

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya RA Matholi'ul Falah Pati

Berdirinya lembaga pendidikan Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati merupakan salah satu karunia Allah SWT, yang tiada terhingga besarnya yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat Desa Karangrejo Kecamatan Pucak Wangi Kabupaten Pati dan sekitarnya. Lembaga Pendidikan Islam Pra Sekolah yaitu RA Matholi'ul Falah Pati berdiri pada Tanggal 2 Februari Tahun 2005 diprakarsai oleh Ibu Mustainah, S.Pd.I.¹

Berdirinya Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati karena di Desa Karangrejo Kecamatan Pucak Wangi Kabupaten Pati belum adanya lembaga pendidikan Pra Sekolah yang menampung anak-anak usia 4-6 tahun yang belum terlayani pendidikannya. Dengan didirikan Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati tersebut maka animo masyarakat diantaranya dari masyarakat Desa Karangrejo dan sekitarnya banyak yang menyekolahkan anak-anaknya ke Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati. Sejak awal berdirinya Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati mempunyai murid 20 siswa yang telah mempunyai gedung dan kegiatan belajar-mengajar sendiri terdiri dari 2 ruang kelas.²

Dari mulai berdiri Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati sampai sekarang kepala Sekolah dipegang oleh Ibu Mustainah, S.Pd.I, langkah demi langkah dilakukan pembenahan guna peningkatan kualitas dan kuantitas Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati. Pembentukan aspek teknis edukatif maupun administratif tersebut dilakukan penyempurnaan dengan jalan antara lain: aktualisasi visi dan misi lembaga,

¹ Wawancara dengan Ibu Mustainah, S.Pd.I., selaku Kepala RA Matholi'ul Falah Pati, pada tanggal 25 Agustus 2020.

² Wawancara dengan Ibu Mustainah, S.Pd.I., selaku Kepala RA Matholi'ul Falah Pati, pada tanggal 25 Agustus 2020.

rekrutmen tenaga profesional, menyusun tenaga profesional. Dengan langkah tersebut mampu mengantarkan Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati dalam pencapaian tujuan. Hal ini terbukti dengan banyaknya orang tua yang menyekolahkan anak-anaknya ke RA Raudlatul Athfal (RA).

Keberadaan Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati sangat disambut gembira oleh sebagian masyarakat Desa Karangrejo Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati dan sekitarnya, karena sangat dibutuhkan oleh sebagian besar masyarakat untuk bisa menyekolahkan anak-anaknya pada jenjang pendidikan Pra Sekolah yang berbasis ajaran Islam.

2. Letak Geografis

Letak Geografis Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati beralamat Jl. Soko Winong Km. 03 Desa Karangrejo Kecamatan an Pucakwangi, Kabupaten Pati, Kode Pos 59183, Provinsi Jawa Tengah

Adapun batas-batasannya adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Selatan Berbatasan dengan Jalan Desa.
- b. Sebelah Timur pemukiman penduduk dan jalan desa.
- c. Sebelah Utara pemukiman penduduk.
- d. Sebelah Barat pemukiman penduduk.³

Dari letak tersebut, bahwa Raudlatul Athfal (RA) Matholi'ul Falah Pati memang sangat ideal untuk sebuah Lembaga Pendidikan, karena situasinya yang sangat strategis dan tempatnya juga mudah dijangkau, disamping itu walaupun berdekatan dengan jalan raya, namun tidak mengganggu proses belajar mengajar.

3. Profil RA Matholi'ul Falah Pati

Nama Sekolah	: RA Matholi'ul Falah
Alamat	: Jl. Soko-Winong Km 03
Kelurahan	: Karangrejo
Kecamatan	: Pucakwangi
Kabupaten	: Pati
a. Nama Yayasan	: Nurussalam Karangrejo

³ Data Monografi RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 25 Agustus 2020.

- b. Nama lembaga : RA Matholi'ul Falah
- c. NSM : 101233180038
- d. NPSN : 69756965
- e. NPWP : 733633408507000
- f. Jenjang Akreditasi : B
- g. No SK BAN PAUD : 005988
- h. Tanggal SK : 27 Oktober 2011
- i. Tahun didirikan : 1986
- j. Kepemilikan Tanah : Wakaf
- k. Status Tanah : Sertifikat
- l. Luas Tanah : 200 M²
- m. Status Bangunan : Permanen
- n. Waktu Belajar : Pagi
- o. Luas bangunan : 150 M²
- p. Status kepemilikan : Milik Sendiri
- q. No Ijin operasional : kd.18/4/PP.00.4/669/2005
- r. Tanggal SK : 22-2-2006
- s. No Ijin pendirian : kd.18/4.PP.00.4/2005.⁴

4. Visi, Misi RA Matholi'ul Falah Pati

a. Visi

“Terwujudnya Pendidikan Usia Dini yang berkualitas dan Islami”

b. Misi

- 1) Membentuk Ahlaq Mulia, cerdas, terampil dan mandiri sejak usia dini.
- 2) Melaksanakan pengembangan Kurikulum Pendidikan Nasional dan Muatan lokal
- 3) Menjalin kerjasama dengan instansi terkait.
- 4) Mengembangkan dasar-dasar pelaksanaan ajaran islam.⁵

c. Tujuan RA Matholi'ul Falah Pati

Merujuk pada tujuan pendidikan Raudlatul Athfal (RA) tersebut, maka tujuan Raudlatul Athfal Matholi'ul Falah adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu mengembangkan potensi anak sejak usia dini

⁴ Dokumentasi RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 25 Agustus 2020.

⁵ Dokumentasi RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 25 Agustus 2020.

- 2) Meletakkan dasar dan sikap beragama
- 3) Mengembangkan fisik, motorik ,kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, dan seni.⁶

5. Struktur Organisasi RA Matholi'ul Falah Pati

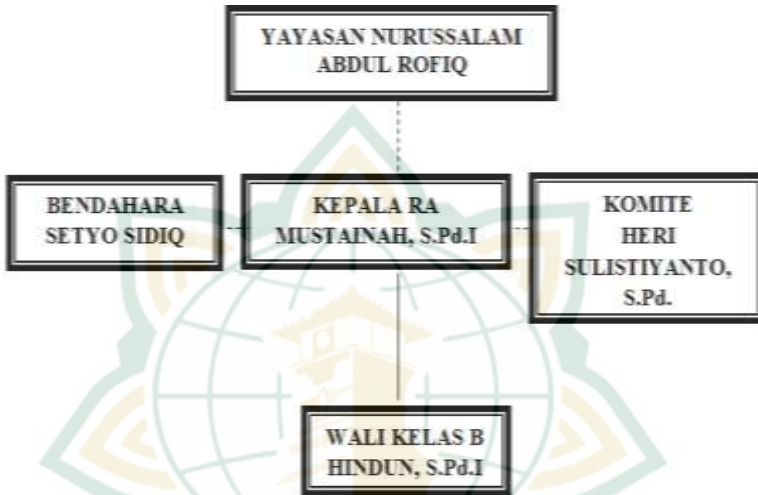
Struktur Organisasi merupakan hal yang sangat penting bagi suatu lembaga apa saja termasuk di dalamnya. Lembaga pendidikan dengan dibentuknya struktur organisasi berarti ada pembagian tugas, pembagian wewenang dan pemberian tanggung jawab. Dengan organisasi yang tertulis maka akan mudah membantu merencanakan suatu program, menyelesaikan serta memberi evaluasi terhadap setiap program atau kebijakan yang telah digariskan. Begitu juga struktur organisasi yang ada di RA Matholi'ul Falah Pati, sebagai alat untuk melancarkan tugas dan tanggung jawab masing-masing individu yang telah ditentukan secara bersama. Struktur organisasi menunjukkan tugas-tugas guru selain menjadi tenaga pendidik. Semuanya selalu mendukung dan bekerja sama antara satu sama lain.

Struktur organisasi bertujuan agar mekanisme dan hubungan kerja dapat berjalan harmonis dan dinamis. Sehingga tugas dari masing-masing individu terbagi rata sehingga semua kebutuhan yang ada di suatu lembaga sekolah mampu diatasi oleh yang bertugas.

Karena RA Matholi'ul Falah Pati berada di bawah naungan Yayasan, maka pemimpin tertinggi dipegang oleh kepala yayasan. Stuktur RA Matholi'ul Falah Pati dapat dilihat dibawah ini:

⁶ Dokumentasi RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 25 Agustus 2020.

Gambar 4.1
Struktur Kepengurusan
RA Matholi’ul Falah
TP. 2019/2020⁷



6. Keadaan Guru RA Matholi’ul Falah Pati

Tenaga pendidik (guru) sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan mutu pendidikan di RA Matholi’ul Falah Pati. Para pendidik mengajar secara profesional, sesuai latar belakang pendidikannya. Menurut Ibu Mustainah, S.Pd.I selaku kepala RA Matholi’ul Falah Pati, semua guru berperan dalam mewujudkan tujuan madrasah, dan semua guru saling bertukar pendapat mengenai pelaksanaan metode atau model pembelajaran yang mereka lakukan. Guru sekaligus kepala RA Matholi’ul Falah Pati sering berdiskusi dengan guru-guru mata pelajaran yang lain untuk membicarakan materi-materi yang diajarkannya. Hal ini bertujuan agar siswanya faham dengan materi yang diberikan dan juga siswanya dapat menanggapi permasalahan yang benar-benar terjadi di masyarakat. Adapun Matholi’ul Falah Pati gurunya berjumlah 2 orang pendidik.

⁷ Data Dinding RA Matholi’ul Falah Pati , pada tanggal 26 Agustus 2020.

Adapun jumlah guru yang mengajar di RA Matholi'ul Falah Pati adalah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 4.1
Daftar Nama Guru RA Matholi'ul Falah Pati
Tahun Ajaran 2019/2020⁸

No	Nama	Pend	Jabatan	Mengajar
1	Mustainah, S.Pd.I	SI	Kepsek	-
2	Hindun, S.Pd.I	SI	Guru	Kelas B

7. Keadaan Siswa RA Matholi'ul Falah Pati

RA Matholi'ul Falah Pati pada tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan siswa 10 perempuan.

Tabel. 4.2
Keadaan Siswa RA Muslimat Matholiul Falah Pati⁹

No	Kelas	Laki – laki	Perempuan	Jumlah
1	B	15	10	25
	Jumlah	15	10	25

8. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Matholi'ul Falah Pati

Untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah diperlukan sarana prasarana pendukung kegiatan. Baik fasilitas yang menunjang pengajaran dalam jam pelajaran maupun memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program kegiatan. Adapun sarana prasarana pendukung kegiatan yang ada di RA Matholi'ul Falah Pati antara lain bisa dilihat sebagai berikut:

- 1) Kelengkapan Ruang *Indoor*
 - a) Ruang kantor = 1 buah

⁸ Data Dinding RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 26 Agustus 2020.

⁹ Data Dinding RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 26 Agustus 2020.

- b) Ruang administrasi = 1 buah
 - c) Kamar mandi = 1 buah
 - d) Gudang = 1 buah
 - e) Ruang kelas = 2 buah
- 2) Kelengkapan *Outdoor*
- a) Bola dunia = 1 buah
 - b) Ayunan = 1 buah
 - c) Papan titian = 1 buah
 - d) Prosotan = 1 buah¹⁰

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati

Wabah berbahaya Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19) masuk ke Indonesia dan diterapkan aturan *social distancing* untuk mencegah semakin luasnya penyebaran virus tersebut. Hal ini berdampak pada bidang pendidikan sehingga terjadi perubahan dalam sistem pembelajaran tidak melalui tatap muka di kelas, tetapi dilaksanakan di rumah melalui daring atau jarak jauh tanpa bertatap muka langsung antara guru dengan siswa. Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang digunakan yakni aplikasi *Whatsapp*.

Media Gambar merupakan media visual yaitu mengandalkan indra penglihatan. Gambar merupakan media yang ada obyeknya namun tidak ada gerakan (*Media Still Visual*), gambar hasil foto copy atau hasil reproduksi sendiri. Media gambar juga digolongkan media cetak, dan bahan-bahan cetak ini akan selalu memegang penting dalam pendidikan dan pelatihan.

Selama masa pandemi *Covid-19* pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan tatap muka di sekolah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring karena aplikasi *WhatsApp* mudah dipahami dan telah banyak digunakan masyarakat. Pendidik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *WhatsApp* untuk

¹⁰ Dokumentasi RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 26 Agustus 2020.

pembelajaran baik berupa dokumen, foto, video, dan lain-lain.

Pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif penting melalui pendidikan sejak usia dini dan pengembangan kreativitas dilakukan dengan cara praktek langsung oleh anak dengan melihat foto dan pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui daring atau jarak jauh . Permainan Konstruktif dalam proses pembelajaran sangat baik karena dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas anak didik diantaranya adalah dengan bermain Balok dan bermain Plastisin/Playdought.

a. Balok

Pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif adalah dengan bermain balok. Pada saat menghasilkan suatu karya ketika bermain balok, anak belajar untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, hal ini menandakan adanya suatu produktivitas yang merupakan bagian dari kelancaran (*fluency*). Besar kemungkinan karya yang dihasilkan merupakan karya yang baru dan memiliki aspek keaslian (*originilaty*). Melalui produktivitasnya tersebut anak akan menggunakan daya kreativitasnya untuk mengembangkan ide-idenya secara terperinci (*elaboration*) sehingga menghasilkan suatu karya dalam berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya (*flexibility*).¹¹

1) Kelancaran

Di RA Matholi'ul Falah Pati, supaya dengan bermain balok anak dapat mencipta bangunan dengan cepat, maka guru menjelaskan dan memberikan contoh terlebih dahulu bentuk bangunan yang akan dikerjakan oleh anak.

Dalam setiap melaksanakan pembelajaran bermain balok memerlukan persiapan sehingga pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kreativitas anak.

¹¹ Wawancara dengan Ibu Mustainah, S.Pd.I., selaku Kepala RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 18 Agustus 2020.

Foto kegiatan anak bermain dengan balok di RA Matholi'ul Falah Pati:



Manfaat yang didapat saat anak bermain balok adalah: pada aspek kognisi, menyatukan ide, dapat belajar cara untuk berkomunikasi dengan orang lain, Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan, anak akan terlatih untuk bersabar.

2) **Kelenturan**

Guru setiap hari menambah jumlah balok yang akan dimainkan oleh anak supaya dengan bermain balok anak dapat mencipta bangunan baru.

Foto kegiatan anak bermain dengan balok di RA Matholi'ul Falah Pati:



Anak pada kegiatan bermain balok dapat mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk menara yang tingginya sesuai dengan keinginan anak.

3) Keaslian

Guru selalu memberi tugas individu kepada anak sehingga anak dapat memunculkan idenya saat bermain, supaya dengan bermain balok anak dapat mencipta bangunan baru dari idenya sendiri.

Foto kegiatan anak bermain dengan balok di RA Matholi'ul Falah Pati:



Kegiatan bermain balok bagi anak dapat menghasilkan ide atau karya hasil pemikiran sendiri dalam membangun atau menyusun balok dari bentuk menara menjadi bentuk lain misalnya: terowongan.

4) **Elaborasi**

Guru memberikan berbagai macam bentuk balok kepada anak supaya dengan bermain balok anak dapat memperluas ide-ide yang dimilikinya dalam mencipta bangunan.

Foto kegiatan anak bermain dengan balok di RA Matholi'ul Falah Pati:



Saat bermain balok dan supaya anak dapat menciptakan bangunan baru yang tidak terpikirkan atau tidak terlihat oleh orang lain, maka guru memberikan permainan balok kepada anak dalam jumlah banyak.

Foto pembelajaran di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif atau balok anak dapat memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain dalam membangun atau menyusun balok sesuai dengan ide yang muncul saat anak bermain misalnya: membuat bentuk kandang ayam.

5) **Keuletan**

Guru terlebih dahulu memperlihatkan contoh bentuk yang akan diberikan kepada anak supaya dengan bermain balok anak dapat mengatasi

masalah yang mungkin timbul dalam mencipta bangunan.

Foto kegiatan anak bermain dengan balok di RA Matholi'ul Falah Pati:



Pembelajaran dengan bermain balok supaya anak dapat menciptakan bangunan baru dengan penuh kesabaran, maka guru mendampingi dan membimbing anak pada saat anak mencipta bentuk bangunan”.

Berdasarkan hasil pengamatan respon siswa di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak mampu menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk yang sesuai dengan keinginan anak misalnya merubah bentuk rumah menjadi bentuk bangunan lain.

b. Plastisin/Playdought

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kreativitas anak melalui permainan konstruktif ditandai dengan kemampuan anak yang menunjukkan kelancaran/*fluency*, keluwesan/*flexibility*, keaslian/*originality*, dan elaborasi/*elaboration*. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini

adalah apabila 75% dari jumlah anak yang diteliti mendapat nilai dengan kriteria kreativitas tinggi.¹²

Penggunaan media video bermain plastisin dalam permainan konstruktif digunakan untuk menerangkan cara bermain plastisin. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui Aplikasi *WhatsApp*. Guru membagikan video bermain plastisin ke *WhatsApp Grup* agar siswa lebih memahami materi.

Pembelajaran tentang pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif anak dimulai dari penataan tempat dan ruangan untuk kegiatan pembelajaran melalui bermain plastisin/playdought disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membuat berbagai bentuk dari plastisin.

1) Kelancaran

Guru memberikan dan menjelaskan contoh bentuk yang akan di buat oleh anak, supaya dengan bermain plastisin/playdought anak dapat membuat berbagai macam bentuk dengan cepat.

Foto kegiatan bermain dengan plastisin/playdought di RA Matholi'ul Falah Pati.



¹² Wawancara dengan Ibu Mustainah, S.Pd.I., selaku Kepala RA Matholi'ul Falah Pati , pada tanggal 21 Agustus 2020.

Pembelajaran dengan bermain plastisin /playdought, anak dapat membuat berbagai macam bentuk dengan lancar, maka guru memberikan plastisin kepada anak dan memberikan bantuan agar anak bisa membentuk sesuai keinginan anak

Foto kegiatan bermain dengan plastisin/ playdought di RA Matholi'ul Falah Pati.



Respon anak di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak dapat mengerjakan dengan cepat dan lancar dalam membentuk plastisin/playdought menjadi bentuk ular yang ukurannya sesuai dengan keinginan anak.

b. Kelenturan

Guru menambah plastisin/playdought yang akan digunakan oleh anak-anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang baru.

Foto kegiatan bermain dengan plastisin /playdought di RA Matholi'ul Falah Pati.



Anak bermain plastisin supaya dengan bermain plastisin/playdought anak dapat membuat berbagai macam bentuk, maka guru memberikan kepada anak plastisin/playdought yang berwarna-warni.

Pada pembelajaran bermain plastisin di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak mampu mengemukakan berbagai alternative dalam pemecahan masalah dalam membentuk plastisin/playdought menjadi bentuk ular yang warnanya sesuai dengan keinginan anak

c. Keaslian

Guru memberikan tugas individu kepada anak supaya dengan bermain plastisin/playdought anak dapat membuat berbagai macam bentuk dari idenya sendiri, sehingga dapat mencipta bentuk sendiri sesuai dengan idenya pada saat bermain.

Foto kegiatan bermain dengan plastisin/ playdought di RA Matholi'ul Falah Pati.



Pembelajaran dengan bermain plastisin /playdought anak dapat membuat berbagai macam bentuk dari hasil pemikiran sendiri, maka guru memberikan plastisin/playdought yang warnanya berbeda dengan yang diberikan kepada temannya yang lain agar anak termotivasi untuk mencipta bentuk sendiri tanpa meniru hasil pekerjaan temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak mampu menghasilkan ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri dalam membentuk plastisin /playdought dari bentuk ular menjadi bentuk bola.

d. Elaborasi

Guru membagi beberapa kelompok, supaya dengan bermain plastisin/playdought agar anak saling mengeluarkan pendapat/ide dalam mencipta bentuk dan anak dapat memperluas ide-ide yang

dimilikinya dalam membuat berbagai macam bentuk.

Foto kegiatan bermain dengan plastisin /playdought di RA Matholi'ul Falah Pati.



Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran di Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak mampu memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain dalam membentuk plastisin/playdought menjadi bentuk bola yang berwarna-warni.

e. Keuletan

Guru terlebih dahulu memperlihatkan contoh yang akan dikerjakan oleh anak supaya dengan bermain plastisin/playdought anak dapat mengatasi masalah yang mungkin timbul dalam membentuk berbagai macam bentuk.



Berdasarkan hasil pengamatan dan respon siswa dengan cara mengirimkan foto di RA Matholi'ul Falah Pati pada kegiatan bermain konstruktif anak mampu menghadapi rintangan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu dalam membentuk plastisin/playdought menjadi bentuk bunga dan ular.

Tabel.4.3

Indikator kreativitas Anak Usia Dini Sebelum Menerapkan Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati

No	Indikator Penilaian	BSB	BSH	MB	BB	HASIL
1	Mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif	6	10	6	3	25
2	Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan,	9	9	5	5	25

	diluar kebiasaan).					
3	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan media	4	8	7	6	25
4	Memiliki rasa ingi tahu yang besar	5	19	6	4	25
5	Memiliki ketekunan yang tinggi	7	10	5	3	25

Keterangan dalam penilaian:

- a. BSB artinya Berkembang Sangat Baik
- b. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan
- c. MB artinya Mulai Berkembang
- d. BB artinya Belum Berkembang

Tingkat keberhasilan yang dicapai dalam Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini Sebelum Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati mengalami peningkatan yang sangat baik. Sebagian besar siswa di di RA Matholi’ul Falah Pati, kreativitas sudah Berkembang Sesuai harapan.¹³

Tabel. 4.4
Indikator Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Sesudah Penerapan Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati

No	Indikator Penilaian	BSB	BSH	MB	BB	HASIL
1	Mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif	16	4	3	2	25
2	Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, diluar kebiasaan).	18	3	2	2	25
3	Membuat karya seperti bentuk	15	5	3	2	25

¹³Hasil Data penilaian pembelajaran harian di RA Matholi’ul Falah Pati pada tanggal 21 Agustus 2020.

	sesungguhnya dengan media					
4	Memiliki rasa ingi tahu yang besar	14	6	3	2	25
5	Memiliki ketekunan yang tinggi	18	3	2	2	25

Keterangan dalam penilaian:

- a. BSB artinya Berkembang Sangat Baik
- b. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan
- c. MB artinya Mulai Berkembang
- d. BB artinya Belum Berkembang

Tingkat keberhasilan yang dicapai dalam Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini sesudah Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati mengalami peningkatan yang sangat baik. Sebagian besar siswa di di RA Matholi’ul Falah Pati, kreativitas sudah Berkembang Sangat Baik.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati adalah sebagai berikut:

Faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati.

Guru dalam memberikan pembelajaran pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif pada masa pandemic covid 19 ini adalah pembelajaran bisa dilaksanakan di rumah atau pembelajaran jarak jauh melalui *Aplikasi WhatsApp*.

Selama masa pandemi *Covid-19* pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan tatap muka di sekolah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. *WhatsApp* merupakan salah satu platform yang digunakan dalam

pembelajaran jarak jauh. Aplikasi *WhatsApp* (WA) merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan pendidik untuk melakukan pembelajaran karena *WhatsApp* banyak digunakan dan dapat dengan mudah dimengerti oleh semua lapisan masyarakat. Melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pelajaran dan media video dalam pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif konstruktif yang bermacam-macam bentuk, jenis dan warnanya. karena alar permainan yang banyak dan warna-warni akan menarik anak untuk bermain dan belajar.

Faktor pendukung Faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati pada masa pandemi *Covid-19* ini melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pelajaran dan media foto dalam pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif konstruktif yang bermacam-macam bentuk, jenis dan warnanya. karena alat permainan yang banyak dan warna-warni akan menarik anak untuk bermain dan belajar

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati, adalah jaringan internet lemot.

Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati dengan sistem pembelajaran Daring dapat berjalan efektif jika jaringan internetnya bagus. Sebaliknya, ketika jaringan internetnya jelek/buruk, maka secara otomatis proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) online pasti terhambat.

Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati anak adalah kuota internet terbatas.

Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati adalah orang tua yang terkena dampak Covid -19 pasti akan kesulitan untuk membeli kuota internet. Terutama orang tua yang secara ekonomi tidak memadai. Hal ini perlu dipikirkan secara matang oleh pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kasihan juga orang tua. Mereka sudah terbebani karena di-PHK oleh perusahaan, ditambah lagi oleh beban keharusan membeli kuota internet.

Faktor penghambat dalam pembelajaran pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati adalah tidak efektif. Sistem pembelajaran Daring dan Luring tentu tidak seefektif pembelajaran di sekolah.

Faktor penghambat yang lain dalam pembelajaran pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati adalah tidak efektif. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang biasanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.

C. Analisa Data

1. Analisis Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati

Belajar merupakan suatu proses dan interaksi yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri manusia yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam bermasyarakat atau lingkungan.

Mengembangkan kreativitas siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan menransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk mengembangkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa kreativitas siswa satu dengan yang lain sangat

berbeda, untuk itulah penting bagi guru selalu senantiasa memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal.

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas anak adalah permainan konstruktif yang meliputi bermain Balok dan Plastisin/playdought. permainan konstruktif adalah salah satu bentuk permainan yang sangat disukai oleh anak karena anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang di inginkan. permainan konstruktif memegang peranan penting dalam meningkatkan kreatifitas anak dan dapat menumbuhkan minat anak dalam bermain.

Bermain konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan objek atau bahan tertentu misalnya membangun rumah-rumahan dari balok atau bahan tertentu seperti kardus bekas, membentuk Plastisin/playdought dan sebagainya.

Alat permainan dalam pembelajaran anak mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sumber belajar yang dibuat hendaknya multiguna, bahan mudah didapat di lingkungan sekitar, murah dan bisa dibuat dari bahan bekas, tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, dan dapat menumbuhkan kreativitas anak. Setiap pembuatan alat permainan maupun sumber belajar mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan seperti hal-hal berikut: Sumber belajar yang dibuat hendaknya multiguna, bahan mudah didapat di lingkungan sekitar PAUD dan murah, atau bisa dibuat dari bahan bekas, tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, dapat menumbuhkan kreativitas sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi dan dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.

Perkembangan kreativitas anak dalam permainan konstruksi ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman anak dalam proses bermain balok. Anak dapat membuat

bentuk rumah tanpa meniru karya temannya, dan dapat berimajinasi membuat sebuah karya sendiri, selain itu peserta didik sebagian besar dapat membuat karya seperti sekolah, kantor polisi, dan kantor pos. Selain itu yang penulis lihat adalah sebagian besar peserta didik senang berimajinasi, mau mencoba mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat memadukan berbagai bentuk karya nya dari balok, peserta didik pun sebagian besar telah peka terhadap apa yang dilihat dan di alaminya seperti halnya mereka dapat membuat rumah, sekolah dan kantor. Sebagian peserta didik juga terlihat tidak meniru hasil karya temannya, walaupun ada beberapa yang masih meniru hasil karya temannya. Dari pembahasan di atas seperti itu lah perkembangan kreativitas anak melalui permainan balok.

Manfaat dari bermain kosntruktif tersebut meliputi: manfaat yang akan didapat dalam permainan balok adalah:

- a. Pada Aspek Kognisi Ini adalah salah satu aspek yang penting untuk dimiliki dan dilatih oleh setiap anak yang sedang dalam masa pertumbuhan.
Aspek ini melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta, imajinasi dan kreativitas. Walaupun dapat dimainkan oleh segala usia, namun permainan balok juga memiliki klasifikasi umur. Misalnya ada bermain konstruksi yang dapat dimainkan oleh anak usia dua sampai lima tahun dan usia dua hingga 12 tahun.
- b. Menyatukan Ide, dengan permainan balok tentunya anak dapat saling bertukar ide untuk mewujudkan kreasi imajinasi. Dengan bermain balok, anak dapat mewujudkan sebuah seni.
- c. Dengan melipat bermain balok, anak dapat belajar cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dan melalui permainan melipat origami anak dapat mengembangkan aspek sosial.
- d. Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan. Karena permainan balok memiliki berbagai warna dan bentuk yang menarik anak, disitu dapat membantu anak terinspirasi.

- e. Dalam permainan melipat origami anak akan terlatih untuk bersabar dalam bermain balok kedalam bentuk yang diinginkan anak. Karena permainan balok sendiri membutuhkan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di RA Matholi'ul Falah Pati pada masa pandemic covid 19 ini, tenaga pendidik ditekankan untuk kreatif dengan menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran dengan pembelajaran Daring atau pembelajaran jarak jauh. Aplikasi *WhatsApp* (WA) merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan pendidik untuk melakukan pembelajaran karena *WhatsApp* banyak digunakan dan dapat dengan mudah dimengerti oleh semua lapisan masyarakat. Melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pembelajaran dan media video tentang pengembangan kreativitas anak .

RA Matholi'ul Falah Pati menggunakan permainan konstruktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas anak. Adapun hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada RA Matholi'ul Falah Pati diantaranya:

a. Balok

- 1) Kelancaran
Dengan permainan konstruktif anak dapat mengerjakan dengan cepat dan lancar dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk rumah.
- 2) Kelenturan
Dalam permainan konstruktif anak dapat mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk menara.
- 3) Keaslian
Dalam permainan konstruktif anak dapat menghasilkan berbagai ide atau karya hasil pemikiran sendiri dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk terowongan.

- 4) **Elaborasi**
Dalam permainan konstruktif anak dapat memperluas ide atau aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain dalam membangun atau menyusun balok dari bentuk terowongan menjadi bentuk kandang ayam.
- 5) **Keuletan**
Dalam permainan konstruktif anak dapat menghadapi rintangan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu dalam membangun atau menyusun balok menjadi bentuk rumah.

b. Plastisin/playdough

- 1) **Kelancaran**
Dalam permainan konstruktif anak dapat mengerjakan dengan cepat dan lancar dalam membentuk Plastisin/playdough menjadi bentuk ular yang berwarna-warni.
- 2) **Kelenturan**
Dalam permainan konstruktif anak dapat mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah dalam membentuk Plastisin/playdough menjadi bentuk bola kecil.
- 3) **Keaslian**
Dalam permainan konstruktif anak dapat menghasilkan ide tau karya yang asli hasil pemikiran sendiri dalam membentuk Plastisin/playdough dari bentuk bola menjadi bentuk ular besar.
- 4) **Elaborasi**
Dalam permainan konstruktif anak dapat memperluas ide tau aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain dalam membentuk Plastisin/playdough menjadi bentuk bola besar yang berwarnawarni.
- 5) **Keuletan**
Dalam permainan konstruktif anak dapat menghadapi rintangan dan kesabaran dalam

menghadapi suatu situasi yang tidak menentu dalam membentuk Plastisin/playdought menjadi bentuk yang sesuai dengan keinginan anak

Hasil penelitian dari pengamatan terhadap video pembelajaran dan respon anak pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif menunjukkan bahwa bermain konstruktif yang meliputi bermain Balok dan Plastisin/playdought dapat mengembangkan kreatifitas anak, karena dengan bermain balok dan plastisin/playdought anak dapat membentuk dan memperluas ide-ide dalam membuat dan membentuk apapun yang diinginkannya sehingga dapat mengembangkan kreatifitas anak.

2. Analisis Faktor pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati.

a. Faktor pendukung

Dalam pembelajaran di RA guru menggunakan metode-metode pembelajaran yang bertujuan menarik perhatian anak, sehingga anak bisa aktif belajar dengan bimbingan dan pengarahan dari guru. Penggunaan metode yang menarik bagi anak akan menjadikan anak merasa senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga akan berkembang semua aspek perkembangannya.

Guru menyediakan beberapa mainan sebagai kegiatan pembelajaran anak agar anak bisa bebas memilih mainan yang disukainya sehingga dapat menumbuhkan imajinasi anak. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apabila dilakukan atas inisiatif anak akan menumbuhkan imajinasi anak, akan menumbuhkan kerjasama anak sehingga kecerdasan interpersonal anak akan berkembang dengan baik. Seperti yang dijelaskan Morrison George bahwa : Cara utama anak untuk

terlibat langsung dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar adalah dengan bermain. Permainan aktif memberi kesempatan kepada anak untuk memiliki kepercayaan diri akan diri mereka, apa yang dapat mereka raih, dan membuat mereka menjadi individu yang dapat mengatur diri mereka sendiri. Permainan juga merupakan alat penting untuk menyediakan kegiatan fisik dan mental yang diperlukan anak untuk mendorong perkembangan kognitif anak.¹⁴

Faktor pendukung Faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati pada masa pandemi *Covid-19* ini melalui *WhatsApp*. Melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pelajaran dan media foto dalam pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif konstruktif yang bermacam-macam bentuk, jenis dan warnanya. karena alar permainan yang banyak dan warna-warni akan menarik anak untuk bermain dan belajar

b. Faktor Penghambat

Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai perbedaan antara satu dengan yang lain dalam bertingkah laku. Segala bentuk aktifitas atau tingkah laku yang ditunjukkan anak itu alami dari dalam dirinya. Masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Perkembangan anak sejak kecil akan berpengaruh ketika anak tersebut dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak. Untuk itu, sebagai orang tua dan pendidik wajib mengerti karakteristik-

¹⁴Morrison. George, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Indeks, 2012), 69.

karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik.¹⁵

Anak itu unik, yaitu sifat anak yang berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang kehidupan masing-masing. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosioemosional. Agar anak mencapai perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua untuk memberikan rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati dengan sistem pembelajaran Daring adalah

- a. Daring dapat berjalan efektif jika jaringan internetnya bagus. Sebaliknya, ketika jaringan internetnya jelek/buruk, maka secara otomatis proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) online pasti terhambat.
- b. Orang tua yang terkena dampak Covid -19 pasti akan kesulitan untuk membeli kuota internet. Terutama orang tua yang secara ekonomi tidak memadai. Hal ini perlu dipikirkan secara matang oleh pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kasihan juga orang tua. Mereka sudah terbebani karena di-PHK oleh perusahaan, ditimpal lagi oleh beban keharusan membeli kuota internet.
- c. Pembelajaran tidak efektif. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang biasanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan

¹⁵Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajawaliPress, 2011), 22.

kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.

