

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

TUGAS AKHIR ARTIKEL PUBLIKASI SINTA 3

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan S1 dalam Ilmu Pendidikan Islam
Anak Usia Dini



Oleh :

FITRI NUR HALISAH

NIM : 2103106046

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitri Nur Halisah
NIM : 2103106046
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

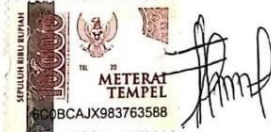
Menyatakan bahwa tugas akhir non skripsi yang berjudul :

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 9 Desember 2024

Pembuat Pernyataan



Fitri Nur Halisah

NIM. 2103106046



PENGESAHAN
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://litk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan
Konstruktif
Penulis : Fitri Nur Halisah
NIM : 2103106046
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

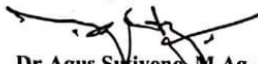
Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.


Semarang, 20 Desember 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

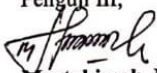
Sekretaris/Penguji II,


Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd
NIP. 197307102005011004


Rista Sundari, M.Pd
NIP. 199303032019032016

Penguji III,

Penguji IV,


Mustakimah, M.Pd
NIP. 197903022023012016


Dr. Agus Khunaifi, M.Ag
NIP. 197602262005011004


Dr. Sofa Muthohar, M.Ag
NIP. 197507052005011001

NOTA DINAS

SURAT KETERANGAN/PERSETUJUAN

Nomor : 5451/Un.10.3/D1/DA.04.10/12/2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal (sinta 3) dan bukti hasil review (*correspondence author*), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Fitri Nur Halisah
NIM : 2103106046
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Artikel Jurnal : Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif
Nama Jurnal : Aulad : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Penerbit Jurnal : Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia (PPJPAUD)
Status Akred. Jurnal : Sinta 3
Masa Berlaku : Tahun 2022 - 2027

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian, atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 10 Desember 2024

An.Dekan
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Mahfud Jumaedi, M.Ag.
NIP 196903201998031004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir artikel publikasi sinta 3 yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif”. Penulisan tugas akhir disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2024. Proses penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan FITK UIN Walisongo Semarang,
3. Prof. Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag. selaku Wakil Dekan I yang telah memberikan persetujuan tugas akhir non skripsi.
4. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang sekaligus dosen wali dan dosen pembimbing yang telah membantu dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menulis tugas akhir non skripsi hingga akhir.

5. Dr. Agus Sutiyono M.Ag. selaku dosen pembimbing lapangan PLP 2, penulis sangat mengucapkan terimakasih banyak kepada bapak karena telah membantu, mengarahkan, memberikan ilmu dan meluangkan waktunya.
6. Segenap Dosen, pegawai, dan civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi dan yang telah memberikan pelayanan terbaiknya dalam membantu kelancaran penulisan tugas akhir ini.
7. Kepala sekolah dan pendidik KB-RA Masjid Al-Azzhar Permata Puri Ngaliyan Semarang yang sudah berkenan memberi izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
8. Kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Saifudin dan Ibu Suripah, yang selalu memanjatkan doa disetiap waktu, memberikan cinta, dukungan, ridho dan materi yang tidak pernah henti. Terimakasih untuk kedua orang tua, karena mu penulis mampu berdiri tegak sampai saat ini dan dapat menyelesaikan pendidikan. Doakan anakmu terus ya pak bu agar bisa membahagiakanmu.
9. Kepada Kakak kakakku Terimakasih karenamu aku mampu sekuat ini dan untuk kamu terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, serta mampu menjadi pendengar keluh kesah dari penulis, dan terimakasih sudah mampu membersamai dari awal kuliah hingga akhir ini.

10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021, terkhusus PIAUD B Terimakasih telah kebersamai, merangkul dan selalu memberikan semangat selama awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan ini.
11. Untuk diri saya sendiri terimakasih sudah mau bertahan dan berjuang dari awal perkuliahan hingga akhir ini dan mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai dan dapat melewati huru hara tangis dan tawa ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan dan memberikan balasan yang baik. Semoga kedepannya tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca

Semarang, 12 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
ISI RINGKASAN.....	1
HASIL DAN KONTRIBUSI.....	2
Abstrak.....	4
1. PENDAHULUAN.....	6
3. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
4. KESIMPULAN.....	30
5. UCAPAN TERIMA KASIH.....	31
6. REFERENSI.....	32
BERITA ACARA.....	36
HISTORI NASKAH.....	39
LAMPIRAN SURAT-SURAT.....	44
RIWAYAT HIDUP.....	46

ISI RINGKASAN

PERMASALAHAN

Kreativitas sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Usia 4 sampai 5 tahun dikatakan sebagai usia emas dimana anak mengembangkan landasan keterampilannya. Semua aspek kehidupan membutuhkan kreativitas, untuk menghadapi berbagai macam tantangan dan persaingan tersebut, seseorang diharapkan memiliki bakat yang disebut kreativitas, yang dapat dikembangkan, diketahui, dan dipupuk. kegiatan belajar yang dilakukan disana lebih banyak fokus pada aspek dasar akademik, seperti membaca, menulis dan berhitung, kegiatan belajar mengajar tersebut kurang efektif dalam menumbuhkan kepercayaan diri, yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif. Dan terlalu banyak melakukan campur tangan di dalam pembelajaran atau berpusat pada guru dengan berfokus pada lembar kerja anak seperti majalah, gambar yang difoto copy sehingga kreativitas anak tidak berkembang. aktivitas kreativitas disana hanya terdapat bermain balok, menggambar dan melipat. Anak anak antusias tetapi masih ada anak yang kurang dalam menggunakan permainan tersebut. Kebanyakan anak masih takut untuk mengekspresikan dirinya. Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang menjadi ciri khas dari penelitian ini yaitu mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif dapat mendukung pembelajaran menyenangkan agar anak dapat tertarik dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak supaya pembelajaran lebih efektif.

METODOLOGI

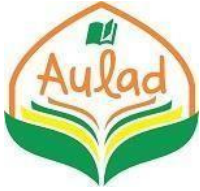
Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Sugiyono, 2010). Suatu pendekatan yang menggambarkan situasi apa adanya dilapangan dengan maksud untuk mengetahui Kreativitas pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan konstruktif balok, menggambar, melipat

kertas origami. Penelitian ini dilaksanakan di KB-RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang pada bulan Januari-Februari selama 30 hari. Adapun subjek penelitian ini adalah Guru kelas yang berjumlah 1 orang dan 13 anak usia 4-5 tahun TK A Yusuf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dengan pendidik, observasi di kelas TK A Yusuf, dan dokumentasi berupa foto untuk memperkuat penelitian.

HASIL DAN KONTRIBUSI

Permainan konstruktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Kreativitas anak dalam berbagai aktivitas seperti bermain balok, menggambar, dan melipat kertas meningkat signifikan rata-rata sebesar 43,6%. Kreativitas saat bermain balok penyusun meningkat sebesar 39%, kreativitas saat menggambar meningkat sebesar 46%, dan kreativitas saat melipat balok meningkat sebesar 46%. Permainan konstruktif bermain balok, menggambar, dan melipat dapat meningkatkan imajinasi anak, merangsang kreativitas dan meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memungkinkan anak menciptakan hal-hal baru dan unik seperti: membuat menara, bangunan rumit, menggambar orang-orang unik, bus dan melipat kertas untuk membuat pesawat terbang dengan desain dan warna yang nmenarik.

LAMPIRAN ARTIKEL ILMIAH



Contents list available at [Directory of Open Access Journals \(DOAJ\)](#)

Aulad : Journal on Early Childhood

Volume 7 Issue 3 2024, Page 839-849 ISSN:

[2655-4798](#) (Printed); [2655-433X](#) (Online)

Journal Homepage: <https://aulad.org/index.php/aulad>

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Fitri Nur Halisah¹, Sofa Muthohar²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia^{1,2}

DOI: [10.31004/aulad.v7i3.797](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797)

□ Corresponding author: [2103106046@student.walisongo.ac.id]

Kata kunci:

*Kreativitas Anak;
Permainan
Konstruktif; Anak
Usia Dini;*

Keywords:

*Child Creativity;
Constructive play; Early
Childhood;*

Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif sangat penting terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir imajinatif dan inovatif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data diambil melalui observasi, wawancara dan diperkuat dengan dokumentasi yang dilakukan kepada pendidik dan 13 anak kelompok usia 4-5 tahun. Teknik analisis data yang digunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan konstruktif bermain balok, menggambar dan melipat, anak-anak dapat meningkatkan imajinasi, menstimulasi kreativitas dan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Permainan konstruktif sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini terbukti bahwa permainan konstruktif balok, menggambar dan melipat dapat meningkatkan kreativitas anak rata rata 43,6%. Dengan demikian kegiatan ini dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai metode pengembangan kreativitas anak usia dini agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

Abstract

Developing children's creativity through constructive play significantly improves children's imaginative and innovative thinking skills. This research aims to support fun learning and develop children's creativity through constructive play. This research uses a descriptive qualitative method with data collection taken through observation and interviews and reinforced with documentation conducted on educators and 13 children aged 4-5 years. Data analysis techniques used data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that through constructive games, playing blocks, drawing, and folding, children can increase their imagination, stimulate creativity, and increase their involvement in learning. Constructive games are very influential on children's creativity. It has been proven that constructive games of blocks, drawing, and folding can increase children's creativity by an average of 43.6%. Thus, this activity can be recommended to develop early childhood creativity so that learning outcomes are maximized.

Received October, 15 2024; Received in revised form October, 20 2024; Accepted November,

22 2024

Available online November, 22 2024/ © 2024 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

1. PENDAHULUAN

Kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai (Craft, 2005). Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa suatu ide atau produk baru, atau gabungan antara keduanya, yang pada akhirnya melekat pada diri seseorang, Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif (Ngalimun, 2013). Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru (Rachmawati, 2012). Kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya. Kreativitas juga merupakan hasil dari motivasi intrinsik seseorang, pengetahuan, dan kapabilitas pada kemampuan tertentu (Conny, 2009). Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Munandar, 2016). Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain dimana mereka akan menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya (Abdurrahman, 2005).

Pengembangan kreativitas anak usia dini penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan *golden age* yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan diusia selanjutnya. Kreativitas pada anak-anak usia dini telah dikaitkan dengan banyak hasil jangka panjang yang positif. Periode antara usia tiga hingga lima tahun telah diakui sebagai fase penting untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kreativitas pada anak usia dini telah didefinisikan dalam berbagai cara. Misalnya, salah satu komponen kreativitas adalah orisinalitas anak, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi yang orisinal (Saleem et al., 2024). Kreativitas bergantung pada beragam proses kognitif dan emosional dan dapat diekspresikan dalam berbagai cara. Misalnya, kemampuan menghasilkan ide-ide

kreatif bergantung pada kemampuan mengidentifikasi masalah, kemampuan menghasilkan dan menghubungkan ide-ide dengan lancar, kemauan mengambil risiko, dan motivasi untuk terlibat dalam upaya kreatif. Ide-ide kreatif dapat diekspresikan dalam berbagai bidang, termasuk seni, bercerita, dan pemecahan masalah, dan proses yang sedikit berbeda berkontribusi pada bentuk ekspresi yang berbeda (Vaisarova et al., 2024). Kreativitas harus dikembangkan sejak usia dini, menurut Utami Munandar 1992: 45, karena: Pertama, dengan anak-anak memiliki kemampuan untuk mewujudkan diri mereka sendiri, yang merupakan kebutuhan dasar manusia. Kedua, kreativitas atau cara berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai cara untuk memecahkan masalah, yang kurang diperhatikan dalam pendidikan formal. Terakhir, menjadi kreatif akan membuat anak merasa puas. Hal ini sering terlihat pada anak-anak yang bermain konstruktif sehingga mereka terkadang lupa melakukan hal lain. Keempat, karena kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup dan kualitas hidup seseorang (Fakhriyani, 2016).

Semua aspek kehidupan membutuhkan kreativitas, saat ini kita menghadapi banyak tantangan di bidang budaya, sosial, ekonomi, politik, lingkungan, dan kesehatan. Semakin besar tenaga ahli pilihan yang cakap, terampil, dan cekatan semakin diperlukan karena persaingan dengan segala masalah yang ada. Untuk menghadapi berbagai macam tantangan dan persaingan tersebut, seseorang diharapkan memiliki bakat yang disebut kreativitas, yang dapat dikembangkan, diketahui, dan dipupuk. Kreativitas adalah penting untuk berhasil dan sukses dalam hidup. Orang yang tidak kreatif hidupnya stag dan sulit untuk sukses (Di et al., 2017). Zaman modern, yang sudah mengglobal dan penuh dengan persaingan, membutuhkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi (Mulyadi, 2004). Kreativitas salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi abad ke-21 yang telah memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan peradaban manusia. Oleh karena itu, banyak peneliti dan pendidik telah mendedikasikan upaya mereka untuk mempromosikan pengembangan kreativitas. Untuk mencapai tujuan ini, sangat penting untuk menilai kreativitas secara akurat (Xu et al., 2024). Kompetensi abad ke-21, yang biasa disebut sebagai kompetensi transversal atau kompetensi masa depan, banyak dipertimbangkan dalam konteks manajemen dan pengembangan kurikulum di lingkungan

pendidikan dan tentang pengajaran dan pembelajaran di bidang pendidikan. Kompetensi ini perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum, pedagogi, dan penilaian dan telah terbukti penting dalam perkembangan anak sehingga mereka dapat berhasil dalam pengetahuan dan keterampilan akademik mereka di masa depan (Nikkola et al., 2024). Pentingnya Kreativitas anak usia dini untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja di masa depan, terutama pada tahun 2045, saat Indonesia akan mengalami bonus demografi. Pada periode tersebut, jumlah penduduk usia produktif akan meningkat, sehingga persaingan di pasar kerja akan semakin ketat. Maka dari itu, anak-anak penting untuk mengembangkan kreativitas mereka sejak dini agar mampu mengikuti dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat.

Kurikulum prasekolah dikembangkan untuk membekali anak-anak di lembaga prasekolah dengan pengalaman belajar yang kaya dan mendorong pertumbuhan yang sehat. Kreativitas adalah bagian mendasar dari kurikulum prasekolah dan dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan sesuatu yang orisinal. Guru prasekolah perlu memberikan materi yang merangsang imajinasi anak, memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dan menjelaskan ide-idenya, menghargai individualitas anak, dan mendorong sudut pandang anak yang berbeda. Anak-anak juga harus didorong untuk berpartisipasi dalam permainan kreatif dan tertarik serta menghargai produk baru. Selain itu, kita hendaknya menghargai kreativitas anak dan memberikan mereka rasa percaya diri (Dere, 2019). Pendidikan anak usia dini, selain menyediakan landasan bagi pendidikan formal, juga harus memperhatikan pembinaan perkembangan kreatif pada anak usia dini. Ciri khas dari konstruksi kreativitas adalah kompleksitasnya, yang tercermin dalam berbagai sifat psikometrik yang digunakan untuk mengukurnya, termasuk kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Chien & Hui, 2010). Guru tidak hanya berfokus kepada materi atau lembar kerja saja tetapi juga harus menyeimbangkan dengan bermain agar pada saat pembelajaran anak antusias dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan tidak monoton.

Hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan lebih banyak fokus pada aspek dasar akademik, seperti membaca, menulis dan berhitung, kegiatan belajar mengajar tersebut kurang efektif dalam menumbuhkan kepercayaan diri, yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif. Terlalu banyak melakukan campur tangan di dalam pembelajaran atau berpusat pada guru dengan berfokus pada lembar kerja anak seperti majalah, gambar yang difoto copy sehingga kreativitas anak tidak berkembang. Dan kurangnya anak dalam kreativitas untuk berpikir dan menguji ide mereka, kurangnya keingintahuan anak untuk menjelajahi objek. Tanpa memberikan perhatian yang cukup terhadap pengembangan kreativitas anak aktivitas kreativitas disana hanya terdapat bermain balok, menggambar dan melipat. Anak anak antusias tetapi masih ada anak yang kurang dalam menggunakan permainan tersebut. Kebanyakan anak masih takut untuk mengekspresikan dirinya dan sebagian besar anak lebih suka meniru atau mengikuti apa yang dibuat oleh guru dan temannya. Guru Paud harus mahir dalam menciptakan berbagai jenis pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan menumbuhkan minat dan kreativitas anak. Kegiatan bermain kreatif adalah jalan menuju pembelajaran yang efektif. Permainan konstruktif atau bermain adalah salah satu jenis bermain kreatif (Astriya & Kuntoro, 2015).

Salah satu jenis aktivitas yang memungkinkan anak mengeksplorasi benda yang dimainkannya adalah bermain konstruktif. Teori Piaget menyatakan bahwa dalam konteks permainan konstruktif, anak-anak menggunakan objek untuk membangun dan menciptakan, yang memungkinkan mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri. kegiatan bermain konstruktif di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan playdough (Tedjasaputra, 2001). Bermain konstruktif adalah permainan dimana anak menggunakan benda memanipulasi objek objek untuk

membentuk atau membangun sesuatu. Terdapat usaha untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar, membentuk. anak dalam permainan ini menuangkan ide-ide atau imajinasinya ke dalam bentuk seperti lukisan, patung, gedung, dan lain-lain. Bermain konstruktif, sifat awal adalah reproduktif, dimana anak memproduksi objek- objek yang dilihatnya sehari-hari ke dalam bentuk konstruksinya (Wahyuni, 2022). Penggunaan permainan konstruktif yang nyaman bagi anak adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar Anak Usia Dini. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakter anak usia dini karena ini akan mendorong anak untuk belajar dengan tenang dan dapat berkonsentrasi pada apa yang diajarkan gurunya, sehingga mereka dapat meningkatkan kecerdasan dan kreativitas mereka sendiri. Bermain konstruktif dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. Melalui bermain pembangunan, anak juga dapat mengekspresikan dirinya dalam mengembangkan bermain sensorimotor, bermain peran, serta hubungan kerjasama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata. Beberapa jenis permainan konstruktif yaitu melukis atau menggambar, menggunting atau menempel, puzzle, maze, plastisin, balok, melipat kertas dan lego, air, adonan, tanah liat (Mutiah, 2015). permainan konstruktif seperti menggambar dan melipat sering kali dimainkan secara sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar melalui interaksi dan berbagi ide (Vygotsky, 1978).

Banyak penelitian yang membahas tentang mengembangkan kreativitas anak diantaranya yaitu: (Heldanita, 2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi dapat menggunakan lingkungan sebagai medianya dan Kegiatan eksplorasi akan memberi anak kesempatan untuk memahami dan memanfaatkan pengetahuan yang mereka kumpulkan. (Harahap, 2022) hasil penelitian menunjukkan sejak usia dini potensi kreatif/kreativitas anak-anak harus dikembangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk

mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah bermain. Bermain memberikan pengalaman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. (Mulyani & Purwokerto, 2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain, gerak, dan lagu mengembangkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga yaitu berdampak positif dan merangsang dan meningkatkan potensi kreativitas kecerdasan musikal

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang menjadi ciri khas dari penelitian ini yaitu mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif dapat mendukung pembelajaran menyenangkan agar anak dapat tertarik dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak supaya pembelajaran lebih efektif, dan dapat mengembangkan imajinasi anak agar anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan anak dapat mengembangkan daya cipta dan kreativitasnya (Br Lubis, 2018). Aktivitas tersebut meliputi balok, buku gambar, dan kertas origami, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar. Dengan adanya permainan konstruktif, pendidik juga dapat lebih mudah mengetahui bagaimana Kreativitas anak-anak kelompok A yusuf di Kb-Ra Masjid Al-Azzar Semarang.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Sugiyono, 2010). Suatu pendekatan yang menggambarkan situasi apa adanya dilapangan dengan maksud untuk mengetahui Kreativitas pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan konstruktif balok, menggambar, melipat kertas origami. Penelitian ini dilaksanakan di KB-RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang pada bulan Januari-Februari

selama 30 hari. Adapun subjek penelitian ini adalah Guru kelas yang berjumlah 1 orang dan 13 anak usia 4-5 tahun TK A Yusuf.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada tanggal 6 Februari 2024, kisi kisi wawancara yakni jadwal pelaksanaan permainan konstruktif, efektivitas dan media yang digunakan dalam permainan konstruktif, manfaat dan metode permainan konstruktif balok, menggambar dan melipat, tabel kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan konstruktif. Observasi dilakukan guna mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di KB RA Masjid Al-Azhar. Dokumentasi untuk mendukung kegiatan observasi dan untuk memperkuat data. Mengembangkan kreativitas yang dilalui anak berbeda ada yang cepat ada yang memerlukan waktu cukup lama untuk mencapai tujuan tertentu. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara dengan indikator wawancara yang dirancang untuk menggali informasi mendalam tentang bagaimana permainan konstruktif dapat mempengaruhi kreativitas anak, serta peran berbagai faktor dalam proses tersebut. Prosedur pengambilan data dengan wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak guru dan siswa untuk mendapatkan informasi atau persepsi subjektif. Sebelum melakukan wawancara kepada pihak guru, peneliti perlu menyiapkan pertanyaan-pertanyaan wawancara terlebih dahulu dan kepada siswa peneliti spontan dalam bertanya. Pengambilan data dengan observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian menggunakan pancaindra. Dan pengambilan data yang terakhir dengan dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan gambar dan keterangan yang ada di lapangan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data atau reduksi data yang didapatkan melalui kegiatan observasi, penyajian data, kemudian penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Tahap pertama adalah reduksi data (*data reduction*). Reduksi data dilakukan setelah memperoleh data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan. Tahap kedua, penyajian data (*data display*) menyusun data dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman pembaca. Tahap ketiga, penarikan kesimpulan menginterpretasikan hasil analisis untuk menarik kesimpulan tentang kreativitas anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran ketika kegiatan dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Metode ini bertujuan untuk merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Permainan yang diterapkan di Kb Ra Masjid Al-Azhar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memfasilitasi eksplorasi imajinasi anak dan dapat menarik minat anak. Anak-anak harus diajak menciptakan kombinasi baru yang merangsang kreativitas mereka. Setiap anak memiliki potensi kreativitas yang perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar anak, sehingga mereka dapat belajar berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik dengan teman-temannya. Di Kb Ra Masjid Al-Azhar dapat memberikan pendidikan yang holistik, di mana pengajaran tidak hanya terfokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan kreativitas anak. ini diyakini akan membantu mempersiapkan anak-anak menjadi individu yang kreatif dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Kegiatan bermain konstruktif di Kb Ra Masjid Al-Azhar salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak melalui pengalaman bermain yang edukatif. Bermain konstruktif dilakukan pada saat pembelajaran di ruang kelas. Dalam bermain konstruktif ini anak-anak diajak untuk berkreasi dan menciptakan berbagai bentuk menggunakan alat permainan seperti balok, menggambar, melipat. Melalui kegiatan bermain konstruktif, anak-anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga secara aktif belajar mengenal bentuk, ukuran, dan warna. Anak-anak memanfaatkan aktivitas ini untuk bereksplorasi dan berimajinasi, yang sangat penting untuk perkembangan kreativitas mereka. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginannya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasil dan kesenangan anak. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok,

menggambar, dll. Permainan ini juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat hal-hal yang baru dan unik. (Rosalina, 2008). Pelaksanaan permainan konstruktif di Tk A Yusuf dalam wawancara yang telah disampaikan Bu Dina berikut ini.

"Saya dulu kalau ngasih permainan balok, menggambar, melipat itu biasanya seminggu satu kali, berhubung anak-anak pada senang di kasih permainan kayak gitu jadi aku pakai seminggu tiga kali. sesekali hari senin balok, nanti rabu melipat, jumat menggambar begitu, sesekali juga balok samamelipat, jadi biar anak-anak tidak jenuh dan kreativitasnya tambah meningkat."

Strategi permainan yang digunakan Bu Dina menunjukkan konsistensi dalam memberikan variasi aktivitas setiap minggu. karena anak Tk A Yusuf membutuhkan variasi agar tetap terstimulasi dan tidak bosan. Dengan membagi aktivitas seperti membuat balok, menggambar, dan melipat, setiap minggunya pendidik dapat memungkinkan anak mengembangkan berbagai aspek keterampilan mereka, seperti keterampilan motorik halus dan kreativitas. Dan di Tk A Nuh, Bu Aas menyatakan seperti berikut.

"Kalau dari kelas saya ya mbak, Saya ngasih permainan konstruktif itu seminggu satu kali dan terkadang juga fleksibel. Sebelumnya kan majalah, lembar kerja gitu, terus saya mencoba bermain puzzle, mengayam, plastisin, balok, sesuai tema dan subtema anak-anak malah makin senang dan tambah semangat tidak ada yang jalan-jalan sendiri."

Belajar sambil bermain pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak. Dengan mengurangi aktivitas yang bersifat statis seperti menulis dan mewarnai, serta menggantinya dengan

permainan konstruktif anak-anak dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Kb Ra Masjid Al-Azhar menunjukkan bahwa, anak-anak lebih tertarik dan antusias saat belajar sambil bermain menggunakan media. Hal ini sejalan dengan teori Safira, yang menyatakan bahwa anak-anak belum mampu berpikir abstrak dan memerlukan media untuk mendukung proses belajar mereka. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian, meningkatkan minat, serta memperjelas materi yang diajarkan, sehingga membantu anak memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Efektivitas dan media yang digunakan saat bermain konstruktif balok, menggambar dan melipat. Bu Dina menyampaikan bahwa: "Pembelajaran seperti bermain konstruktif sangat efektif karena membuat anak senang mba, anak-anak lebih antusias dan aktif dalam menjalankan pembelajaran daripada harus menulis. Dan media yang digunakan anak anak pada saat bermain balok menggunakan balok dengan berbagai ukuran dan berbagai bentuk, menggambar menggunakan buku gambar ada lapisannya kardus dan mewarnai menggunakan krayon atau pewarna, melipat menggunakan kertas origami dengan berbagai warna." tidak hanya Bu Dina Bu Aas juga menyetujui apa yang disampaikan oleh Bu dina. Dan terbukti bahwa anak-anak lebih suka belajar sambil bermain dari pada harus menggunakan lembar kerja. Sebagaimana yang telah disampaikan salah satu anak yang bernama Elfatih berikut ini.

"Saya capek kalau nulis bu, saya capek mewarnai bu pengennya bermain saja bu"

Tidak hanya elfatih, wiwoho, hafizh, juga mengatakan seperti itu. Hal ini sejalan dengan pengamatan bahwa anak-anak cenderung lebih antusias ketika belajar sambil bermain, dibandingkan dengan metode tradisional yang menggunakan lembar kerja. Anak-anak harus memiliki keinginan untuk berinteraksi dan bermain, bukan hanya melakukan aktivitas yang lebih formal seperti menulis dan membaca saja.

Ciri-ciri orang kreatif, Daya imajinasi tinggi, orang kreatif memiliki daya khayal yang tinggi. Rasa ingin tahu yang besar, anak kreatif selalu bertanya tentang hal-hal baru yang menarik perhatiannya. Mandiri dan percaya diri, orang kreatif memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri tanpa tergantung pada orang lain. Berani menyatakan pendapat, orang kreatif memiliki pandangan dan pemikiran yang berbeda dari orang lain. Penuh daya cipta, orang kreatif memiliki banyak ide-ide yang orisinal dan bermanfaat.

Seto Mulyadi (Mulyadi, 2004) Ia menjelaskan, bermain konstruktif memiliki beberapa manfaat, antara lain: Manfaat Fisik Permainan konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot mereka dan mengembangkan keterampilan anggota tubuh. Permainan konstruktif juga dapat berfungsi sebagai penyalur energi berlebih dan anak TK cenderung lebih aktif bermain. Manfaat edukatif Permainan konstruktif, anak dapat mempelajari hal-hal baru tentang bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Seiring pertumbuhan anak, mereka memperoleh banyak keterampilan bermain baru yang dapat mendukung perkembangan pribadinya. Manfaat kreatif permainan konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Peralatan bermain memungkinkan anak mencoba ide-ide baru. Ketika anak

merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka anak akan mengulanginya di situasi yang lain.

Bermain Balok

Permainan balok merupakan salah satu alat permainan konstruktif yang bermanfaat untuk anak. Permainan balok merupakan alat bermain yang berguna dan konstruktif bagi anak-anak. Bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak, aspek visual-spasial, keterampilan motorik, dan aspek kognitif. Permainan balok dapat menciptakan berbagai bentuk unik untuk merangsang otak anak. Saat bermain balok, anak bisa mengembangkan kesabaran karena harus menyusun balok satu per satu untuk menciptakan bangunan atau bentuk yang diinginkan. Anak-anak juga harus meningkatkan konsentrasinya agar bangunan tidak runtuh. dengan bermain balok anak mampu mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih. Bermain balok juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berpikir anak. Selain itu, bermain balok juga memiliki manfaat kreatif, karena bermain balok dapat memicu kreativitas anak dalam membuat desain sendiri dengan balok tersebut (Septianingtiyas & Khasanah, 2023). Perkembangan sensorimotor anak usia 4-5 tahun dalam bermain balok salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar. Pada anak usia 4-5 tahun, anak-anak sudah mampu menyusun balok hingga 10 tingkat atau lebih, yang membantu mereka belajar tentang keseimbangan dan koordinasi. Bermain peran dalam bermain balok, anak bisa berperan sebagai pekerja konstruksi yang membangun sebuah rumah, gedung dan menara. Manfaat dan metode saat bermain balok sebagaimana yang disampaikan Bu Dina berikut ini.

"Manfaat bermain balok ini sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak dan kegiatan ini anak bisa berimajinasi membuat bentuk dan struktur yang diinginkan. Dan metode yang saya gunakan untuk bermain balok ini dengan metode individu dan terkadang juga kelompok supaya anak itu bisa kerja sama dan bertukar pikiran supaya mereka bisa menjadikan proses bermain dan belajar lebih interaktif."

Permainan balok salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, kreatif, dan berkolaborasi dengan teman sebayanya, pendidik dapat membangun landasan yang kuat untuk keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak di masa depan. Para pendidik diharapkan dapat memanfaatkan permainan ini sebaik-baiknya untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Ningsih et al., 2014).

Kegiatan pembelajaran permainan konstruktif balok, yang mana anak terlihat sangat antusias dalam kegiatan tersebut (Gambar 1). Anak-anak dapat membuat bentuk unik dengan bahan-bahan sederhana. Mereka mulai membuat Menara impian mereka, setiap anak memiliki ide yang berbeda beda. Pada saat wawancara kepada anak, anak menyampaikan sebagaimana berikut ini.

"Aku membuat menara tinggi, tinggi banget tidak jatuh, ininya ada 4 tingkat". (A1)

"Aku ini juga membuat gedung tinggi ada jendelanya aku mau membuat 5 tingkat". (A2)

"Aku membuat rumah kotak" (A3)

"Aku lebih senang bermain sambil belajar gini dari pada harus pakai kertas, harus menulis, aku ini lagi buat kebun binatang yang besar". (A4)

Sambil menyusun balok dan menceritakan pengalamannya saat berkunjung ke kebun binatang. Melalui kegiatan bermain balok anak berkesempatan untuk menuangkan gagasan yang orisinal, berpikir secara imajinatif dan anak-anak bergantung pada ide unik untuk menciptakan karya mereka. Kegiatan bermain balok juga berperan terhadap pembelajaran kreativitas anak usia dini karena mereka harus mengasah kemampuan mereka dengan ide-ide baru. Bermain balok memungkinkan anak mengekspresikan idenya secara bebas. Menginspirasi kreativitas Anda karena Anda dapat membuat desain unik tanpa batas. Berbeda dengan membaca majalah yang biasanya anak hanya menerima informasi dan gambar yang bersifat tetap (Septianingtyas & Khasanah, 2023).



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran Bermain Konstruktif Balok

Menggambar

Menggambar sesuai keinginan anak atau menggambar bebas yakni segala sesuatu yang merupakan hasil gagasan, imajinasi, perasaan dan pikiran seseorang, tanpa ada paksaan, berdasarkan penglihatan sendiri, benda-benda di lingkungan atau sekedar apa yang disampaikan oleh orang lain dan menuangkan sesuatu di atas kertas (Munandar, 1999). Menggambar bagi anak usia dini salah

satu cara untuk mendukung pertumbuhan dan pengembangan seni mereka. Bagi anak, kegiatan menggambar yaitu media komunikasi. Anak bercerita tentang gambar melalui bahasa rupa. Anak menuangkan imajinasinya dan keinginannya dalam sebuah gambar yang bebas tanpa paksaan. Menggambar bebas untuk anak usia dini cara yang memungkinkan anak berekspresi sesuai imajinasi mereka sendiri (Olivia, 2013). Perkembangan sensorimotor anak usia 4-5 tahun dalam menggambar yakni aktivitas yang sangat bermanfaat untuk perkembangan motorik halus. Anak-anak pada usia 4-5 tahun mulai mampu menggenggam alat tulis dengan baik dan dapat menggambar bentuk-bentuk sederhana. Kegiatan mewarnai dan menggambar juga meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan serta membantu anak mengekspresikan diri secara visual. Dalam bermain peran Menggambar, anak-anak dapat menggambar karakter yang mereka ciptakan sendiri dan kemudian berperan sebagai karakter tersebut dalam permainan. Manfaat dan metode serta media yang digunakan saat permainan konstruktif menggambar, dalam wawancara dengan Bu dina menyampaikan sebagaimana berikut ini.

“Manfaat dari menggambar ini dapat meningkatkan kreativitas anak, menstimulasi kreativitas anak dan dapat meningkatkan imajinasi anak, anak anak bisa lebih bergaul atau berinteraksi dan bertukar cerita sama teman sebayanya. Metode yang saya gunakan menggambar bebas, anak anak dapat menggambar apapun sesuai keinginannya. anak anak lebih senang menggambar bebas sesuai imajinasi mereka daripada harus menggunakan tema, dan media yang saya gunakan dalam kegiatan menggambar bebas ini ada kardus dilapisi buku gambar, pensil, krayon, cat air, penghapus. Saya menggunakan media ini agar anak anak tertarik dan minat dalam kegiatan belajar”

Berdasarkan hasil wawancara diatas memberikan penjelasan bahwa dalam proses kegiatan menggambar bebas perlu adanya media yang disiapkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan anak-anak juga dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal. Sekelompok anak-anak sedang asik menggambar. Setiap anak tampak fokus pada kertas yang terhampar di depannya, anak-anak menggambar sesuai keinginannya dan mencurahkan imajinasi serta kreativitasnya. Masing-masing anak mengekspresikan diri melalui warna dan bentuk yang mereka pilih. Pada saat wawancara kepada anak menyatakan sebagaimana berikut.

“Aku membuat gambar petrik yang lagi naik kapal patricknya membawa bendera, sambil bercerita pernah menonton kartun patrick ditelevisi” (A1)

“Aku buat mobil yang ada benderanya.”(A2)

“Aku menggambar bunga nanti aku mau di warnain pink sama kuning sambil bercerita bunga kesukaannya” (A5)

“Aku menggambar keluargaku ada ayah, ibu, kakak, dan aku aku nanti juga mau dikasih warna”(A6)

Anak yang lain ada yang menggambar bus, dan bentuk bentuk baru yang abstrak (Gambar 2). Kegiatan menggambar ini menjadi sarana pembelajaran bagi anak-anak, mereka dapat belajar tentang warna, bentuk, dan cara mengekspresikan perasaan mereka. Dengan menggambar sesuai keinginan mereka, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik halus saja tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi antar teman dan pendidik (Ningrum, 2020).



Gambar 2. Aktivitas Pembelajaran Bermain Konstruktif Menggambar

Melipat Kertas Origami

Melipat kertas atau origami yakni teknik membuat karya seni/kerajinan yang umumnya terbuat dari kertas, dengan tujuan untuk membuat berbagai bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga, dan karya lainnya. Salah satu cara untuk mendorong kreativitas anak adalah melalui melipat. Peningkatan kreativitas melalui kegiatan melipat harus bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam membentuk kombinasi baru, meningkatkan kemampuan berbahasa, merangsang kemampuan menimbulkan respon yang tidak biasa, dan merangsang pemikiran dan emosi anak. Kegiatan melipat ini sangat baik untuk meningkatkan kreativitas anak, dan juga sangat baik untuk meningkatkan kemampuan motorik serta kreativitas anak. Kegiatan ini sangat memerlukan koordinasi mata tangan, ketelitian, kerapian, dan kemampuan kreativitas anak (Benaia et al., 2022). Perkembangan sensorimotor anak usia 4-5 tahun dalam melipat kertas yakni aktivitas yang sederhana namun sangat efektif untuk melatih keterampilan motorik halus. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengontrol gerakan jari-jarinya serta memperkuat otot-otot tangan mereka. Dalam bermain peran melipat, anak-anak dapat membuat bentuk origami seperti

pesawat terbang lalu berpura-pura menerbangkannya. Manfaat dan media yang digunakan untuk permainan konstruktif melipat, Bu Dina menyampaikan sebagaimana berikut.

“Melipat dapat memberikan manfaat menstimulus kreativitas anak, mengembangkan daya imajinasi anak, dapat meningkatkan kerjasama dan dapat meningkatkan motorik anak. Media yang digunakan untuk melipat yaitu menggunakan kertas origami, lem dan gunting”

Anak-anak memegang kertas yang telah mereka lipat menjadi bentuk pesawat, senyum lebar menghiasi wajah mereka, mencerminkan kegembiraan dan kreativitas yang dapat anak buat. Pada saat mengerjakan beberapa anak tampak saling berdiskusi, berbagi tips tentang teknik melipat yang dapat membuat pesawat kertas mereka bisa terbang. Pendidik juga penuh semangat turut serta dalam kegiatan ini, memberikan bimbingan dan inspirasi bagi anak-anak mengajari bagaimana cara melipatnya. Aktivitas ini bukan hanya tentang melipat kertas, tetapi juga tentang menjalin persahabatan dan menumbuhkan imajinasi yang tak terbatas dan mengembangkan Kreativitas anak agar selalu muncul dalam setiap karya yang dibuatnya (Gambar 3). Bu Dina menjelaskan dalam wawancara berikut.

“Saat anak-anak belajar melipat, saya terlebih dahulu memberikan contoh. Setelah itu, anak-anak mencoba sendiri. Beberapa dari mereka itu mengalami kesulitan dan biasanya meminta bantuan saya atau teman-temannya. Setelah proses melipat selesai, anak-anak senang terkadang mereka memberikan tambahan gambaran atau tali pesawat di kertas melipatnya.”



Gambar 3. Aktivitas Pembelajaran Bermain Konstruktif Melipat

Di sekolah, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan kreatif. Melalui permainan konstruktif seperti balok, mereka dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi mereka. Selain itu, kegiatan menggambar dan melipat juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menarik, di mana anak-anak dapat mengekspresikan diri dan meningkatkan konsentrasi juga dapat membantu meningkatkan kinerja otot halus dan koordinasi mata-tangan, serta memfasilitasi pengembangan kreativitas visual dan spasial. Aktivitas ini mengutamakan kreativitas anak dan imajinasi serta daya Tarik pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Melalui permainan konstruktif, anak-anak dapat belajar kerja sama, toleransi, dan strategi pemecahan masalah. Sekolah menciptakan suatu sistem pendidikan yang integratif dan menyenangkan, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan senang dan efektif. Tabel kreativitas menurut guru kelas anak-anak sebelum dan sesudah bermain menggunakan permainan konstruktif balok, menggambar dan melipat.

Indicator atau acuan dalam bermain balok, Anak mampu mengambil dan mengembalikan balok ke tempatnya setelah bermain. Anak belajar berbagi balok dengan teman dan berkolaborasi dalam membangun struktur. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk dan bangunan.

Indicator dan acuan dalam menggambar, Anak dapat mengekspresikan perasaan dan ide mereka melalui gambar. Anak menunjukkan kemampuan menggenggam alat gambar dan mengontrol gerakan tangan saat menggambar. Anak dapat memahami dan merepresentasikan konsep-konsep sederhana, seperti warna, bentuk, dan ukuran.

Indikator dan acuan dalam melipat, Anak dapat mengembangkan koordinasi tangan dan jari. Anak belajar mengenali bentuk-bentuk dasar melalui proses melipat kertas. Anak dapat melatih tetap fokus dan sabar dalam menyelesaikan tugas melipat dengan benar. Table di bawah wawancara kepada guru tentang kreativitas anak sebelum dan sesudah bermain balok menggambar dan melipat.

Tabel 1. Kreativitas

No	Nama Anak	Sebelum			Sesudah		
		Balok	Menggambar	Melipat	Balok	Menggambar	Melipat
1.	Asha		✓		✓	✓	✓
2.	Ganes	✓		✓	✓	✓	✓
3.	Elfatih		✓		✓	✓	✓
4.	popi		✓		✓	✓	✓
5.	Alfatih	✓				✓	✓
6.	Gwen	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	sheza		✓			✓	✓
8.	Hafizh	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Eshan	✓			✓	✓	✓
10.	Queen			✓	✓	✓	✓
11.	Saka	✓			✓	✓	
12.	Dzahin			✓	✓	✓	✓
13.	Wiwoho	✓			✓		
	Jumlah	7	6	5	12	12	11

Tabel 2. Presentase pada Tanggal 6 Februari 2024

No	Aktivitas	Sebelum	Sesudah	Presentase sebelum	Presentase sesudah
1.	Balok	7	12	53%	92%
2.	Menggambar atau Melukis	6	12	46%	92%
3.	Origami	5	11	38%	84%

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa, kreativitas anak pada saat aktivitas bermain balok mengalami kenaikan 39%, pada saat anak anak diminta untuk bermain balok anak anak sangat tertarik dan sangat bersemangat untuk bermain, mereka bekerja sama dan menggunakan ide ide atau imajinasinya mereka sendiri. Anak-anak tidak hanya diajarkan untuk menjadi kreatif, tetapi juga diajarkan keterampilan bahasa, kognitif, dan motorik. Siswa sangat berpartisipasi dalam permainan konstruktif balok ini dengan sangat antusias dan senang, Mengembangkan keterampilan kreatif anak melalui bermain menggambar adalah pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak karena antusiasme yang mereka tunjukkan. Berdasarkan tabel diatas aktivitas bermain menggambar mengalami kenaikan 46% kreativitas anak dalam bermain menggambar mulai berkembang dengan baik. Artinya, sebagian besar anak dapat menyelesaikan pekerjaan melukis mereka. Untuk menggambar, beberapa anak menggunakan pensil atau cat air dan krayon. Karena anak-anak diminta untuk menggambar bebas, sebagian besar anak menggambar dengan imajinasinya sendiri dan menghasilkan ide sendiri. Anak-anak cukup aktif dan senang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain, dan semua anak mengikuti kegiatan sampai pembelajaran selesai. Menggambar tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk menunjukkan ide mereka, tetapi juga dapat meningkatkan daya imajinasi mereka.

Sedangkan dalam permainan melipat, anak-anak sangat tertarik untuk melakukannya, tidak peduli apa yang salah. Anak-anak sangat yakin dalam melakukan dan menunjukkan kepada teman temannya. pendidik menjelaskan bagaimana cara melipat kertas dan bentuk apa yang ingin dibuat sesuai tema pembelajaran, contohnya seperti bus atau pesawat. Anak-anak sangat senang dengan aktivitas melipat ini. Berdasarkan tabel diatas mengalami kenaikan 46% kreativitas anak mulai berkembang dengan baik, beberapa anak mengalami kesulitan dan kebingungan saat melipat, namun anak-anak bisa menyelesaikan tugasnya sendiri meskipun dengan bantuan orang lain atau pendidik. Bermain konstruktif bermain balok, menggambar, melukis, dan melipat kertas kegiatan yang efektif dan bermanfaat bagi anak-anak. Melukis dapat membantu anak meningkatkan keterampilan motorik halus mereka dan mengkomunikasikan ide-ide mereka. Melipat kertas juga dapat membantu anak belajar ketelitian dan pemecahan masalah. Selain itu, kegiatan ini dapat memberikan kesempatan bagi pendidik untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersama anak-anak. Dengan melakukan ini, pendidik dapat membangun hubungan emosional yang lebih kuat dengan anak-anak dan membantu mereka berkembang secara kreatif. Bermain balok juga membantuanak berpikir logis dan memahami hubungan antara benda (Sari & Fauziyah, 2022).

Oleh karena itu, permainan konstruktif terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Melalui aktivitas seperti bermain balok, menggambar dan melipat anak-anak dapat mengekspresikan imajinasi mereka dan menciptakan hal-hal baru. Berdasarkan data diatas menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas anak setelah terlibat dalam permainan ini, dengan persentase anak yang menunjukkan kreativitas bermain balok meningkat dari 53% menjadi 92%. Dan dari aktivitas menggambar menunjukkan peningkatan dari 46% menjadi 92%, dan yang dari kegiatan melipat meningkat dari 38% menjadi 84%. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong anak untuk berinovasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dalam berbagai aktivitas seperti bermain balok, menggambar, dan melipat kertas mengalami peningkatan yang signifikan rata-rata 43,6%. Kreativitas bermain balok menunjukkan kenaikan sebesar 39%, sementara kreativitas menggambar mengalami kenaikan 46% dan kreativitas melipat mengalami kenaikan sebesar 46%. Permainan konstruktif bermain balok, menggambar, melipat ini dapat meningkatkan imajinasi anak, menstimulasi kreativitas anak dan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dalam Aktivitas ini anak mampu menciptakan hal-hal baru dan unik seperti membuat struktur bangunan menara, gedung yang rumit, menggambar bis, orang yang unik dan melipat kertas membuat pesawat dengan desain dan warna menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan mengenai pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. Manfaat bagi kepala sekolah dapat menciptakan budaya inovasi di sekolah dengan mendorong penggunaan permainan konstruktif. Manfaatnya bagi pendidik yaitu untuk memberikan ide bagaimana pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di taman kanak-kanak. Manfaatnya bagi anak dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dan memaksimalkan potensi anak. Manfaatnya bagi peneliti untuk memberikan informasi dan referensi mengenai perkembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif, serta menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya yang akan meneliti dan membahas lebih lanjut tentang perkembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif di Taman Kanak-kanak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Bapak Sofa Muthohar atas bimbingan, dukungan, dan wawasan berharga yang telah diberikan selama proses penelitian ini, dan terima kasih telah meluangkan waktunya untuk penyusunan artikel ini dari awal sampai akhir. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pendidik Kb-Ra Masjid Al-Azzhar yang telah membantu dan menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian ini. Selain itu saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua saya karena doa dan dukungan beliaulah yang membuat saya bisa sampai di titik ini. Dan tak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menemani membuat penelitian ini. Tanpa dukungan dan semangat dari semua pihak, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana.

6. REFERENSI

- Abdurrahman, J. (2005). *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Al-muslimat, D. I. R. A. (n.d.). Pengembangan kreativitas anak melalui keterampilan melipat kertas origami di ra al-muslimat sukma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 8(2), 35–48. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id>
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 131–144. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/6329>
- Benaia, D. W., Gallagher, J., & Gordon, M. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Melipat Kertas Origami Di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Kecamatan Tomohon Utara Kota Tomohon. *Kidspedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–6. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kidspedia/article/view/5162>
- Br Lubis, U. (2018). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra FatimahKec. Besitang-Kab.Langkat Ta2016-2017*.Unimed. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/download/12118/10516>
- Chien, C., & Hui, A. N. N. (2010). Creativity in early childhood education: Teachers' perceptions in three Chinesesocieties. *Thinking Skills and Creativity*, 5(2), 49–60. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2010.02.002>
- Conny, S. (2009). *Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Psychology Press.
- Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658.

- <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625–630. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan kreativitas (Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Mulyani, N., & Purwokerto, I. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13–24. <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/1067455>
- Munandar, U. (1999). *Membangun Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orangtua*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka cipta.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Ngalimun, H. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nikkola, T., Kangas, J., & Reunamo, J. (2024). Children's creative participation as a precursor of 21st century skills in Finnish early childhood education and care context. *Learning and Individual Differences*, 111, 102437. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>
- Ningrum, N. N. (2020). Pembelajaran Menggambar Melatih Motorik Halus Dan Sosial Bagi Anak. *IRAMA : Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, 2(2), 18–21. <https://doi.org/10.17509/irama.v2i2.29974>

- Ningsih, M. F., Lestari, S., & Miranda, D. (2014). Peningkatan Kreativitas melalui Bermain Balok pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Bina Insan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(10), 1-10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v3i10.6094>
- Olivia, F. (2013). *Gembira bermain corat coret*. Elex Media Komputindo.
- Rachmawati, Y. (2012). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak*. Prenada Media.
- Rosalina, D. (2008). *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Saleem, S., Burns, S., & Perlman, M. (2024). Cultivating young minds: Exploring the relationship between child socio-emotional competence, early childhood education and care quality, creativity and self-directed learning. *Learning and Individual Differences*, 111, 102440. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102440>
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. 6(4), 2453–2461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977>
- Septianingtiyas, D., & Khasanah, I. (2023). *Penerapan Penggunaan Media Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Sugiyono, N. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Vaisarova, J., Saguid, L., Kupfer, A. S., Goldbaum, H. S., & Lucca, K. (2024). Exploring the creativity-curiosity link in early childhood. *Journal of Creativity*, 34(3), 100090. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100090>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard University Press.

- Wahyuni, S. R. I. (2022). *Pengaruh Metode Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Taman Kanak-Kanak Sejahtera Kota Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Xu, W., Ren, L., Hao, X., Shi, D., Ma, Y., Hu, Y., Xie, L., & Geng, F. (2024). The brain markers of creativity measured by divergent thinking in childhood: Hippocampal volume and functional connectivity. *NeuroImage*, 291, 120586. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2024.120586>

BERITA ACARA SIDANG MUNAQOSAH

Naskah ini telah di sidangkan pada siding munaqosah;

Hari : Jumat
Tanggal : 20 Desember 2024
Ketua : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd.
Sekertaris : Rista Sundari, M.Pd.
Penguji I : Mustakimah, M.Pd.
Penguji II : Dr. Agus Khunaifi, M.Ag.

CATATAN SIDANG:

1. Perkembangan sensorimotor anak usia 4-5 tahun dapat dioptimalkan melalui berbagai aktivitas bermain, seperti bermain balok, menggambar, dan melipat.
 - Bermain balok salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar. Pada anak usia 4-5 tahun, anak-anak sudah mampu menyusun balok hingga 10 tingkat atau lebih, yang membantu mereka belajar tentang keseimbangan dan koordinasi.
 - Menggambar aktivitas yang sangat bermanfaat untuk perkembangan motorik halus. Anak-anak pada usia 4-5 tahun mulai mampu menggenggam alat tulis dengan baik dan dapat menggambar bentuk-bentuk sederhana. Kegiatan mewarnai dan menggambar juga meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan serta membantu anak mengekspresikan diri secara visual.

- Melipat kertas yakni aktivitas yang sederhana namun sangat efektif untuk melatih keterampilan motorik halus. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengontrol gerakan jari-jarinya serta memperkuat otot-otot tangan mereka.
2. Bermain balok, anak bisa berperan sebagai pekerja konstruksi yang membangun sebuah rumah, gedung dan menara.
- Menggambar, anak-anak dapat menggambar karakter yang mereka ciptakan sendiri dan kemudian berperan sebagai karakter tersebut dalam permainan.
- Melipat, anak-anak dapat membuat bentuk origami seperti pesawat terbang lalu berpura-pura menerbangkannya.
3. Indikator atau acuan dalam bermain balok,
- Anak mampu mengambil dan mengembalikan balok ke tempatnya setelah bermain.
 - Anak belajar berbagi balok dengan teman dan berkolaborasi dalam membangun struktur.
 - Anak dapat menciptakan berbagai bentuk dan bangunan.
- Indikator dan acuan dalam menggambar,
- Anak dapat mengekspresikan perasaan dan ide mereka melalui gambar.
 - Anak menunjukkan kemampuan menggenggam alat gambar dan mengontrol gerakan tangan saat menggambar.
 - Anak dapat memahami dan merepresentasikan konsep-konsep sederhana, seperti warna, bentuk, dan ukuran.
- Indikator dan acuan dalam melipat,
- Anak dapat mengembangkan koordinasi tangan dan jari.

- Anak belajar mengenali bentuk-bentuk dasar melalui proses melipat kertas.
- Anak dapat melatih tetap fokus dan sabar dalam menyelesaikan tugas melipat dengan benar.

4. Ciri ciri orang kreatif,

- Daya imajinasi tinggi, orang kreatif memiliki daya khayal yang tinggi.
- Rasa ingin tahu yang besar, anak kreatif selalu bertanya tentang hal-hal baru yang menarik perhatiannya.
- Mandiri dan percaya diri, orang kreatif memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri tanpa tergantung pada orang lain.
- Berani menyatakan pendapat, orang kreatif memiliki pandangan dan pemikiran yang berbeda dari orang lain.
- Penuh daya cipta, orang kreatif memiliki banyak ide-ide yang orisinal dan bermanfaat.

5. Teori kreativitas Menurut Craft (2005), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil baru dan bernilai. Dalam konteks anak, kreativitas mencakup kemampuan untuk berpikir imajinatif dan inovatif.

Teori permainan konstruktivisme menurut Jean Piaget, Teori Piaget menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam konteks permainan konstruktif, anak-anak menggunakan objek untuk membangun dan menciptakan, yang memungkinkan mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

HISTORI NASKAH

Submit Artikel : 15 Oktober 2024
Tahapan Review : 20 Oktober, 28 Oktober, 2
November, 8 November 2024
Upload Revisi : 28 Oktober, 1 November, 8
November, 14 November 2024
Publikasi : 22 November 2024
Link :
<https://aulad.org/aulad/article/view/797>

The image shows two screenshots of the Aulad Journal website. The top screenshot displays the journal's header with the logo, ISSN numbers (2655-4798 for print, 2655-433X for online), and the publisher's name: Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. Below the header is a navigation menu with links for HOME, ABOUT, CURRENT, ARCHIVES, and ANNOUNCEMENTS, along with a search bar. The main content area is titled 'About the Journal' and includes a 'Focus and Scope Journal' section. The bottom screenshot provides a more detailed view of the 'Focus and Scope Journal' section, including a table with journal details and a sidebar with navigation options like Home, Publication Ethics, Focus and Scope, and Editorial Team.

Header Information:
ISSN 2655-4798 (print media); ISSN 2655-433X (online media)
Publisher: Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia

Navigation: HOME, ABOUT, CURRENT, ARCHIVES, ANNOUNCEMENTS, Q SEARCH

About the Journal

Focus and Scope Journal

Aulad Journal on Early Childhood: is a peer-reviewed journal dedicated to interchange for the results of high quality research and community service in all aspect of early childhood.

Focus and Scope of **Aulad** is research, study and analysis related to early childhood include; development of moral and religious values, physical motor development, emotional social development, cognitive development, language development, artistic and creative development, parenting, management institution of early childhood, early child development assessment, child development psychology, child empowerment, learning strategy, Educational tool play, instructional media, innovation in early childhood education, children's health, and primary education.

Journal Details Table:

Journal title	Aulad: Journal on Early Childhood
Subject	Early Childhood
Language	English (preferred), Indonesia
ISSN	2655-433X (online) 2655-4798 (Printed)
Frequency	3 issues per year
DOI	Prefix 10.31004/aulad by Crossref
Accreditation	SINTA 3 SK 0041/E5.3/HM.01.00/2023 1 February 2023
Editor-in-chief	Mohammad Fauziddin
Publisher	Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia (PPJPAUD)

Navigation Sidebar: Home, Publication Ethics, Focus and Scope, Editorial Team

SERTIFIKAT

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia



Kutipan dari Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor 225/EKPT/2022
Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah periode III Tahun 2022

Nama Jurnal Ilmiah

Aulad : Journal on Early Childhood

E-ISSN: 2655433X

Penerbit: Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia

Diistapakan Sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 3

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2022 sampai Volume 10 Nomor 1 Tahun 2027

Jakarta, 07 Desember 2022

Plt. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi,
Riset, dan Teknologi



Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., IPU, ASEAN Eng
NIP. 19610706198710101



Aulad : Journal on Early Childhood

Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia
ISSN : 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)
Website: <https://aulad.org>; Email: admin@aulad.org

SURAT PERNYATAAN

Nomor: 797/PPJPAUD/AULADJOEC/XI/2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini Editor in Chief **Aulad Journal on Early Childhood** dengan Nomor 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online). Dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan judul:

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Atas Nama : Fitri Nur Halisah, Sofa Muthohar
Institusi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang,
Indonesia 1,2
URL Artikel : <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/797>

Telah melalui proses submit, review, revisi daring penuh dan telah dipublikasikan pada **Aulad Journal on Early Childhood Volume 7 Nomor 3 Tahun 2024** pada tanggal 22 November 2024

Aulad Journal on Early Childhood telah **Terakreditasi Nasional SINTA 3** dengan Surat Keputusan Menteri Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 200/M/KPT/2020, tanggal 23 Desember 2020. Telah terindeks 1) SINTA (Akreditasi Nasional), 2) DOAJ (Internasional), 3) Dimensions (Internasional), 4) Garuda Ristekdikti (Nasional), 5) Google Scholar (Internasional), 6) Bielefeld Academic Search Engine (Internasional), 7) DRJI (Internasional), 8) PKP Index (Internasional), 9) Moraref (Nasional), dan 10) Crossref (Internasional)

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11/22/2024

Editor in Chief,



Mof Fauziddin, M.Pd

Alur kerja

Publikasi

Penyerahan

Tinjauan

Penyuntingan naskah

Proc

File Pengajuan

▼  3225 Artikel Penelitian Fitri Nur Halisah.docx

Sunting

Workflow

Publication

Submission

Review

Copyediting

Production

Round 1

Round 1 Status

Revisions have been submitted.

Notifications

[\[Aulas\] Editor Decision](#)

2024-10-22 10:33 AM

Reviewer's Attachments

[Q Search](#)

 3265 aulad-review-assignment-797-Article+Text-3238.docx

October
20, 2024

Revisions

[Q Search](#)

[Upload File](#)

▶  3308 A-aulad-review-assignment-797-Article+Text-3238[1].docx

October
28, 2024 Article Text

Review Discussions

[Add discussion](#)

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
revisi dari editor	narifiyanti	-	0	<input type="checkbox"/>
	2024-10-28 11:22 AM			

Submission | Review | **Copyediting** | Production

Round 1

Round 1 Status
Revisions have been submitted.

Notifications
[Aulad] Editor Decision 2024-10-22 10:33 AM

Reviewer's Attachments Q Search

3265	aulad-review-assignment-797-Article+Text-3238.docx	October 20, 2024
------	--	------------------

Revisions Q Search Upload File

3308	A-aulad-review-assignment-797-Article+Text-3238[1].docx	October 28, 2024	Article Text
3334	revisi+dua+fitri+nur+halisah.docx	November 1, 2024	Article Text
3377	revisi+dua+fitri+nur+halisah (1).docx	November 8, 2024	Article Text
3423	revisi Fitri nur halisah 4.docx	November 14, 2024	Article Text

Review Discussions Add discussion

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
revisi dari editor	narifiyanti 2024-10-28 11:22 AM	-	0	<input type="checkbox"/>
▶ Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif	halisah 2024-10-31 07:04 PM	-	0	<input type="checkbox"/>
revisi dari editor tahap 2	narifiyanti 2024-11-02 09:22 AM	-	0	<input type="checkbox"/>
revisis tahap 3	narifiyanti 2024-11-08 09:46 AM	-	0	<input type="checkbox"/>

Aulad: Journal on Early Childhood 🔔 👤

Submissions

My Queue 1 Archives Help

My Assigned Q Search Filters New Submission

797	Fitri Nur Hallisah Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif di KB-RA Masjid Al-Azhar	Copyediting View ▼
-----	--	---

Submissions

My Queue 1

Archives

Help

My Assigned

Search

Filters

New Submission

797 Halisah et al.

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Production

View

My Queue

Archives 1

Help

Archived Submissions

Search

Filters

New Submission

797 Halisah et al.

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Published

View

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Fitri Nur Halisah, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Sofa Muthohar, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

839-849

PDF

DOI : [10.31004/aulad.v7i3.797](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797)

Abstract View : 31

PDF downloads: 12

ORIGINALITY REPORT

33%

SIMILARITY INDEX

32%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

LAMPIRAN SURAT-SURAT

1. Surat Pengesahan Tugas Akhir



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024 7615387
www.walisongo.ac.id

No. Surat : 273/Un.10.3/D1/DA.04.10/12/2024
Hal : Pengajuan Tugas Akhir non Skripsi

Semarang, 9 Desember 2024

Kepada Yth.
Dekan / Wakil Dekan I
Di Semarang

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dengan hormat saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Fitri Nur Halisah
NIM : 2103106046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya bermaksud mengajukan permohonan pengajuan tugas akhir non skripsi yaitu penulisan artikel di jurnal Aulad terakreditasi sinta 3 berlaku dari tahun 2022 sampai tahun 2027 dengan judul "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif*" sebagaimana terlampir. Mohon kiranya bapak Dekan / Wakil Dekan I berkenan untuk dapat memberi surat pengesahan guna kelayakan sebagai tugas akhir non skripsi yang dijadikan sebagai syarat sidang munaqosah.

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag
NIP. 197507052005011001

Hormat Saya

Fitri Nur Halisah
NIM. 2103106046

2. Surat Keterangan Persetujuan Tugas Akhir Non Skripsi

SURAT KETERANGAN/PERSETUJUAN

Nomor : 5451/Un.10.3/D1/DA.04.10/12/2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal (sinta 3) dan bukti hasil review (*correspondence author*), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Fitri Nur Halisah
NIM : 2103106046
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Artikel Jurnal : Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif
Nama Jurnal : Aulad : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Penerbit Jurnal : Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia (PPJPAUD)
Status Akred. Jurnal : Sinta 3
Masa Berlaku : Tahun 2022 - 2027

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian, atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 10 Desember 2024

An.Dekan
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Mahfud Jumaeth M.Ag.
NIP 196903201998034004

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fitri Nur Halisah
2. Tempat & Tanggal Lahir : Semarang, 14 November 2004
3. Alamat Rumah : Wonoplumbon Rt/Rw 05/04, Kec. Mijen, Kota, Semarang, Provinsi Jawa Tengah
4. No.HP/WA : 088232187422
5. Email :
iicaayy1411@gmail.com
2103106046@student.walisongo.ac.id

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
 - a. TK Muslimat Nu Tarbiyatul athfal 52
 - b. SDN Wonoplembon 02
 - c. SMP Filial Negeri 23 Wonoplumbon Semarang
 - d. SMK Maarif Nu 1 Semarang
2. Pendidikan Non-Formal :
 - a. Madrasah Diniyah Miftakhul Falah

C. Karya Ilmiah

- a. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Semarang, Desember 2024

Fitri Nur Halisah

NIM : 2103106046