

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF**

Baiq Roni Indira Astriya¹⁾, Sodik Azis Kuntoro²⁾
Program Studi Pendidikan Luar Sekolah PPs UNY¹⁾, Universitas Negeri Yogyakarta²⁾
astriya23@gmail.com¹⁾, sodiq_azis@uny.ac.id²⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* di TK Izzul Islam Maraqitta'limat dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan beberapa perlakuan dalam siklus. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 11 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus III yakni ada 7 anak pada kriteria BSB. Artinya tujuh anak tersebut mampu menyelesaikan tugasnya tepat waktu membuat bangunan dengan cukup rapi, menggunakan lebih dari 6 ragam bentuk dan ukuran balok, mengungkapkan ide sebelum bermain balok maupun *play dough*, menceritakan bangunannya secara detail, membuat bangunan dengan ide dan cara sendiri. Mampu membuat lebih dari 7 bentuk dari adonan tepung dengan ide dan cara sendiri, menggunakan 5-6 cetakan kue beragam, menghiasinya dengan hiasan kue dan menceritakan semua hasil karyanya. Sedangkan minat belajar anak ada 7 anak pada kriteria BSB. Artinya tujuh anak tersebut menyukai kegiatan bermain balok dan *play dough*, melakukannya dengan cukup senang, bersemangat dan aktif, memperhatikan penjelasan dan mendengar perintah, arahan dari guru, mencari tahu kegiatan belajar, dan masuk kelas atas keinginan sendiri dan mandiri serta mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Kata Kunci: kreativitas, minat belajar, usia 3-4 tahun, permainan konstruktif, bermain balok, *play dough* (bermain adonan).

**DEVELOPING 3-4 YEAR OLD CHILDREN'S CREATIVITY AND LEARNING INTERESTS
THROUGH CONSTRUCTIVE PLAY**

Abstract

The purpose of this reasearch is to develop creativity and interest in learning of children aged 3-4 years through constructive play using blocks and dough in kindergarten Izzul Islam Maraqitta'limat Wanasaba. This was classroom action research with the planning, action, observation and reflection stages. This research was conducted to improve the learning process with multiple treatments in the cycle. The sources of data were 11 children. The results show that have is an increase in creativity a child in the third cycle there are seven children in BSB. It means seventh children are able to complete the task on time to make a pretty neat building with to using more than 6 shapes and sizes of blocks, expressing ideas that will be built before the play and telling the building blocks in detail and making the building with their own ideas and ways. They make more than 7 forms with their own ideas and ways, using a variety of cookie cutters 5-6, decorating it with ornaments shape cake. Children are able to tell all of their work and expressing ideas before playing dough activities. While the children's interest in learning increases; there are seven children in BSB. It means the seven children love playing blocks and dough, playing happily, motivated and active, paying attention and want to hear the explanation of the command and direction from teacher, finding out learning activities by asking teachers and going to class on their own and independently as well as participating in learning activities.

Keywords: *creativity, learning interest, children aged 3-4 years, constructive play, block play, play dough.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 23 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menjelaskan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Munandar (Rachmawati & Kurniati 2011, pp. 36-37) yang menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor yakni sebagai berikut; dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, yang terjadi masih penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era-pembangunan, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Adapun pentingnya minat belajar Menurut Schunk, et al, (2010, p. 21) bahwa pentingnya minat adalah orang akan belajar atau bekerja dengan baik apabila mereka berminat dan tidak akan belajar atau bekerja dengan baik apabila mereka tidak berminat. Menurut Hurlock (2002, p. 14) bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Mereka melihat sesuatu yang akan menguntungkan maka mereka akan berminat. Kepuasan berkurang maka minat juga akan berkurang. Pendapat tersebut telah mem-

berikan gambaran mengenai pentingnya kreativitas dan minat dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak akan muncul pada anak yang tentunya memiliki minat dalam melakukan kegiatan pembelajaran, jika minat belajar anak kurang, yang terjadi tidak maksimalnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Sehingga anak akan melakukan seperlunya saja dan hal ini prestasi atau hasil dari kegiatan pembelajaran jauh anak lebih rendah dibandingkan kemampuan anak itu sendiri atau dalam hal ini kreativitas anak tidak berkembang dari kemampuan anak yang sebenarnya.

Hasil Observasi di lapangan yakni; (1) dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran di KB usia 3-4 tahun TK Izzul Islam belum mengembangkan kreativitas anak, lebih memberikan materi pengenalan angka dan huruf 1-10 secara lisan sebagai persiapan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (CALISTUNG), (2) terlalu banyak melakukan intervensi (campur tangan) di dalam pembelajaran (*teacher centered*) dengan terfokus pada Lembar Kerja Anak (LKA seperti majalah, gambar yang difoto copy) sehingga kreativitas anak tidak berkembang, (3) kegiatan pembelajaran monoton dan tidak bervariasi seperti terpusat pada LKA membuat anak jadi bosan (jenuh) dengan terlihat ada beberapa anak bermain di luar dan sebagiannya lagi ada yang kerja namun ada beberapa pekerjaan yang belum terselesaikan dipaksa untuk menyelesaikannya oleh guru dengan ancaman tidak diberikan istirahat, makan dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya, (4) kurangnya pengetahuan guru dalam menciptakan dan menerapkan permainan kreatif dan kurangnya bimbingan dan arahan dalam kegiatan bermain, misalnya ketika bermain balok yang terlihat anak hanya sekedar bermain biasa saja tanpa diberikan *treatment* ketika kegiatan bermain dan tidak melihat perkembangan anak terkait dan memberikan anak untuk merefleksikan pikiran dan perasaannya dalam proses membuat atau membangun suatu bangunan.

Guru PAUD harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan berbagai pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan mengembangkan kreativitas dan minat bel-

ajar anak. Salah satu menuju pembelajaran tersebut adalah kegiatan bermain kreatif. Salah satu jenis bermain kreatif adalah bermain atau permainan konstruktif. Menurut Sheridan (2002, p.9) yang mengatakan bahwa “*constructive (or construction) play involves creating something such as a tower of building blocks. It requires a combination of fine movements, sensory capacity and cognitive and symbolic understanding. To build something a child needs not only to be able to manipulate the components, but also to be able to visualise and plan the object in her head*”. Bermain konstruktif meliputi: menciptakan sesuatu seperti membangun sebuah menara dari balok. Hal ini memerlukan kombinasi perpindahan yang baik, kapasitas sensori, kognitif, dan pemahaman simbolis. Untuk membangun sesuatu, anak tidak hanya membutuhkan kemampuan untuk memanipulasi komponen-komponen, akan tetapi mampu memvisualisasikan dan merencanakan objek yang di pikirannya.

Menurut Desmita (2009; p. 143) Permainan konstruktif (*constructive play*) adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membangun dan membuat sesuatu. Permainan ini terjadi bila anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaannya sendiri. Permainan konstruktif ini merupakan bentuk-bentuk permainan yang paling umum dilakukan anak-anak prasekolah dan anak-sekolah dasar. Forman dan Hill (1984, p. 2) yang mengatakan bahwa: “*constructive play is a preliminary stage in the development of skill, and skill is preliminary to creativity*”. Bermain atau permainan konstruktif adalah tahap awal dalam pengembangan keterampilan, dan keterampilan adalah awal untuk kreativitas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan konstruktif (*constructive play*) adalah kegiatan atau aktivitas belajar melalui bermain di mana anak menciptakan, membuat, membentuk, dan membangun sesuatu, produk, karya atau kreasi dengan menggunakan objek-objek fisik seperti balok-balok, krayon, batu bata, plastisin, *dough* (adonan tepung), tanah liat, pasir, lego, cat, krayon dan spidol dengan merepresentasi-

kan simbolis gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran anak.

Media permainan konstruktif yang digunakan dalam penelitian ini yakni balok-balok kayu melalui bermain balok dan adonan tepung melalui bermain adonan (*play dough*). Menurut Nielsen (2008, pp. 49-50) mengatakan bahwa permainan balok kayu memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi. Pembelajaran sosial terjadi di pusat balok pada saat anak bekerja sama untuk berbagai alat, ruang, dan ide. Keterampilan baca-tulis berkembang melalui permainan balok ketika menulis tanda pada bangunan mereka dan membaca kartu tugas dari guru untuk berbagai aktivitas balok kayu. Menurut Hirsch (Monique, 2009, p. 15) mengatakan bermain balok memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan balok dalam mengekspresikan pikiran dan keahlian anak, menggunakan bahasa dalam mendeskripsikan bangunan yang dibuat, terlibat dalam grup sosial, dan bekerja sama dan menerima masukan dari yang lain.

Menurut Laughlin & Foley (2012, p. 24) bahwa “*play dough stimulates imagination and creativity and when linked to the natural world (outside) stimulates amazing learning*”. Maksudnya bahwa bermain adonan dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas dan ketika dilibatkan atau dihubungkan dengan dunia alami (luar) merangsang pembelajaran yang menakjubkan. Manfaat dari bermain adonan (*play dough*) dijelaskan oleh Lefebvre & Family Living Agent (2007, p. 2) yakni “*fine motor skills; imagination and creativity; longer attention spans; language development; and emotional development*”.

James menambahkan (2011, p. 4) bahwa melalui *play dough* mendorong kreativitas (*encourage creativity*) anak yakni “*let the children play their way: creating their own shapes, characters dan models. Mix in lots of different materials to spark their imagination. Stimulate the senses by adding colour, scents and added textures to the dough. Have a change of scene and try out your dough in the garden, in the play kitchen, in the dolls house, in play cafe*”. Maksudnya bahwa untuk mendorong kreativitas anak tersebut hendaknya membiarkan anak bermain dengan

cara anak-anak itu sendiri, menciptakan bentuk sendiri, karakter maupun model bentuk dan tidak lupa guru hendaknya memberikan bimbingan dan perlakuan (*treatment*) kepada anak dalam menciptakan ide atau gagasan bermain anak. Serta campuran dalam banyak bahan yang berbeda untuk memicu imajinasi anak. Merangsang indra dengan menambahkan warna, aroma dan tekstur ditambahkan ke adonan. Jadi dua media permainan konstruktif ini yang digunakan peneliti untuk mengembangkan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun di TK Izzul Islam Maraqitta'limat dalam memperbaiki kondisi atau proses pembelajaran tersebut.

Kreativitas diartikan sebagai produksi berpikir divergen. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Guilford (Martuti, 2009, p. 52) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Menurut Essa (2014, p. 221) mengatakan bahwa "*creativity most definitions include such concepts as originality, imagination, divergent thinking (seeing things from different viewpoints), and the ability to create something new or to combine things in novel but meaningful ways*". Kreativitas memiliki banyak definisi meliputi seperti original (keaslian), imajinasi, berfikir divergen (melihat sesuatu atau berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda-beda), kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengkombinasikan berbagai hal namun penuh makna.

Lebih lanjut diungkapkan oleh Michalopoulou (2014, p. 70) mengatakan bahwa "*creativity is the capacity to keep producing new, original and useful ideas*". Artinya bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan ide baru, orisinal dan berguna. Dan Murniati (2012, p. 11) menjelaskan inti dari persamaan definisi-definisi yang ditulis di dalam bukunya bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Schlichter (Starko, 2010, p. 128) menjelaskan tentang "kreativitas itu berfikir divergen (*divergent thinking*) ada 4 hal yakni: (1) *think of many ideas (fluency)*, (2) *think of varied ideas (flexibility)*, (3) *think of unusual ideas (originality)*, and (4) *add to their ideas to make them better (elaboration)*". Dalam hal ini aspek kelancaran merujuk pada kemudahan menghasilkan ide atau menyelesaikan masalah. Fleksibel (keluwesan) merujuk pada kemampuan untuk meninggalkan cara berpikir dengan mengdopsi atau mengambil ide atau cara berpikir baru. Keluwesan juga ditunjukkan oleh beragamnya ide yang dikembangkan. Keaslian menunjukkan kepada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang asli atau tidak sama dengan yang lain. Sedangkan keterincian merujuk pada kemampuan individu untuk memberikan penjelasan secara rinci terhadap ide yang diberikan.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat terkait tentang kreativitas bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengkombinasikan berbagai hal, berupa gagasan atau ide-ide dalam memberikan berbagai jawaban atau solusi terhadap suatu permasalahan ataupun dalam bentuk karya nyata dan kreativitas dikatakan sebagai produksi divergen (melihat sesuatu atau berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda-beda).

Adapun minat menurut Lee, et al (2011, p. 142) bahwa "*... a conceptual definition of interest in learning: a situational interest sensed by students in class because of the teacher's enthusiasm for what is being taught, and an individual interest that prompts the individual to learn eagerly with a focus on his/her prerequisite knowledge and emotions*". Maksudnya yakni pengertian konseptual minat belajar itu dikatakan bahwa minat situasional dirasakan oleh peserta didik di kelas karena antusiasme guru untuk apa yang diajarkan, dan minat individu yang mendorong individu untuk belajar penuh semangat dengan fokus pada prasyarat pengetahuan dan emosi.

Selanjutnya minat menurut Collette & Chiappetta (1994, p. 74) yakni: "*interest is defined as curiosity or fascination for an idea or event that engages attention*". Maksudnya

minat mendefinisikan sebagai rasa ingin tahu atau daya tarik untuk sebuah ide atau peristiwa yang melibatkan perhatian. Nitko & Brookhart (2011, p. 430) bahwa *“interest, on the other hand are preference for specific types of activities when a person is not under external pressure. for example: when a student expresses agreement with the statement “I enjoy working on the mathematics problems my teacher assigns”*. Maksudnya: minat, di sisi lain yaitu prioritas untuk jenis kegiatan tertentu ketika seseorang tidak di bawah tekanan eksternal. misalnya: ketika seorang siswa mengekspresikan perjanjian dengan pernyataan "saya senang bekerja pada permasalahan matematika yang diberikan guru saya".

Sedangkan menurut Slameto (2010, p. 180) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Muhibbin (2010, p. 136) menjelaskan tentang minat (*interest*) yang berarti bahwa "... kecenderungan dan kegairahan

yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dilanjutkan oleh Reber, minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya, seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan".

Adapun menurut Djaali (2013, p. 121) yang mengatakan bahwa bahwa minat menunjukkan siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat merupakan ranah afektif yakni suatu hal kecenderungan hati (perhatian), perasaan suka, senang, ketertarikan pada suatu objek atau aktivitas yang dijadikan sebagai sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu apa yang diinginkan.

Jadi dari beberapa kajian teori dapat diperoleh kisi-kisi instrumen untuk mengembangkan kreativitas dan minat belajar anak melalui permainan konstruktif yakni media balok-balok kayu lewat bermain balok dan adonan tepung lewat bermain adonan (*play dough*) yakni:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kreativitas dalam Bermain Balok dan *Play Dough*

Aspek atau Indikator	Deskripsi
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Mampu menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam membentuk atau membuat berbagai objek baik dengan menggunakan balok ataupun <i>play dough</i> .
Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Mampu mengemukakan berbagai ragam atau macam ide dengan mengkombinasikan berbagai bentuk dan ukuran balok untuk membangun sebuah bangunan dalam bermain balok dan mengombinasikan dan menggunakan berbagai macam cetakan atau tanpa cetakan untuk membuat objek.
Keaslian (<i>Originality</i>)	Mampu menghasilkan ide sendiri dalam membentuk atau membuat objek sendiri (berbeda dengan yang lain).
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Mampu menjelaskan atau mengkomunikasikan, menguraikan ide-ide secara detail atau terperinci.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi Minat Belajar

Aspek	Indikator
Perhatian:	Memiliki rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) dalam kegiatan pembelajaran Memiliki perhatian ketika guru menjelaskan dan melakukan perintah dari guru Memiliki perhatian untuk dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran melalui bermain
Perasaan Senang	Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang Terbuka dan aktif dalam pembelajaran
Ketertarikan (Perasaan Tertarik)	Antusias tinggi dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran usia 3-4 tahun dengan mengembangkan atau meningkatkan kreativitas dan minat belajar anak melalui permainan konstruktif.

METODE

Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di TK Izzul Islam Maraqitta'limat Wanasaba Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 11 anak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas (*action research*). Sebagaimana yang Kemmis dan Taggart (2014, p. 11) menjelaskan bahwa "*classroom Action Research (CAR) typically involves the use of qualitative, interpretive modes of enquiry and data collection by teachers (often with help from academic partners) with a view to teachers making judgments about how to improve their own practices*". Maksudnya bahwa penelitian tindakan kelas secara tipikal atau khas melibatkan penggunaan metode kualitatif, menginterpretasikan cara penyelidikan dan pengumpulan data oleh para guru (yang sering membantu dari mitra akademik) dengan bermaksud para guru membuat pertimbangan mengenai bagaimana meningkatkan praktek pembelajaran mereka sendiri.

Lebih lanjut dijelaskan lagi oleh Kunandar (2008, pp. 44-45) yang mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Jadi penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas yang terjadi di TK Izzul Islam Maraqitta'limat Wanasaba yang difokuskan pada usia 3-4 tahun, sehingga

penelitian ini dikatakan sebagai penelitian tindakan kelas.

Desain penelitian tindakan yang digunakan adalah desain Kemmis dan McTaggart menyebutnya dengan *self-reflective spiral* yakni yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*act/action*), pengamatan (*observing*), dan reflektif atau refleksi (*reflecting*) (Kemmis & McTaggart, 2014, pp. 18-19).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan kolaborasi dengan guru kelas usia 3-4 tahun. Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas dua kegiatan pembelajaran yakni melalui bermain balok dan *play dough*. Setiap siklus terdiri atas 4 kali pertemuan, dua kali pertemuan dengan menggunakan balok dan dua kali pertemuan dengan *play dough*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan beberapa teknik yakni; observasi, wawancara dan dokumentasi (gambar atau foto). Observasi dilaksanakan peneliti dengan mengamati dan mencatat di dalam pelaksanaan tindakan atau dalam proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan pedoman observasi yakni instrumen kreativitas dan minat belajar anak yang sudah divalidasi oleh para ahli.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yakni data yang diperoleh dari observasi dan wawancara disajikan dalam catatan lapangan yang merupakan data kualitatif serta penelitian ini didukung dengan analisis data secara kuantitatif dalam bentuk persentase (%). Persentase dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP= nilai persen (%) yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM= skor maksimum

(Purwanto, 2013, p. 102)

Untuk melihat masing-masing kreativitas dan minat belajar anak yakni mendeskripsikan jumlah skor observasi kreativitas dan minat belajar anak dalam permainan

konstruktif yakni balok-balokan kayu melalui bermain balok dan adonan tepung melalui bermain adonan (*play dough*) untuk kemudian dikategorikan apakah masuk ke dalam kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Menurut Yoni (2012, p. 176) hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu: kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 75%-100%, kriteria baik jika anak memperoleh nilai 50%-74,99%, kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 25%-49,99%, dan kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0%-24,99%

Berdasarkan persentase tersebut, penelitian ini mengambil empat kriteria persentase, yang diadaptasikan dari pendapat Yoni sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Persentase Kreativitas dan Minat Belajar Anak

Kriteria	Persentase
BSB (Berkembang Sangat Baik)	75%-100%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	50%-74,99%
MB (Mulai Berkembang)	25%-49,99%
BB (Belum Berkembang)	0%-24,99%

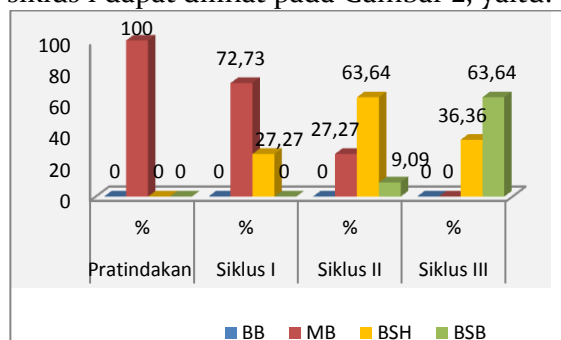
Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian ini dikatakan berhasil, jika 50% sebagian besar anak-anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Penetapan kriteria tersebut dilihat dari data awal kreativitas dan minat belajar anak yang didapatkan dari kegiatan pratindakan. Oleh karena itu, terlebih dahulu dilakukan pratindakan sebelum diberikan tindakan atau perlakuan (*treatment*). Dimana anak mampu menguasai 4 aspek kreativitas dalam bermain balok dan *play dough* yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Dan anak mampu menguasai 4 aspek minat belajar baik dalam bermain balok maupun *play dough* yakni perhatian, perasaan senang, dan perasaan tertarik (ketertarikan) pada kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum memberikan *treatment* (perlakuan), dilakukan pratindakan untuk melihat data awal kemampuan atau kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun. Data awal yang didapatkan yakni berdasarkan data rekapitulasi kreativitas dan minat belajar anak Pratindakan bermain balok dan *play dough* bahwa 11 anak atau 100% masih pada kriteria mulai berkembang dan minat belajar anak sebesar 36,36% atau 4 anak pada kriteria mulai berkembang dan 63,64% atau 7 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan data awal kreativitas dan minat belajar anak melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* tersebut dijadikan sebagai acuan kriteria keberhasilan penelitian dan *treatment* yang akan diberikan dalam mengembang kreativitas dan minat anak agar semakin berkembang atau meningkat. Hasil pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada Gambar 2, yaitu:



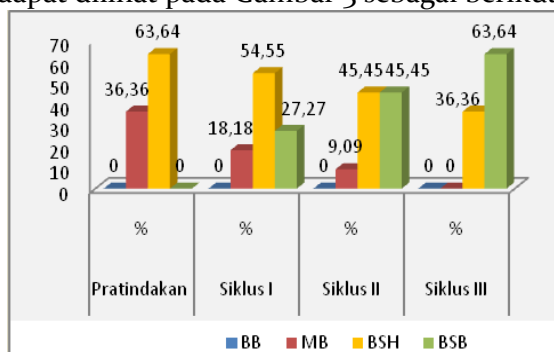
Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Kreativitas Anak Pratindakan, Siklus I, Siklus II, Siklus III Tiap Kriteria Melalui Bermain Balok dan *Play Dough*

Berdasarkan Gambar 2 yang terkait dengan rekapitulasi kreativitas anak melalui bermain balok dan *play dough* di atas dapat diketahui bahwa pada pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III kreativitas anak mengalami peningkatan. Anak yang telah mencapai perkembangan kreativitas anak pada pratindakan semua anak memiliki kriteria mulai berkembang sebesar 100% atau 11 anak. Dan kreativitas anak mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 27,27% atau ada 3 anak pada kriteria berkembang sesuai

harapan dibandingkan dengan pratindakan sebesar 100% atau 11 anak hanya pada kriteria mulai berkembang.

Kreativitas anak juga mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 63,63% atau ada 7 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 9,09% atau 1 anak pada kriteria berkembang sangat baik dibandingkan dengan siklus I yakni hanya 27,27% atau ada 3 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada siklus III, kreativitas anak juga meningkat menjadi 63,64% atau ada 7 anak pada kriteria berkembang sangat baik dibandingkan dengan siklus II yakni sebesar 9,09% atau ada 1 anak saja pada kriteria berkembang sangat baik.

Sedangkan pencapaian pengembangan minat belajar anak melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Minat Belajar Anak Pratindakan, Siklus I, Siklus II, Siklus III Tiap Kriteria Melalui Bermain Balok dan *Play Dough*

Berdasarkan Gambar 3 didapatkan keterangan bahwa adanya perubahan pencapaian dari pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough*. Pada sebelum pemberian *treatment* yakni pratindakan dimana didapatkan persentase sebesar 36,36% atau ada 4 anak pada kriteria mulai berkembang dan 63,64% atau ada 7 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan. Minat belajar anak berkembang pada siklus I menjadi 27,27% atau ada 3 anak pada kriteria berkembang sangat baik dibandingkan dengan pratindakan hanya pada kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 63,64%. Berikutnya minat belajar anak juga meningkat pada siklus II menjadi 45,45% atau ada 5

anak pada kriteria berkembang sangat baik dibandingkan dengan siklus I sebesar 27,27% atau ada 3 anak pada kriteria berkembang sangat baik. Sedangkan pada siklus III, minat belajar anak juga meningkat menjadi 63,64% atau ada 7 anak pada kriteria berkembang sangat baik dibandingkan dengan siklus II yakni sebesar 45,45% atau 5 anak pada kriteria berkembang sangat baik. Hal ini berarti kreativitas dan minat anak melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* pada siklus III mencapai hasil sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas pada usia 3-4 tahun yakni 50% pada kriteria berkembang sangat baik atau sebagian besar anak mencapai lebih dari 50% pada kriteria berkembang sangat baik.

Pembahasan

Penelitian yang sudah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas tiga siklus melalui dua kegiatan pembelajaran yakni melalui bermain balok dan *play dough*. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data yang digunakan peneliti untuk mengetahui perkembangan kreativitas dan minat belajar anak. Sebelum dilaksanakan tindakan atau perlakuan dalam mengembangkan kreativitas dan minat belajar anak melalui bermain balok dan *play dough*, dilakukan pratindakan yakni dengan cara mengajar guru seperti biasa. Anak-anak langsung diberikan kegiatan bermain balok dan seperti biasa dan begitu juga halnya dengan bermain adonan (*play dough*). Di dalam pratindakan ini, guru langsung memberikan dan membebaskan anak-anak melakukan kegiatan bermain balok dan *play dough*. Dalam bermain adonan (*play dough*) anak-anak menggunakan cetakan yang ada dan guru tidak menyediakan hiasan kue.

Pencapaian kreativitas anak pada pratindakan dalam bermain balok berada pada kriteria mulai berkembang yakni sebesar 72,73% dan kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 27,27%. Artinya sebagian besar anak-anak masih belum bisa menyelesaikan pekerjaan membangun dan bangunannya masih berantakan. Membuat bangunan dengan menggunakan 1-4 ragam bentuk

dan ukuran balok atau ada yang masih terpaku pada bentuk balok segitiga, persegi dan persegi panjang dalam membuat bangunan maupun menceritakan bangunannya secara detail tentang bangunannya. Sebagian besar anak tersebut, masih ada bantuan dari orang tuanya dan ada yang masih membangun dari ide sendiri namun masih terlihat belum rapi (masih sangat berantakan).

Adapun minat belajar anak pada pratindakan pada kriteria mulai berkembang yakni sebesar 63,64% dan kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 36,36%. Artinya bahwa ada 4 anak suka disuruh masuk kelas dan 3 anak begitu mendengar bel berbunyi, langsung masuk kelas namun ditemani oleh orang tuanya. Ketujuh anak tersebut mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup aktif dan senang namun kurang menunjukkan sikap semangat serta masih ada anak yang mengikuti setengah kegiatan pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Namun ada 4 anak masuk kelas atas kemauannya sendiri, cukup aktif dan ketika ditanya tentang perasaannya melakukan kegiatan bermain balok, anak mengatakan senang walaupun tidak dibarengi dengan ekspresi semangat dalam melakukan kegiatan bermain balok. Keempat anak tersebut mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai, ketika kegiatan pembelajaran, anak-anak tersebut mengikuti perintah guru akan tetapi masih kurang mendengarkan penjelasan guru.

Sedangkan dalam *play dough* (bermain adonan), kegiatan langsung dilakukan anak tanpa adanya penjelasan cara membuat bentuk dari adonan. Sehingga didapatkan data awal kreativitas anak pada pratindakan melalui *play dough* pada pratindakan yakni 100% hanya pada kriteria mulai berkembang. Artinya bahwa kegiatan pembelajaran melalui *play dough* ini merupakan pengalaman pertama bagi anak-anak sehingga mengalami kesulitan dan kebingungan dalam mengerjakan tugas, sehingga hanya bisa membuat 2 hasil karya dan belum bisa sama sekali menyelesaikan tugas dengan sendiri dalam membuat bentuk sehingga meminta bantuan. Belum bisa mengemukakan ide tentang bentuk yang akan dibuat dan merefleksikan atau menceritakan hasil karyanya. sebelum bermain adonan ketikan guru

memberikan pertanyaan, belum bisa menceritakan atau menjelaskan bentuk-bentuk yang telah dibuat (hanya diam saja), hanya menggunakan 1-2 cetakan.

Adapun minat belajar anak dalam *play dough* yakni 81,82% pada kriteria berkembang sesuai harapan. Artinya bahwa sebagian besar anak tersebut mengikuti beberapa perintah dan memperhatikan penjelasan guru. Ada 7 anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup aktif dan sampai akhir kegiatan pembelajaran, sedangkan 2 anak yang lain hanya tidak ikut di akhir kegiatan pembelajaran. Ada 4 anak masuk kelas atas keinginannya sendiri, 2 anak masuk kelas namun ditemani oleh orang tuanya, dan 3 anak masuk kelas jika tidak diperintah atau dimintai oleh guru untuk masuk kelas.

Hal yang dilakukan guru adalah tidak memberikan penjelasan cara menggunakan alat-alat dan bahan-bahan bermain balok dan *play dough*. Tidak adanya penjelasan alat dan bahan dalam bermain sesuai dengan apa yang dikatakan Hurlock (2002, p.348) bahwa "apabila anak diberi mainan dan alat bermain lain namun tidak diberitahukan cara penggunaannya, perhatian dan kesenangan yang akan diperolehnya segera menghilang". Hal ini yang terjadi ketika anak melakukan kegiatan bermain balok dan *play dough* yang mendapat kesulitan karena anak bingung mau membuat bangunan apa dan membuat sesuatu dari adonan tepung serta tidak anak tidak bisa memanfaatkan atau menggunakan alat dan bahan dengan baik, sehingga anak menjadi kehilangan kesenangan dan akhirnya anak tidak mampu menyelesaikan tugasnya dan terlihat anak menyerah dalam melakukan kegiatan mainnya tersebut.

Adapun *treatment* (perlakuan) yang dilakukan mulai dari siklus I, siklus II dan siklus III yaitu:

Siklus I: menyiapkan dan menjelaskan alas membangun dalam bermain balok dan keranjang kecil, menata balok-balok dengan mengklasifikasikan balok-balok sesuai bentuk dan ukuran ke dalam kardus yang sudah diberi nama dan gambar bentuk, dan menjelaskan aturan bermain balok yakni bermain dengan tertib. Perlakuan dalam *play dough* yakni menyiapkan adonan tepung dari campuran tepung terigu, gula, telur dan

mentega, menyiapkan pewarna makanan; horison cair dan horison padat. Alat-alat bermain seperti penggolong dari botol kaca bekas, plastik, menambah cetakan kue, piring, dan pisau plastik. Menjelaskan kegunaan alat dan bahan serta cara membuat bentuk namun tidak mencontohkan berupa hasil karya.

Siklus II; adapun kegiatan yang berlangsung adalah membiasakan anak untuk berani berbicara dalam mengungkapkan ide sebelum bermain dan merefleksikan hasil karya dan menstimulasi ide atau gagasan membangun yakni menyediakan buku cerita bergambar yang ada gambar bangunan. Meminta anak satu persatu diminta untuk menebak apa yang terjadi di dalam gambar dan setelah itu guru mulai bercerita. Selanjutnya menjelaskan bentuk-bentuk balok, bahaya balok, menjelaskan dan mencontohkan bagaimana membangun dengan baik dengan memanfaatkan semua bentuk-bentuk balok. Menguatkan kesepakatan atau aturan main yang tegas supaya dalam kegiatan bermain terlaksana dengan tertib. Mengulang kembali perlakuan pada siklus I. Sedangkan dalam *play dough* yakni menambah hiasan kue seperti permen coklat yang berwarna-warni dan misis, menjelaskan bentuk-bentuk cetakan kue dan cara membuat bentuk dengan benar dengan mencontohkan hasil karya.

Siklus III: perlakuan yang diberikan untuk membangun ide atau gagasan bermain anak yakni menyediakan gambar-gambar bangunan, menyiapkan miniatur-miniatur kecil dan mempersiapkan satu sajak untuk melatih dan membiasakan anak berani berbicara dalam merefleksikan kegiatan main dan hasil karya anak. Guru tetap memberikan dan menjelaskan apa yang dilakukan pada siklus I dan II. Hal yang dilakukan pada siklus III melalui *play dough* yakni menggantikan alat penggolong dengan yang lebih ringan yakni terbuat dari bambu kecil, menjelaskan kembali bentuk-bentuk cetakan kue, mencontohkan cara membuat bentuk dan menyediakan bahan mengiasi kue seperti coklat permen yang berwarna-warni, misis dan horison padat.

Hasil pelaksanaan siklus I yakni dalam bermain balok ada 5 anak menyelesaikan

tugasnya dengan membuat satu bangunan dengan susunan daerah mendatar, daerah ke atas dan ruang meskipun masih belum rapi. Menggunakan 2-5 jenis balok dalam membuat bangunan dan membuat bangunan dengan ide dan caranya sendiri, namun anak masih belum bisa merefleksikan atau menceritakan bangunan atau hasil karyanya. Di antara 5 anak tersebut, ada 2 anak sudah bertanya ketika membuat bangunan. Sedangkan dalam *play dough* ada 3 anak mampu menyelesaikan tugasnya meskipun masih belum rapi dan berhasil membuat 6-7 bentuk dari adonan tepung sekaligus menghiasi 4-5 hasil karyanya meskipun ada sebagian bantuan guru. Sudah berani mengungkapkan ide sebelum bermain adonan tentang bentuk yang akan dibuat dan merefleksikan atau menceritakan sebagian hasil karyanya, menggunakan 3-4 jenis cetakan yang berbeda-beda.

Sedangkan minat belajar anak juga meningkat pada siklus I dibandingkan dengan data awal pratindakan artinya 3 anak menanyakan kegiatan belajarnya dan mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Anak-anak tersebut masuk kelas dengan langsung masuk kelas ketika selesai baris berbaris. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup aktif, senang dan cukup bersemangat. Memperhatikan beberapa penjelasan, perintah maupun arahan guru dan menyukai kegiatan bermain balok dan *play dough*.

Hal ini dijelaskan oleh Hurlock (2002, p.114) bahwa anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan, akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Penjelasan Hurlock (2002, p. 166) selanjutnya mengatakan bahwa minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Bila anak-anak berminat pada suatu kegiatan, pengalaman anak jauh lebih menyenangkan daripada anak merasa bosan. Jika anak tidak memperoleh kegembiraan suatu kegiatan, anak akan berusaha seperlunya saja. Akibatnya, prestasi anak jauh lebih rendah dari kemampuan anak.

Dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus III kreativitas anak melalui bermain

balok yakni sebagian besar anak mampu menyelesaikan tugas bermainnya tepat waktu membuat bangunan dengan menggunakan lebih dari 6 jenis atau bentuk-bentuk balok dan bangunannya sudah terlihat cukup rapi. Sudah bisa mengungkapkan ide tentang apa yang akan dibangun sebelum kegiatan bermain balok dan sudah bisa menceritakan bangunannya secara detail dan membuat bangunan dengan ide dan caranya sendiri tanpa ada bantuan dan meniru bangunan orang lain. Sedangkan minat belajar anak melalui bermain balok pada siklus III yakni sebagian besar anak-anak masuk kelas mengikuti kegiatan pembelajaran dengan keinginan sendiri dan mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Ketika bermain balok, anak-anak tersebut terlihat senang, semangat, dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain balok. Mencari tahu kegiatan belajar dengan menanyakan kepada guru, memperhatikan penjelasan dan mau mendengar perintah ataupun arahan guru serta anak-anak tersebut terlihat menyukai atau tertarik dengan kedua kegiatan bermain yakni bermain balok dan *play dough*.

Hal ini terbukti bahwa media balok-balok kayu melalui bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Kartini (2014, pp. 205-206) bahwa melalui penggunaan media balok merupakan salah satu cara memberikan kesempatan berkembangnya kreativitas, melatih keterampilan motorik halusnya, karena melalui permainan media balok anak dapat menciptakan berbagai macam benda seperti membuat rumah, kereta api, kolam ikan, trowongan, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Sedangkan pengembangan kreativitas anak dalam *play dough* pada siklus III bahwa sebagian besar anak-anak tersebut sudah membuat lebih dari 7 bentuk dari adonan tepung dengan ide dan cara anak itu sendiri tanpa meniru hasil karya orang lain dan tanpa bantuan. Anak-anak tersebut menggunakan 5-6 cetakan kue yang beragam dalam membuat bentuk dan menghiasi bentuk tersebut dengan hiasan kue yang disediakan guru. Ada anak yang mampu menceritakan sebagian dan ada jugayang menceritakan

semua hasil karyanya serta mengungkapkan ide sebelum bermain adonan dilakukan.

Adapun minat belajar anak pada siklus III melalui *play dough* juga mengalami peningkatan, dimana sebagian besar anak-anak tersebut melakukan kegiatan bermain adonan dengan cukup senang, bersemangat dan aktif dalam kegiatan bermainnya. Anak-anak memperhatikan penjelasan dan mau mendengar perintah maupun segala arahan dari guru. Mencari tahu kegiatan belajarnya dengan menanyakan kegiatan belajarnya kepada guru dan masuk kelas atas keinginan sendiri dan mandiri serta mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai dan menyukai kegiatan bermain balok dan *play dough*.

Kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas dan minat belajar anak jauh lebih penting. Jadi jika anak tidak memiliki minat belajar untuk melakukan suatu kegiatan maka tidak akan ada hasil pembelajaran yang maksimal. Sehingga guru harus bisa membuat strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Tanpa adanya kemampuan dari guru, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, dengan demikian kreativitas anak tidak akan pernah tersalurkan atau berkembang.

Selama pelaksanaan kegiatan bermain balok dan *play dough* guru selalu melakukan perlakuan dengan membiasakan anak untuk melakukan kebiasaan yang baik seperti membuat kesepakatan atau aturan bermain baik dalam bermain balok maupun *play dough* yakni guru menekankan pada ketertiban dalam bermain seperti tidak boleh berebutan ketika mengambil balok, menyelesaikan tugasnya, belajar bertanggung jawab dengan membereskan alat-alat main yang telah digunakan, menegaskan kepada anak untuk tidak makan di dalam kelas (ketika belajar), jika mau ke luar kelas meminta izin kepada guru, dan mendekati diri dengan anak yang masih ditemani orangtuanya ketika belajar. Hal-hal tersebut dapat membantu guru untuk bisa mengontrol dan mengatur anak daripada guru yang suka teriak, memarahi kurang ramah dan

mengancam anak akan membuat anak menjadi nakal, sulit diatur dan tidak mau mendengar perintah ataupun arahan dari guru.

Anak dibiasakan dalam melakukan kegiatan bermain balok dan *play dough* membuat anak lentur atau luwes atau tidak kaku untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, karena anak-anak sudah tidak merasa asing dan tidak kesulitan untuk melakukannya lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* (bermain adonan) dapat dilihat dari perubahan peningkatan kreativitas dan minat belajar anak mulai dari siklus I, siklus II, dan sampai siklus III sehingga mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar 50% pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Garis besar yang dapat ditarik bahwa berdasarkan rekapitulasi kreativitas dan minat belajar anak melalui permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas dan minat belajar anak pada siklus III sebesar 63,64% atau ada 7 anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Ini artinya ketujuh anak tersebut mampu menyelesaikan tugas bermainnya tepat waktu membuat bangunan dan bentuk dari adonan tepung dengan tepat waktu dan terlihat cukup rapi. Menggunakan lebih dari 6 beragam bentuk dan ukuran balok serta menggunakan 5-6 cetakan kue yang beragam dalam membuat bentuk dan menghiasi bentuk tersebut dengan hiasan kue. Sudah bisa mengungkapkan ide tentang apa yang akan buat sebelum kegiatan bermain dan menceritakan atau merefleksikan hasil karya secara detail hasil karya baik dalam bermain balok dan *play dough*. Membuat bangunan dan bentuk dari adonan tepung dengan ide dan caranya sendiri tanpa ada bantuan dan meniru bangunan orang lain.

Adapun minat belajar anak meningkat sebesar 63,64% atau ada 7 anak pada kriteria berkembang sangat baik. Itu artinya ketujuh anak tersebut menyukai kegiatan bermain balok dan *play dough*, melakukan kegiatan bermain dengan cukup senang, bersemangat dan aktif, memperhatikan penjelasan dan mau mendengar perintah dan arahan dari guru, mencari tahu kegiatan belajar dengan menanyakan kepada guru dan masuk kelas atas keinginan sendiri dan mandiri serta mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Saran

Bagi guru; guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak seperti permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* dengan berbagai *treatment* yang dapat menarik perhatian anak. Membiasakan anak melakukan permainan-permainan kreatif seperti permainan konstruktif yakni bermain balok dan *play dough* agar anak diberikan kesempatan mengeksplorasi seluruh kemampuan anak dengan catatan harus ada intervensi yakni bimbingan, arahan, dan *treatment* guru yang bukan hanya dapat menstimulasi kreativitas dan minat belajar anak melainkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan bagi peneliti berikutnya; peneliti selanjutnya diharapkan instrumen yang digunakan untuk mengukur aspek-aspek kreativitas dan minat belajar anak lebih menjadi perhatian dan melengkapinya agar mendapat hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Colette, A. T. & Chiappetta, E. L. (1994). *Science instruction in the middle and secondary schools: third edition*. New York: McMillan Publishing Company.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Essa, E. L. (2014). *Introduction to early childhood education; seventh edition, international edition*. USA: Wadsworth Cengage Learning.

- Forman, G. E. & Hill, F. (1984). *Constructive play; applying piaget in the preschool (revised edition)*. Canada. Addison-Wesley Publishing Company.
- Hurlock, E. B. (2002). *Perkembangan anak jilid 2 (edisi keenam)*. (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2002). *Perkembangan anak jilid 1 (edisi keenam)*. (Terjemahan Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- James, C. (2011). *Let's play with dough; recipes and ideas for a whole year's fun with dough*. Diunduh hari Senin, 23 Oktober 2014. Website: <http://nurturestore.co.uk/wp-content/uploads/2011/05/playdough-book.pdf>
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199 - 208. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/2689>
- Kemmis, S & McTaggart, R. (2014). *The action research (Doing critical participatory action reseach)*. Singapore: Springer.
- Kunandar. (2012). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Laughlin, K. & Foley, A. (2012). Intelligences that plants can pass on; play dough, fun and teaching strategies with insights to multiple intelligences. *Journal of Adult Education*, 41, 22-28.
- Lee, Y. J., Chao, C. H., & Chen, C. Y. (2011). The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator. *Global Journal of Engineering Education*, 13, 140-153.
- Lefebvre, J. E. & Family Living Agent. (2007). *Play dough: The Best Recipe for Fun and Learning*. (Source: Better kid Care Program, Pennsylvania State University. *Parenting the Preschooler: UW Extension*, 2. Diunduh tanggal 23-10-2014. Website: <http://www.uwex.edu/ces/flp/pp/>).
- Martuti, A. (2009). *Pendidik cerdas dan mencerdaskan*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Michalopoulou, A. (2014). Creativity expressed through drawings in early. *Internasional Journal of Education*, 6, 69-81.
- Monique, P. (2009). Language and sosial development in a multilingual classroom: a dinosaur project enriched with block play. *ProQuest Educational Journals*, 64, 12-19.
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murniati, E. (2012). *Pendidikan dan bimbingan anak kreatif*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Nielsen, D. M. (2008). *Mengelola kelas untuk guru tk; petunjuk perencanaan kurikulum, pengajaran melalui pembelajaran, dan pengaturan lain (Terjemahan Anggota IKAPI)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nitko, A. J. & Brookhart, S. M. (2011). *Educational assessment of studenmts: sixth edition*. Amerika: Pearson.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakrya Offset.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak; usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Schunk, D. H, Pintrich, P. R. & Meece, J. L. (2010). *Motivation in education, theory, research, and*

- application*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education Internasional.
- Sheridan, M. D. (2002). *Play in Early Childhood From Birth To Six Years*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the classroom schools of curious delight: fourth edition*. Taylor & Prancis: Routledge.
- Yoni, A, et al. (2012). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.