkan efektivitasnya. Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses pengembangan kreativitas anak dengan mengintegrasikan permainan konstruktif ke dalam kegiatan di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak Kelompok A TK AL-Barokah. Bermain konstruktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memungkinkan anak berpikir kreatif dan mengembangkan beberapa

keterampilan penting seperti keterampilan motorik halus, kerja sama, dan berbagi ide. Oleh karena itu, menekankan bermain konstruktif di lingkungan sekolah dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Ringkasnya, artikel ini menyoroti pentingnya permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK AL-Barokah Kelompok A. Penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif berpengaruh positif terhadap pemikiran kreatif, motorik halus dan interaksi sosial anak. Meskipun terdapat tantangan dalam pelaksanaan bermain konstruktif, kerjasama antara guru, tenaga sekolah, orang tua dan pihak terkait lainnya dapat memperkuat penggunaan permainan konstruktif dalam pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi landasan penting untuk memperkaya pengalaman belajar anak dan mengembangkan potensi kreatifnya di masa depan.

Diasumsikan bahwa kegiatan bermain konstruktif dapat meningkatkan aspek lain dari perkembangan anak selain meningkatkan kreativitas. Permainan konstruksi diharapkan dapat dimasukkan dalam kegiatan ko-kurikuler untuk mendiversifikasi kreativitas anak. Diharapkan kedepannya dengan pembelajaran menggunakan permainan konstruksi yang lebih serba guna, akan tercipta kegiatan yang lebih menarik untuk meningkatkan kreativitas anak

DAFTAR PUSTAKA

Ardini, Pupung, Puspa & Anik Lestaringrum. 2018. Bermain dan Permainan

- Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). Watudandang Prambon Nganjuk : Adjie Media Nusantara.
- Darden, R. & Falk, J.H. (2019). Constructive Play and Creativity: Research on Foundations, Contexts, and Practices. *Journal of Playwork Practice*, 6(3), 271-287
- Hughes, F.P. (2017). *Children, Play, and Development*. SAGE Publications.
- India, Baiq, Roni, A & Sodik, Aziz, Kuntoro. 2015. Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Volume 2 – Nomor 2
- Khadijah. Armanila. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing
- Liu, X. & Johnson, L. (2018). The Effects of Constructive Play on Preschoolers' Spatial Skills. *Early Childhood Education Journal*, 46(1), 57-64.
- Nazara, Syarianti. Anizar Ahmad. Israwati. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*.
- Nijhof, K.S., van Rooijen, M., van den Akker, R., et al. (2020). The Influence of Construction Play on Creative Thinking: A Systematic Review. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 227-239.
- Ningsih, Try, Astuti, Hrp. Mesiono, Zulfahmi, Lubis. 2018. Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Di Ra Sabila Amanda. *Jurnal Raudhah*. Vol. 06 No.02.
- Nurani, Yuliani. 2020. Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan *Jamak*. PT Indeks. Seri Kurikulum & Pembelajaran.
- Runco, M.A. (2018). Creativity Theories. In J.C. Kaufman & R.J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (2nd ed., pp. 21-42). Cambridge University Press.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman
5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--



Alamat Redaksi.

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

