Jurnal Ilmiah Cahaya Paud
Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552

Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Plus Al Uswah Palembang

Ines Darma Julianti[1], Kristina Imron[2], Kurnia Dewi[3], Maryamah[4], Elsa Cindrya[5]
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Indonesia
Email: inesdarmajulianti1@icloud.com[1], kristinaimron@radenfatah.ac.id[2], kurniadewi_@radenfatah.ac.id[3], maryamah@radenfatah.ac.id[4], elsacindrya@radenfatah.ac.id[5]

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, yaitu melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pre-test, kemudian perlakuan, dan diakhiri dengan post-test. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 12 anak, yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas anak, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa permainan konstruktif. Data juga dikumpulkan melalui tes berupa skor hasil kreativitas setelah perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung = 3,813 sedangkan t-tabel = 1,79588. Karena t-hitung > t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang.

Kata kunci: *Permainan Konstruktif, Kreativitas, Anak*

Abstract: *The problem in this study is whether there is an influence of constructive play on the creativity of group B children at RA Plus Al-Uswah Palembang. The purpose of this study was to determine the influence of constructive play on the creativity of group B children at RA Plus Al-Uswah Palembang. This study is a pre-experimental study with a One-Group Pretest-Posttest design, which involves one group of subjects who are given a pre-test, then treatment, and ending with a post-test. The sample in this study consisted of 12 children, consisting of 7 boys and 5 girls. The data collection technique was carried out through initial observation before treatment to determine the initial condition of children's creativity, then continued with the provision of treatment in the form of constructive play. Data were also collected through tests in the form of creativity score results after treatment and documentation in the form of photos. Data analysis in this study used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of the hypothesis test showed that the t-count value = 3.813 while the t-table = 1.79588. Because t-count> t-table, H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of constructive play on the creativity of group B children at RA Plus Al-Uswah Palembang.*

Keywords: *Constructive Games, Creativity, Child*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dan perubahan informasi pengetahuan dengan komunikasi di dalamnya sehingga pembelajarannya berlangsung

dari satu generasi kegenerasi lainnya. Menurut Dictionary of Pychology pendidikan merupakan suatu kelembagaan seperti madrasah dan sekolah yang memiliki tujuan agar dapat menguasai informasi, pengetahuan, menyempurnakan perkembangan individu, serta kebiasaan sikap dan sebagainya. Selain berlangsung secara formal pendidikan juga berlangsung secara nonformal dan informal.

(Purwanto, 2019) mengemukakan bahwa pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. (Ma`arif, 2020) menegaskan bahwa pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan manusia, belajar berarti rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti karena dengan pendidikan manusia belajar mengenal perubahan sosial dalam perilaku atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha yang terstruktur dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan membantu siswa mengembangkan potensinya secara efektif agar memiliki karakter, pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah kelembagaan yang mencoba agar dapat memberikan informasi serta dapat mengembangkan beberapa potensi yang anak miliki agar dapat memperluas pengetahuan yang diperoleh baik dalam pendidikan formal maupun nonformal.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap perkembangan yang sangat fundamental, pesat, dan bersifat unik. Oleh karena itu, proses pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung dengan cepat dan memerlukan stimulasi yang tepat. Dengan memberikan stimulasi yang cukup, perkembangan otak anak dapat terhubung secara optimal. Dalam hal ini, penting untuk memperhatikan karakteristik serta proses pembelajaran yang sesuai sebagai bentuk perlakuan yang tepat bagi anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0 hingga 6 tahun. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, yang menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya untuk memberikan rangsangan pendidikan sejak anak lahir hingga usia 6 tahun, guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mempersiapkan anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya serta membantu mengembangkan potensi jasmani dan rohaninya secara menyeluruh.

(Frued, 2016) berpendapat bahwa melalui bermain dapat menumbuhkan fantasi atau lamunan. Bermain atau fantasi anak dapat menumbuhkan keinginan-keinginan maupun konflik pribadi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menyalurkan perasaan negatif kepada objek atau orang sebagai pengganti. Bermain merupakan bagian penting dalam kehidupan anak, karena melalui bermain, anak dapat mencapai perkembangan intelektual, sosial, fisik, dan emosional. Freud meyakini bahwa bermain memiliki peran penting dalam setiap tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Setiap anak dilahirkan kreatif mempunyai motivasi, imajinasi, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Banyak berbagai hal yang anak dapat lakukan, diantarannya dengan memberikan sebuah pengalaman belajar kepada anak agar dapat mencapai

perkembangan dan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas dengan melalui permainan konstruktif sebagai suatu permainan sehingga dapat membangun kreativitas dan membentuk hasil karya yang terdapat di dalam pikiran dengan menggunakan bahan-bahan seperti puzzle, balok, playdough atau lego, dan lainnya. Permainan konstruktif adalah suatu permainan yang memiliki banyak manfaat bagi anak dan dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan berfikir, akademik, dan pemecahan sebuah masalah agar anak dapat berkesempatan secara imajinatif sehingga pemikirannya lebih berdaya.

Permainan konstruktif adalah jenis permainan yang dapat merangsang imajinasi anak sehingga anak-anak mampu menghasilkan suatu karya sesuai harapan, sekaligus menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Permainan ini menjadi salah satu jenis permainan yang digemari anak karena mampu menumbuhkan kegembiraan dalam aktivitas bermain. Melalui perkembangan imajinasi, anak mulai meniru dan menciptakan sesuatu berdasarkan kreativitasnya masing-masing dengan bentuk-bentuk yang orisinal. Misalnya, ketika anak berlibur ke pantai, anak-anak dapat membuat menara dari pasir. Selama proses pembuatan, anak mampu menjelaskan bagian-bagian menara tersebut, seperti letak pintu, dinding, dan jendelanya.

Menurut para ahli, suatu kreativitas merupakan sebuah karunia dari sang maha kuasa pada makhluk yang beriman dan berakal yaitu manusia. Manusia menggunakan akal budinya manakalah ketika ide kreatif muncul dalam berbagai hal salah satunya dengan permainan. Agar dapat memenuhui hasrat dan kebutuhan dalam hidupnya. Dengan kemikian, manusia yang kreatif akan terus berfikir selalu mendapat ide dan tidak akan pernah berhenti berfikir, setiap kali manusia melihat, merasakan atau mendengar sesuatu yang dialaminya. Kreativitas akan selalu dibutuhkan dalam berbagai bentuk permainan agar dapat menjadikan hidup ini menjadi lebih baik. Proses kreatif tidak akan pernah berhenti yang disebabkan oleh hasrat manusia. sesuai dengan teori hedonisme yang mengemukakan bahwa manusia hidup didunia dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan.

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan. Salah satunya adalah permainan konstruktif, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya. Permainan ini memiliki banyak manfaat, antara lain membantu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial, bahasa, serta menumbuhkan sikap menghargai hasil karya teman. Dengan demikian, permainan konstruktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Plus Al-Uswah Palembang, ditemukan bahwa di dalam kelas terdapat 12 anak dengan karakter dan kemampuan yang beragam. Namun, dari jumlah tersebut masih terdapat beberapa anak yang kreativitasnya perlu dikembangkan lebih lanjut. Banyak anak yang belum mampu melakukan kegiatan secara mandiri. Hal ini terlihat dari hasil kegiatan yang anak-anak lakukan, di mana sebagian besar anak belum mampu menghasilkan gagasan atau ide secara mandiri. Tercatat hanya 3 dari 12 anak (34%) yang mampu mengemukakan ide, 3 anak (34%) yang mampu memecahkan permasalahan, dan hanya 4 anak (32%) yang mampu menciptakan karya baru atau produk. Temuan ini menunjukkan bahwa

perkembangan kreativitas anak masih rendah. Seharusnya, pada tahap usia dini, anak sudah mulai menunjukkan kreativitas apabila lembaga pendidikan mampu memberikan stimulasi yang tepat. Rendahnya kreativitas anak disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pola asuh orang tua yang lebih menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sejak dini, tanpa memahami kebutuhan perkembangan anak yang sebenarnya. Di sisi lain, proses pembelajaran di sekolah masih bersifat konvensional, di mana anak hanya dibiasakan untuk duduk, diam, meniru, dan mendengarkan. Selain itu, keterbatasan media atau alat peraga yang digunakan, serta rendahnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, turut menjadi penyebab kurang berkembangnya kreativitas anak. Metode pembelajaran yang monoton juga membuat anak merasa bosan, sehingga anak-anak kurang terdorong untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya. Akibatnya, perkembangan kreativitas anak belum dapat berkembang secara optimal. Permainan konstruktif telah diterapkan tetapi hanya dilaksanakan dalam kegiatan bermain saja dan tidak dijadikan untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini karena alat peraga serta media yang digunakan di sekolah masih kurang dan menjadikan anak merasa bosan dan kurang menghasilkan ide-ide yang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah, khususnya terkait rendahnya kreativitas anak. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui permainan konstruktif, karena permainan ini memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Plus Al-Uswah Palembang."

B. Landasan Teori

1. Definisi Kreativitas

Kreativitas diambil dari sebuah kata yaitu kreatif. Kreatif mempunyai arti daya cipta. kemudian ditambahan imbuhan kata "tas", sehingga menjadi kreativitas yang berarti menghasilkan atau menciptakan sesuatu. (Supriadi, 2020) berpendapat kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan hal atau karya baru, seperti karya nyata atau gagasan telah ada yang relatif berbeda. Kreativitas dilihat dari segi bahasa mempunyai arti sebagai kemampuan dalam membuat sesuatu yang tidak pernah ada sebelumnya atau menghasilkan karya baru yang sesuai serta memiliki berbagai karakteristik dari keadaan sebelumnya. Kreativitas memunculkan berbagai perbedaan sudut pandang pendapat, namun masih terdapat kerancuan dalam pemaknaannya.

Menurut (Semiawan, 2017), kreativitas menyebabkan lahirnya sebuah kreasi baru dan orisional dari berbagai proses dalam arti yang luas menggabungkan imajinasi, ide-ide pikiran dan perasaan yang memuaskan. Jika tidak ada yang mengganggu hambatan dalam perkembangan kreativitas, dapat dikatakan bahwa semakin cerdas anak semakin dapat menjadikan anak kreartif. Oleh karena itu, anak menggunakan penggetahuan yang diterima sebelumnya. Kreativitas tidak dapat berfungsi dalam ketidaktahuan dan bergantung pada

kemampuan intelektual saja. Dengan demikian, kreativitas merupakan hal penting yang bertujuan agar dapat bertumbuh kembang pada diri setiap anak didik.

(Drevdahl, 2019) menyatakan kreativitas sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang agar dapat menciptakan suatu gagasan, karya, komposisi baru dan pembuatan sebelumnya belum dikenal. agar memiliki tujuan dan maksud yang diselesaikan bukan hanya mimpi semata meskipun mendapatkan hasil yang lengkap dan sempurna, yang berbentuk produk, seni, kesusastraan, dan bersifat khusus. (Campbell, 2017) berpendapat bahwa kreativitas dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, menarik, dan belum pernah diketahui sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menemukan solusi baru terhadap permasalahan yang dihadapi, sehingga hasilnya bersifat imajinatif, bermanfaat, dan belum dikenal oleh masyarakat. Dengan demikian, kreativitas melibatkan proses berpikir yang orisinal dan inovatif.

Adapun beberapa rumusan tentang kreativitas di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Kemampuan agar dapat menemukan jawaban terhadap banyak kemungkinan dalam suatu masalah pada kualitas penekanannya, keragaman dan ketepatgunaan berdasarkan informasi dan jawaban dari data yang ada.
b. Kemampuan yang menggambarkan keluwesan, serta orisinalistis untuk mengelaborasi suatu gagasan dalam berfikir.
c. Kemampuan agar dapat memberikan kombinasi baru berdasarkan informasi yang ada.

Adapun proses kreativitas terjadi dan diangkat melalui masalah yang memicu perilaku kreativitas. (Parnes, 2018) memaparkan ada beberapa macam perilaku kreativitas antara lain:

a. Kelancaran (*fluency*), merupakan kapasitas untuk mengkomunikasikan rencana komparatif untuk menangani suatu masalah.
b. Keluwesan (*Flexibility*), kemampuan yang dapat menciptakan pemikiran yang berbeda untuk menyampaikan pemikiran untuk menangani masalah yang ada.
c. Keaslian (*Orginality*), yaitu suatu kemampuan yang mendapatkan reaksi yang tidak biasa.
d. Keterperincian (*Elaboration*), yaitu mengubah pikiran menjadi kenyataan dengan pengarahan ide secara mendalam.
e. Kepekaan (*Sensitivity*), kepekaan individu untuk menghasilkan atau menangkap masalah terhadap reaksi dalam suatu keadaan.

2. Pengertian Permainan Konstruktif

Bermain merupakan aktivitas alami yang menjadi bagian penting dari perkembangan dan pertumbuhan seseorang. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dan informasi, tetapi juga dapat mengembangkan imajinasi serta merasakan kesenangan. Manfaat bermain terlihat dari munculnya rasa senang yang ditandai dengan tawa. Selain itu, bermain juga berfungsi sebagai stimulasi yang berasal dari lingkungan sekitar, sehingga dapat membantu orang tua dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak. Kegiatan bermain juga berperan penting dalam merangsang perkembangan kecerdasan emosional, mempererat hubungan sosial anak, mengembangkan keterampilan fisik atau

motorik halus, serta meningkatkan kecerdasan nalar atau kemampuan berpikir anak.

Permainan konstruktif merupakan suatu permainan yang sifatnya membina, memperbaiki, dan membangun di mana anak-anak menggunakan alat dan bahan agar dapat menciptakan sesuatu yang bukan bertujuan untuk memiliki manfaat, melainkan bertujuan agar mendapatkan kegembiraan dalam bermain. Konstruktif dapat dimaksud dengan anak-anak mampu menghasilkan bangunan dan bentuk yang sesuai kemampuan serta keinginannya dengan menggunakan pasir, balok, pasta, cat, lumpur, manik-manik, tanah liat, crayon dan gunting. Konstruktif yang dibuat sebagian besar adalah peniruan dari apa yang dilihat anak dalam layar televisi atau dari kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan di atas terdapat beberapa kesimpulan yang menyatakan permainan konstruktif adalah suatu kegiatan dilakukan agar dapat mengembangkan kecerdasan, mendapatkan informasi dan memberikan kesenangan secara optimal yang bertujuan untuk mendapatkan kegembiraan kepada anak. Ada 3 ciri – ciri dalam permainan konstruktif sebagai berikut:

a. Reproduktif, dapat membuat proyek dengan benda yang anak-anak lihat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya: membuat kue menggunakan tanah liat sesuai dengan yang anak-anak lihat di televisi.
b. Produktif, anak dapat menciptakan suatu produk maupuan karya baru yang memanfaatkan mainan dengan bahan yang anak-anak gunakan.
c. Memperoleh kegembiraan, dengan menggunakan permainan konstruktif dapat membuat dan membangun suatu bentuk sesuai dengan keinginan. Melalui permainan konstruktif anak dapat merasakan kegembiraan ketika sedang sendiri maupun bersama teman-temannya. Anak belajar mencari cara untuk melibatkan diri sendiri ketika anak-anak tidak ada teman dalam bermain. Selain itu anak juga mampu belajar dalam menghargai prestasinya dan bekerja sama dengan teman bermainnya.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Plus Al-Uswah yang beralamat di Jl. Ratu Sianung No. 60 Rt. 32 Rw. 07, Kelurahan 3 Ilir, Kecamatan Ilir Timur II, Palembang. RA Plus Al-Uswah didirikan pada tahun 2006 dan dipimpin oleh Ustadz Oman Sutisna.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Pre-Experiment, tipe One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Prosedur penelitian meliputi pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan diberikan.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian karena strategi pengumpulan informasi menjadi langkah utama untuk memperoleh data yang

valid. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu: 1) Observasi (pengamatan), 2) Dokumentasi, dan 3) Tes.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lainnya terkumpul. Analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2019). Beberapa uji yang digunakan meliputi: 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

D. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B

Hasil

1. Uji Validitas

Uji validitas dapat menghitung hasil r-hitung untuk dibandingkan dengan nilai r-tabel agar dapat mengetahui kevalidan. Untuk mendapatkan hasil dari uji validitas dengan melakukan perhitungan korelasi masing-masing dari hasil observasi yang sesuai dengan beberapa skor dan butir amatan. Untuk melakukan peujian validitas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen yang telah dibuat. Rumus yang digunakan adalah Korelasi Product Moment dengan taraf signifikan 5% untuk uji validitas. Kriteria penilaian adalah:

a. Jika r-hitung > r-tabel maka soal tersebut valid
b. Jika r-hitung < r-tabel maka indikator penilaian tersebut tidak valid.

Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS Statistik versi 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Validasi			Keterangan
	Rhitung	Rtabel	Kriteria	
1	0,657577	0,576	Valid	Dipakai
2	0,817443	0,576	Valid	Dipakai
3	0, 673359	0,576	Valid	Dipakai
4	0, 72578	0,576	Valid	Dipakai
5	0, 609586	0,576	Valid	Dipakai
6	0, 633508	0,576	Valid	Dipakai
7	0, 756415	0,576	Valid	Dipakai

Berdasarkan perolehan data di atas, diketahui bahwa nilai r-tabel dengan taraf signifikansi 5% dan n = 10 adalah 0,576. Hasil perhitungan instrumen menunjukkan bahwa nilai r-hitung lebih besar dari 0,576 (r-hitung > r-tabel). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah valid.

2. Uji Reliablitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat digunakan dengan cara melakukan pengukuran sebanyak dua kali atau lebih. Kesimpulan dari uji ini adalah data tersebut dapat dinyatakan reliabel atau tidak. Dalam perhitungan reliabilitas, peneliti menggunakan rumus Alpha (*Cronbach's Alpha*). Untuk mengetahui apakah data tersebut reliabel atau tidak, hasil pengujian reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada penjelasan berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Rhitung	**Keterangan**
0,795	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan menunjukkan nilai r-hitung sebesar 0,7952 dan rtabel sebesar 0,576, sehingga r-hitung > r-tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat oleh peneliti memiliki reliabilitas yang sangat kuat. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas data, instrumen penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel, sehingga siap untuk digunakan dalam uji coba langsung di lapangan.

3. Uji Normalitas

Dalam proses pengujian penelitian ini, digunakan uji kemiringan kurva (*skewness*) untuk menguji normalitas data. Uji normalitas ini diterapkan pada data pre-test dan post-test anak. Dari hasil penelitian, nilai varians pre-test adalah 10,788 dan post-test sebesar 9,561. Nilai kemiringan kurva (*skewness*) pada data pre-test adalah -0,982, yang mana nilai ini kurang dari 1, sehingga data pre-test berdistribusi normal. Sedangkan nilai kemiringan kurva pada data post-test adalah -0,168, yang juga kurang dari 1, sehingga data post-test juga berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan bersifat homogen. Kriteria pengujian adalah menerima hipotesis nol (H_0) jika nilai F-hitung < F-tabel dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Oleh karena itu, pengujian homogenitas menjadi langkah penting dalam penelitian ini. Uji homogenitas data dilakukan menggunakan uji F sebagai berikut:

Penyelesaian:

a. Menentukan taraf nyata (α) dan nilai f tabel
   Nilai (α) level signifikan = 5 % ; 0.05
   dk pembilang = 12 – 1 = 11
   dk penyebut = 12 – 1 = 11
   f tabel = 2.7876
b. Uji Statistik (Standar Deviasi)

1) $S_1 = \sqrt{\frac{\sum f\,(x-\tilde{x})}{\sum f}}$

$= \sqrt{\frac{1.396.68}{12}}$

$= \sqrt{116.39}$

$= 10.788$

2) $S_2 = \sqrt{\frac{\sum f\,(x - \bar{x})}{\sum f}}$

$= \sqrt{\frac{1097}{12}}$

$= \sqrt{91.41}$

$= 9.561$

$f_{hitung} = \frac{varians\ besar}{varians\ kecil}$

$= \frac{10.788}{9.561} = 1{,}128$

Diperoleh F-hitung = 1,128 dari perhitungan tersebut, sedangkan dk pembilang = 12 – 1 = 11 dan dk penyebut 12 – 1 = 11 dengan taraf nyata 5% maka F-tabel = 2,7876, karena F-hitung < F-tabel sehingga dapat dikatakan kedua nilai test memiliki kesamaan varians atau homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil penilaian kreativitas anak untuk menjawab hipotesis dan rumusan masalah penelitian. Analisis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Alteratif (H_a) terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang.
b. Hipotesis Nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang.

Rumus uji dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Hipotesis

No	**Sebelum x_1**	**Sesudah x_2**	**D = $X_1 - X_2$**	**D^2**
1	64	93	-29	841
2	72	96	-24	576
3	54	99	-45	2025
4	46	94	-48	2304
5	56	82	-26	676
6	50	90	-40	1600
7	75	100	-25	625
8	69	95	-26	676
9	43	86	-43	1849
10	45	88	-43	1849
11	77	98	-21	441
12	65	92	-27	729

	-397	14191

Penyelesaian :

a. Susun Hipotesis yang akan diuji
   1) H_a Terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang
   2) H_0 Tidak terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang
b. Menentukan taraf nyata (α)
   α= 5%, 0,05 ; n 12 – 1 = 11 (t tabel = 1,79588)
c. Tentukan uji statistik uji t
   Uji yang digunakan adalah uji t dengan t hitung sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{1}{n-1}\left\{\sum D^2 - \left(\frac{\sum D}{n}\right)^2\right\}}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{12-1}\left\{14.191 - \left(\frac{-397}{12}\right)^2\right\}}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{11}}\,(14.191) - \,(-33.08\,)^2$$

$$= \sqrt{1{,}026.8} = 32.65$$

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{\frac{-397}{12}}{\frac{33.08}{\sqrt{12}}} = = \left(\frac{-31{,}46}{8.25}\right)$$

$$t = -3{,}813$$

d. Menentukan nilai aturan penolakan H_0
   H_0 ditolak jka t-hitung > t-tabel
e. Menentukan keputusan
   t-hitung = |- 3.813| = 3.813
   sedangkan t-tabel = 1,79588

Kesimpulannya: terdapat nilai |t-hitung| > t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang

Pembahasan

Dalam penelitin ini, peneliti melakukan penelitian sebanyak 7 kali pertemuan, adapun sampelnya berjumlah 12 orang anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Kota Palembang Tahun 2023. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala RA Plus Al-Uswah agar dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan pre-test (tes awal) dengan 3 indikator 3 butir amatan. Pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan pretest (tes awal) dengan 3 indikator 4 butir amatan. Pertemuan ketiga peneliti melakukan *treatment* dengan permainan balok dengan 3 butir amatan. Pertemuan keempat peneliti melanjutkan *treatment* dengan 2 butir amatan. Pertemuan kelima peneliti melanjutkan *treatment* dengan 2 butir amatan. Pertemuan keenam peneliti melakukan Post-test (tes akhir) menggunakan balok dan lego. Pertemuan ketujuh peneliti

melakukan Post-test (tes akhir) menggunakan playdough dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti.

Kreativitas selalu dibutuhkan dalam berbagai bentuk permainan agar hidup menjadi lebih baik. Proses kreatif tidak pernah berhenti karena dorongan hasrat manusia. Hal ini sesuai dengan teori hedonisme yang menyatakan bahwa manusia hidup di dunia dengan tujuan mencari kesenangan. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah melalui permainan konstruktif. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang membangun kreativitas dan membantu anak mewujudkan ide atau karya yang ada dalam pikirannya. Permainan konstruktif menggunakan berbagai bahan seperti balok, lego, playdough, puzzle, dan lain-lain. Oleh karena itu, permainan konstruktif dapat menjadi sumber belajar sekaligus memfasilitasi anak dalam memperoleh pengetahuan dan menyalurkan rasa ingin tahunya, terutama dalam hal kreativitas.

Sehingga permainan konstruktif ini dapat dijadikan sebagai kegiatan yang paling cocok agar dapat mengembangkan suatu kreativitas bagi anak. Karena melalui permainan konstruktif anak dapat menghasilkan, berimajinasi, memecahkan masalah dan menciptakan ide atau gagasan serta karya baru. Melalui permainan konstruktif ini anak dapat mengasah kreativitasnya membongkar pasang, menyusun warna dan membuat berbagai bentuk yang anak-anak inginkan sesuai imajinasi. Sehingga sesuai dengan yang diharapkan agar dapat memberikan suatu pengalaman langsung kepada anak.

Selama kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif yang telah dirancang, pembelajaran atau *treatment* dengan menggunakan permainan balok, lego dan playdough dilakukan sebuah penilaian dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Agar dapat memenuhi tingkat kemampuan anak selama proses pembelajaran menggunakan permainan konstruktif sehingga anak dapat memberikan idenya yaitu anak diminta untuk memilih sediri warna balok yang anak-anak inginkan dan menyusun lego berbentuk rumah dan membuat rumah menggunakan playdough. Selanjutnya kegiatan post-testpun dilakukan dengan sangat baik terlihat dari saat menunjukkan hasil karyanya, yang telah diberikan arahan oleh peneliti dengan menggunakan 3 indikator dan 10 butir amatan. Adapun indikator untuk dapat menghasilkan ide atau gagasan, kedua memecahkan masalah dan ketiga menciptakan karya baru atau produk baru.

Pertemuan pertama, Senin, 21 Agustus 2023. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB. Pada hari pertama, peneliti hanya memberikan pre-test untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Sebelum pelaksanaan pre-test, proses pembelajaran dilakukan seperti biasa. Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, guru menyapa dengan salam, menanyakan kabar, mengajak bernyanyi, membaca doa, mengulang hafalan bacaan sholat, surat pendek, dan doa sehari-hari, serta mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi tentang fungsi rumah dan mengajak anak-anak menggambar rumah sesuai dengan imajinasi anak-anak. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati kreativitas anak melalui tiga indikator yang telah ditentukan.

Pertemuan kedua, Selasa, 22 Agustus 2023. Kegiatan dimulai seperti biasa pada pukul 08.00 WIB. Anak-anak berbaris dan masuk ke kelas, dilanjutkan dengan rutinitas pembelajaran sebagaimana hari sebelumnya. Setelah itu, peneliti mengulas

kembali pembelajaran hari sebelumnya dan memberikan pre-test lanjutan. Materi yang disampaikan adalah mengenai bagian-bagian rumah. Anak-anak diajak untuk memilih warna secara mandiri dan mewarnai gambar rumah sesuai kreativitas masing-masing. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengamati kreativitas anak melalui tiga indikator.

Pertemuan ketiga, Rabu, 23 Agustus 2023. Pada pertemuan ini, peneliti mulai memberikan *treatment* menggunakan permainan konstruktif, yaitu permainan balok. Seperti biasa, kegiatan dimulai dengan barisan pagi, salam, doa, dan rutinitas lainnya. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang apa itu permainan balok dan bagaimana cara memainkannya. Anak-anak kemudian diajak menyusun bangunan (menara) sesuai dengan ide anak-anak sendiri. Aktivitas ini diamati melalui tiga indikator kreativitas. Anak tampak antusias dalam menyusun balok dan mengekspresikan ide kreatifnya.

Pertemuan keempat, Kamis, 24 Agustus 2023. Kegiatan dimulai dengan rutinitas pagi yang sama seperti hari-hari sebelumnya. Pada hari ini, peneliti melanjutkan *treatment* dengan permainan konstruktif, yaitu bermain lego. Peneliti mengingatkan kembali materi sebelumnya dan memperkenalkan cara bermain lego. Anak-anak terlihat sangat antusias saat mulai bermain dan menyusun lego sesuai imajinasinya. Pada pertemuan ini, dilakukan pengamatan terhadap dua butir indikator kreativitas.

Pertemuan kelima, Jumat, 25 Agustus 2023. Hari terakhir pelaksanaan penelitian, kegiatan diawali dengan rutinitas pagi seperti biasanya. Setelah itu, peneliti memberikan post-test untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak setelah diberikan *treatment* melalui permainan konstruktif. Observasi dilakukan untuk menilai kreativitas anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan, guna melihat adanya peningkatan dibandingkan hasil pre-test. Pada pertemuan ini hampir sama dengan pertemuan sebelumnya, namun perbedaannya anak bermain playdough sesuai imajinasi anak. Peneliti menjelaskan manfaat rumah kemudian anak diajak untuk bermain playdough sesuai dengan imajinasinya.

Pertemuan keenam, Senin 28 agustus 2023. Pertemuan kali ini peneliti memberikan tes akhir (post-test) pada hari pertama melalui permainan balok dengan kegiatan menyususn sesuai warna dan anak membuat bentuk rumah dari balok dengan penilaian 3 indikator. Sebelum dilakukannya post-test kegiatan dalam pembelajaran hanya dilakukan seperti biasa yaitu guru menyiapkan barisan dan anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengajak anak bernyanyi, membaca doa, mengulang hafalan bacaan sholat, surat pendek, dan doa sehari-hari, kemudian mengecek kehadiran anak. Post-test dilakukan pada hari ini bertujuan untuk mengukur keadaan akhir, post-test dilakukan dengan cara yang sama dengan pre-test, akan tetapi bedanya yakni dengan prorses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan meminta bantuan guru yang disesuaikan dengan kriteria instrumen penelitian, dengan mengajak anak menyusun balok berbentuk bangunan sesuai dengan ide anak-anak. Peneliti hanya memberikan klu kepada anak agar tampak seperti aslinya, serta menyampaikan pendapat.

Pertemuan ketujuh, Selasa, 29 agustus 2023. Pelaksanaan pertemuan ketujuh ini peneliti memberikan tes akhir (post-test) pada hari kedua melalui permainan lego

dengan kegiatan menyusun lego bentuk rumah dan membedakan berbagai macam bentuk dan ukuran lego dengan penilaian 3 indikator 4 butir amatan. Sebelum melakukan post-test kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasanya yakni guru menyiapkan barisan dan anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu, menanyakan kabar, mengajak anak bernyanyi, membaca doa sebelum belajar, mengulang hafalan bacaan sholat, surat pendek, dan doa sehari-hari, kemudian mengecek kehadiran anak. Post-test pada hari kedua ini dilakukan bertujuan untuk mengukur keadaan akhir, post-test dilakukan dengan cara yang sama dengan pre-test, akan tetapi bedanya yakni dengan prorses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan meminta bantuan guru yang disesuaikan dengan kriteria instrumen penelitian, dengan kegiatan menyusun lego bentuk rumah tanpa meniru temannya. Setelah itu, membuat bentuk rumah menggunakan playdough sesuai dengan yang diinginkan, peneliti hanya memberikan klu kepada anak setelah itu anak menghias playdough tersebut agar tampak seperti aslinya, serta menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari pre-test kelompok eksperimen sebelum dilakukan *treatment* terdapat memperoleh nilai sebanyak 43-50 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 14%, yang memperoleh nilai 51-58 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 17%, yang memperoleh nilai 59-66 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 17%, yang memperoleh nilai 67-74 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 17%, yang memperoleh nilai 75-82 sebanyak 4 orang anak dengan persentase 32%.

Selanjutnya hasil dari post-test (tes akhir) setelah dilakukan *treatment* bahwa hasil penelitian terdapat 3 anak dengan perolehan nilai 82-85 persentasenya 25%, lalu 2 anak dengan perolehan 86-89 persentasenya 17%, serta 2 anak dengan perolehan nilai 90-93 persentasenya 17%. 1 anak dengan perolehan nilai 94-97 persentasenya 8% dan 4 anak dengan perolehan 98-100 dengan persentase 33%.

Kemudian dilakukan analisis semua hasil penelitian, dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Diperoleh t-hitung = 3,813 sedangkan t-tabel = 1,79588 karena t-hitung = 3,813 > t-tabel = 1,79588, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang.

Dalam proses pengumpulan data peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto dan hasil kegiatan anak. Dalam kegiatan dokumentasi ini berupa setiap proses pembuktian pelaksanaan penelitian, baik itu berupa tulisan maupun lisan dan hasil gambar-gambar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif berpengaruh terhadap kreativitas anak. Penggunaan permainan konstruktif terbukti cocok dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini karena permainan konstruktif mampu menstimulasi serta merangsang kreativitas anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Dengan pendekatan belajar sambil bermain, anak-anak dapat mengembangkan ide-ide, menciptakan karya, serta menyalurkan imajinasi secara aktif dan menyenangkan. Situasi pembelajaran pun menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu menumbuhkan minat belajar anak.

Keberhasilan penerapan permainan konstruktif dalam penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan permainan konstruktif dengan peningkatan kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang. Hasil ini sejalan dengan tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Peneliti meyakini bahwa permainan konstruktif dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mengembangkan potensi anak usia dini, khususnya dalam aspek kreativitas. Meskipun demikian, selama proses penelitian, peneliti juga menemukan beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah alat permainan konstruktif yang digunakan masih tergolong sederhana, sehingga penggunaannya perlu dilakukan secara bergantian atau berkelompok. Keterbatasan ini menyebabkan waktu bermain anak menjadi terbatas. Meski begitu, alat permainan yang tersedia tetap dapat dimanfaatkan secara maksimal dan mendukung pelaksanaan penelitian dengan baik. Dengan demikian, permainan konstruktif direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini di lembaga pendidikan anak seperti RA Plus Al-Uswah Palembang.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang", dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan statistik yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,813, sedangkan nilai t-tabel sebesar 1,79588. Karena t-hitung > t-tabel (3,813 > 1,79588), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan konstruktif. Artinya, permainan konstruktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al-Uswah Palembang. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan pendekatan konstruktif dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Angginto, A. & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Jejak Publisher.

Anggorowati, K. D., & Susilawati, I. (2020). *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia.

Djaali. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara

Hasan, M. (2021). *Landasan Pendidikan*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Nurani, Y. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.

Safari, M. (2020). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkalis-Riau: Dotplush Publisher.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syahruddin. (2020). *Pembelajaran Bombardier Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: CV. Samung Untung.