

PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI GUGUS VII KECAMATAN SLEMAN, YOGYAKARTA

Septiayuastuti, Nurul Arifiyanti, Cahya Arthameivia

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Yogyakarta.

doi:

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Kata Kunci: <i>bermain konstruktif; kreativitas anak; anak kelompok B</i>	Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh bermain konstruktif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif serta regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain konstruktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak. Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh nilai kontribusi sebesar 0,648, yang berarti bermain konstruktif memberikan pengaruh sebesar 64,8% terhadap kreativitas anak. Selain itu, hasil di atas juga dikuatkan oleh uji hipotesis dengan menggunakan <i>software</i> SPSS v.24 for windows bahwa pada variabel bermain konstruktif diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 9,497 > 2,0095 = t\text{-tabel}$ dan $\text{Sig.} = 0.00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, terdapat pengaruh antara bermain konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B usia 5-6 tahun di Gugus VII Kecamatan Sleman.
Keywords: <i>constructive play; children's creativity; group "B" children</i>	ABSTRACT <i>The purpose of this study is to describe the influence of constructive play on the creativity of children aged 5–6 years. This research used a quantitative approach with a cluster random sampling technique. Data were collected through observation and analyzed using descriptive statistics and simple linear regression analysis. The results showed that constructive play had a positive and significant effect on children's creativity. The magnitude of the influence is indicated by a contribution value of 0.648, which means that constructive play contributes 64.8% to children's creativity. Furthermore, these results are supported by hypothesis testing using SPSS v.24 for Windows, where the constructive play variable obtained a $t\text{-count}$ value = 9.497, which is greater than the $t\text{-table}$ = 2.0095, and a significance value of $0.00 < 0.05$. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, constructive play has an influence on the creativity of group B children aged 5–6 years in Cluster VII, Sleman District.</i>

1. PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan ke dunia memiliki keunikan tersendiri yang berbeda-beda antara anak satu dengan anak lainnya. Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Sujiono (2013) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada periode ini anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat yang tidak akan tergantikan pada masa mendatang, sehingga dapat juga dikatakan sebagai masa penentu bagi kehidupan anak selanjutnya.

Demikian pula berbagai aspek perkembangan anak usia dini pun mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, salah satunya aspek perkembangan kognitif. Pada anak usia 4-6 tahun, menurut teori kognitif Piaget merupakan masa perkembangan kognitif pada fase pra-operasional. Anak pada fase pra-operasional berpikir secara simbolik yang direpresentasikan dalam berbagai bentuk imajinasi, oleh karena itu kemampuan ini merupakan pintu untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak (Sit, 2016).

Corresponding author
Email addresses:

Received 28 Januari 2025; Received in revised from 30 Januari 2025, Accepted 05 May 2025

Available online 10 May 2025 / © 2025 The Authors. Published by Departemen Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNY. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Astriya dan Kuntoro, 2015). Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif (Sit, 2016). Kreativitas adalah kunci kesuksesan di masa depan anak dan pendidikan paling dasar bagi anak, di mana guru dapat mendatangkan kreativitas anak pada tingkatan ini (Damayanti, 2018). Kreativitas juga merupakan keterampilan yang dimiliki oleh setiap anak dengan tingkatan yang berbeda-beda, setiap anak dilahirkan dengan potensi kreatif, dan potensi tersebut dapat dikembangkan dan dipupuk (Susanto, 2011). Itulah mengapa penting untuk mengembangkan kreativitas anak sedini mungkin.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan memberikan rangsangan yang tepat melalui pembelajaran berbasis permainan atau belajar sambil bermain. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Salah satu pembelajaran yang dimaksud yaitu kegiatan bermain kreatif. Salah satu jenis kegiatan bermain kreatif adalah bermain atau permainan konstruktif. Bermain konstruktif adalah suatu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu karya tertentu. Banyak manfaat yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan bermain konstruktif yaitu mengembangkan kemampuan anak untuk berkreasi (kreatif), melatih motorik halus, melatih konsentrasi, daya pikir, ketekunan, dan daya tahan (Ulandari, 2018). Kegiatan bermain konstruktif ini seperti membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan semacamnya (Vebianti, 2013).

Melalui permainan konstruktif ini anak dapat dengan bebas mengembangkan imajinasinya, mendorong anak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan memberikan kesempatan pada anak untuk membangun rasa kepercayaan diri (Rocmah, 2017). Pada saat bermain konstruktif, anak juga akan berpartisipasi dalam konstruksi suatu produk atau pemecahan suatu masalah yang merupakan hasil kreasi mereka sendiri. Melalui permainan konstruktif ini anak dapat dengan bebas mengembangkan imajinasinya, mendorong anak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan memberikan kesempatan pada anak untuk membangun rasa kepercayaan diri (Rocmah, 2017).

Hal ini sejalan dengan teori menurut Jean Piaget, yang menyatakan bahwa dalam belajar anak harus mengalami sendiri dan terlibat langsung secara realistik dengan obyek yang dipelajarinya. Dengan demikian belajar harus berifat aktif dan sosial (Sugihartono, 2013). Selain itu, pandangan Piaget tersebut juga sejalan dengan teori belajar konstruktivistik di mana permasalahan yang muncul dibangun dari pengetahuan yang direkonstruksi sendiri oleh anak. Anak mampu menyusun sendiri pengetahuannya melalui kemampuan berpikir dan tantangan yang dihadapinya, menyelesaikan dan membuat konsep mengenai keseluruhan pengalaman realistik dan teori dalam satu bangunan yang utuh (Sugihartono, 2013).

Berdasarkan observasi awal, kegiatan bermain konstruktif telah dilakukan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran anak di sekolah. Namun, dalam proses kegiatannya guru kurang memperhatikan anak sehingga mereka lebih banyak bermain sendiri. Anak tidak diarahkan untuk menunjukkan minat mereka. Seperti pada saat bermain balok, yang terlihat anak hanya dibiarkan bermain sendiri tanpa adanya arahan dan dorongan oleh guru, serta tidak adanya interaksi antara guru dengan anak selama proses kegiatan bermain konstruktif di sekolah. Padahal, guru mempunyai lebih banyak kesempatan untuk merangsang kreativitas anak.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan memberikan motivasi intrinsik pada anak. Namun, di sekolah guru hanya fokus pada pembelajaran inti sehingga guru belum memberikan motivasi kepada anak seperti pemberian umpan balik positif, gagasan, saran, maupun bimbingan saat kegiatan bermain konstruktif.

Selain itu, sebagian besar guru yang terlibat dalam observasi awal belum pernah melakukan penilaian terhadap kemajuan anak selama proses kegiatan konstruktif berlangsung. Hal tersebut disebabkan kurangnya pengetahuan guru tentang pentingnya kegiatan bermain konstruktif terhadap pengembangan kreativitas anak. (Anita Yus, 2015) mengemukakan penilaian merupakan penggunaan sistem evaluasi yang bersifat menyeluruh untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan seorang anak. Penilaian juga merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi diri individu dengan dua sasaran. Pertama, memberikan

umpan balik yang bermanfaat kepada individu yang bersangkutan. Kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada di sekitarnya.

Hal ini memperjelas bahwa penilaian berkaitan dengan informasi tentang diri seorang anak dalam suatu kegiatan, waktu atau stimulan tertentu. Informasi yang diperoleh tidak hanya berguna bagi anak sebagai individu yang dinilai tetapi juga bagi guru maupun orang tua. Melalui penilaian, guru dapat mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran baik secara individual atau klasikal. Penilaian pada pendidikan TK lebih banyak untuk mendeskripsikan ketercapaian perkembangan anak. Dengan melakukan penilaian dapat diketahui dan ditetapkan aspek-aspek perkembangan yang telah dicapai dan yang belum dicapai khususnya terkait kemampuan kreativitas anak, sehingga dapat ditetapkan pula apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya dengan bermain konstruktif dapat dilanjutkan atau harus ditingkatkan kembali kualitasnya.

Dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa kegiatan bermain konstruktif sudah dilakukan, namun kegiatannya belum dimaksimalkan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru seharusnya memberikan dorongan kepada anak untuk mencetuskan gagasan dan ide-ide mereka sendiri, serta menekankan bahwa setiap anak mempunyai bakat dan kreativitasnya sendiri karena setiap anak adalah unik. Guru harus terus berupaya merangsang kreativitas dengan mengoptimalkan penggunaan sarana bermain konstruktif yang ada, sehingga kreativitas yang ada dalam diri anak dapat dikembangkan secara optimal.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK kelompok B yang berada di Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta. Peneliti mengambil dua lembaga TK yang dijadikan sebagai lokasi penelitian yaitu TK IP Salsabila dan TK Keluarga. Sedangkan, untuk waktu penelitiannya dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 dimulai dari bulan Mei-Juni 2021.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berada di Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel acak berkelompok (*cluster random sampling*). Dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak 2 lembaga Taman Kanak-kanak (TK) yaitu TK IP Salsabila dan TK Keluarga dengan jumlah sampel sebanyak 51 anak.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS versi 24, kemudian dijelaskan secara deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

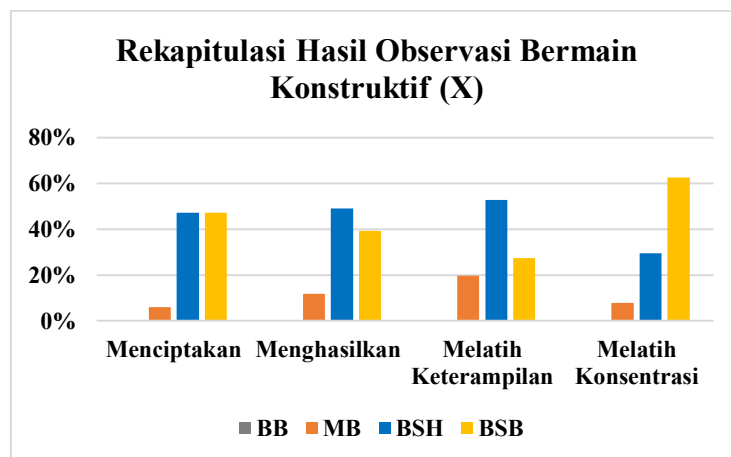
Penelitian ini dilakukan di TK Gugus VII Kecamatan Sleman, Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B. Untuk mengetahui data hasil observasi mengenai aktivitas bermain konstruktif dan kreativitas anak kelompok B di TK Gugus VII Kecamatan Sleman, maka digunakan instrumen penelitian yang terdiri atas dua variabel yaitu bermain konstruktif (variabel X) dan kreativitas anak (variabel Y). Variabel bermain konstruktif (X) meliputi empat aspek yaitu menciptakan, menghasilkan, melatih keterampilan, dan melatih konsentrasi. Sedangkan, untuk kreativitas anak (Y) yaitu aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Data yang diperoleh kemudian dikategorisasi dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (BM), dan Belum Berkembang (BB). Untuk melihat lebih detail, maka disajikan pula data variabel penelitian X dan Y berdasarkan masing-masing aspek pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Bermain Konstruktif

Bermain Konstruktif (X)							
Aspek yang dinilai		MB		BSH		BSB	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Menciptakan	3	5,9	24	47,1	24	47,1
2	Menghasilkan	6	11,8	25	49,0	20	39,2
3	Melatih Keterampilan	10	19,6	27	52,9	14	27,5
4	Melatih Konsentrasi	4	7,8	15	29,4	32	62,7
<i>Rata-rata (%)</i>		11,27		44,60		44,12	

Pada indikator melatih keterampilan terdapat sebanyak 10 anak atau 19,6% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 27 anak atau 52,9% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 14 anak atau 27,5% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator melatih konsentrasi terdapat sebanyak 4 anak atau 7,8% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 15 anak atau 29,4% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 32 anak atau 62,7% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Hasil di atas juga menunjukkan bahwa rata-rata anak dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 11,27%, rata-rata anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 44,6%, dan rata-rata anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 44,12%. Berikut adalah hasil rekapitulasi observasi aktivitas bermain konstruktif anak dalam bentuk grafik.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Bermain Konstruktif

Di bawah ini merupakan tabel hasil observasi kreativitas anak yaitu sebagai berikut.

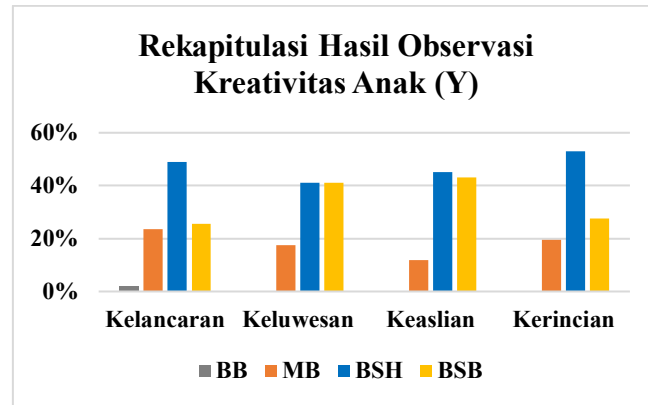
Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Anak

Kreativitas Anak (Y)									
Aspek yang dinilai		BB		MB		BSH		BSB	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Kelancaran	1	2,0	12	23,5	25	49,0	13	25,5
2	Keluwesannya	-	-	9	17,6	21	41,2	21	41,2
3	Keaslian	-	-	6	11,8	23	45,1	22	43,1
4	Kerincian	-	-	10	19,6	27	52,9	14	27,5
Rata-rata (%)		2,0		18,12		47,05		34,32	

Berdasarkan hasil observasi tentang kreativitas anak pada tabel di atas, menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran diketahui terdapat 1 anak atau 2,0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria belum berkembang (BB), 12 anak atau 23,5% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 25 anak atau 49% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 13 anak atau 25,5% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kreativitas anak pada aspek keluwesan terdapat sebanyak 9 anak atau 17,6% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 21 anak atau 41,2% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 21 anak atau 41,2% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek keaslian terdapat sebanyak 6 anak atau 11,8% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 23 anak atau 45,1 % dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 22 anak atau 43,1% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator aspek kerincian terdapat sebanyak 10 anak atau 19,6% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), 27 anak atau 52,9% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 14 anak atau 27,5% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hasil di atas juga menunjukkan bahwa rata-rata anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2,0% mulai berkembang (MB) sebanyak 18,12%, rata-rata anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 47,05%, dan rata-rata anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 34,32%. Berikut adalah hasil rekapitulasi observasi kreativitas anak dalam bentuk grafik.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Anak

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dalam analisis regresi sederhana, kita dapat berpedoman pada nilai R Square atau r^2 yang terdapat pada output *SPSS v.24* bagian Model Summary. Berikut dirumuskan persamaan regresi linear sederhana antara bermain konstruktif (X) dan kreativitas anak (Y) berdasarkan hasil analisis pengujian regresi sederhana: $Y = 1,447 B + 0,838 X$

Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut.

- a) Konstanta = 1,447

Jika variabel bermain konstruktif dianggap sama dengan nol, maka variabel kreativitas anak sebesar 1,447

- b) Koefisien X = 0,838

Jika variabel bermain konstruktif mengalami kenaikan sebesar satu poin maka akan menyebabkan kenaikan variabel kreativitas anak sebesar 0,838.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain konstruktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai kontribusi sebesar 0,648. Hal ini berarti variabel bermain konstruktif dalam penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 64,8% terhadap kreativitas anak. Hasil di atas juga dikuatkan dengan uji hipotesis menggunakan *software SPSS v.24 for windows* bahwa pada variabel bermain konstruktif (X) diperoleh nilai t-hitung = 9,497 > 2,0095 = t-tabel dan Sig. = 0.00 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Gugus VII Kecamatan Sleman.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vebianti (2013: 2) bahwa bermain konstruktif berperan terhadap pengembangan kreativitas anak. Dengan demikian, pentingnya peran guru dan orangtua terhadap pengembangan kreativitas anak dalam memberikan motivasi dan stimulasi pendidikan yang tepat dan terarah pada anak. Stimulasi tersebut diberikan pada saat anak melakukan kegiatan bermain konstruktif yang dikemas dengan cara menarik dan menyenangkan, sehingga kreativitas yang anak miliki dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian mengenai kegiatan bermain konstruktif pada anak kelompok B di TK Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman, dapat diketahui bahwa rata-rata anak dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 11,27%, rata-rata anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 44,6%, dan rata-rata anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 44,12%. Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa kegiatan bermain konstruktif pada anak telah berkembang dengan cukup optimal, namun masih terdapat anak yang berada pada kategori mulai berkembang.

Pada hasil observasi kreativitas anak menunjukkan bahwa rata-rata anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2,0% mulai berkembang (MB) sebanyak 18,12%, rata-rata anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 47,05%, dan rata-rata anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 34,32%. Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa kemampuan kreativitas pada anak telah berkembang dengan cukup optimal, namun masih terdapat anak yang berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Oleh sebab itu, perlu adanya stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dinyatakan bahwa bermain konstruktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai kontribusi sebesar 0,648. Hal ini berarti variabel bermain konstruktif dalam penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 64,8% terhadap kreativitas anak. Hasil di atas juga dikuatkan dengan uji hipotesis menggunakan *software* SPSS v.24 for windows bahwa variabel bermain konstruktif (X) diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 9,497 > 2,0095 = t\text{-tabel}$ dan $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Gugus VII Kecamatan Sleman.

Saran

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah
 - a. Semua lembaga TK di Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman sebaiknya dapat mengoptimalkan kegiatan bermain konstruktif yang sebelumnya telah dilakukan agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih bermakna dan bermanfaat terhadap peningkatan kreativitas anak.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Bagi Pendidik
 - a. Pendidik hendaknya dapat mengoptimalkan kegiatan bermain konstruktif dengan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan usia anak agar kreativitas yang anak miliki berkembang dengan baik.
 - b. Pendidik hendaknya dapat merencanakan kegiatan bermain konstruktif yang menarik serta inovatif agar anak tertarik saat mengikuti pembelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.
 - c. Semua pendidik khususnya di TK B Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman, disarankan agar terus meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai pentingnya kegiatan bermain konstruktif terhadap pengembangan kreativitas anak, sehingga pendidik dapat mengoptimalkan peranannya dalam memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi pada anak saat kegiatan bermain konstruktif.
3. Bagi Anak Didik
 - a. Anak diharapkan dapat menggunakan berbagai alat bermain konstruktif yang telah tersedia di sekolah agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Anak diharapkan dapat memperoleh pengalaman bermain konstruktif secara langsung di sekolah agar kemampuan kognitif anak meningkat sehingga berdampak terhadap pengembangan kreativitas anak.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penilaian yang beragam dengan pendekatan penelitian yang berbeda terkait pengaruh bermain konstruktif terhadap

kreativitas anak, sehingga diharapkan dapat menghasilkan penelitian baru yang lebih akurat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada TK IP Salsabila dan TK Keluarga di Gugus PAUD VII Kecamatan Sleman yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Apresiasi yang tinggi disampaikan kepada para guru, orang tua, serta anak-anak yang terlibat dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. REFERENSI

- Astriya, B.R.I. & Kuntoro, Sodiq Aziz. (2015). Pengembangan Kreativitas dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 134. doi:[10.21831/jppm.v2i2.6329](https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329)
- Berk, L. E., & Meyers, A. B. (2013). The role of make-believe play in the development of executive function. *American Journal of Play*, 6(1), 98–110. <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-1-article-the-role-of-make-believe-play.pdf>
- Damayanti, D. (2018). *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*. Yogyakarta: Araska.
- Garaigordobil, M. (2006). Intervention in creativity with children aged 10 and 11 years: Impact on personality variables and the creative process. *Creativity Research Journal*, 18(3), 329–345. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803_7
- Kodsi, R. M. (2020). The impact of constructive play in different preschool environments on early childhood creativity. *International Journal of Early Childhood*, 52(3), 289–306. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00264-2>
- Li, H., Hestenes, L. L., & Wang, Y. C. (2020). Links between block play and the development of spatial skills: A systematic review. *Early Childhood Education Journal*, 48(5), 585–595. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01035-0>
- Oostermeijer, M., Boonen, A. J. H., & Jolles, J. (2014). The association between visual–spatial skills and mathematical performance in preadolescents: A cross-sectional study. *Frontiers in Psychology*, 5, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00082>
- Rocmah, L. I. (2017). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. ISBN 978-602-70216-2-4. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/332>
- Siew, C. S. Q., & Chong, S. C. (2014). A novel method for assessing children’s divergent thinking abilities: The Divergent Mouse Trap task. *Thinking Skills and Creativity*, 14, 23–31. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.06.002>
- Sit, Masganti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.]
- Ulandari, V., dkk. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, Vol. 3 (1), 72-77. doi:10.33369/jip.3.2.127-132
- Vebianti, I. N. (2013). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta:

Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/15422>

Yus, Anita. (2015). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.