



Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

Fitri Nur Halisah^{1✉}, 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

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

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

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

Keywords:

*Child Creativity;
Constructive play;
Early Childhood;*

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.

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. 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 di lapangan 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 kasih 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 sama melipat, 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.

Seto Mulyadi (Mulyadi, 2004) la 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 (Septianingtyas & Khasanah, 2023).

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). 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 di atas 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). 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.

Tabel 1. Kreativitas

No	Nama Anak	Sebelum			Sesudah		
		Balok	Menggambar	Origami	Balok	Menggambar	Origami
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	12	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 di atas 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 di atas 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 membantu anak berpikir logis dan memahami hubungan antara benda (Sari & Fauziah, 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 di atas 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 Fatimah Kec. Besitang-Kab. Langkat Ta 2016-2017*. 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 Chinese societies. *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>
- Septianingtyas, 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.vjoc.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>