

Peran Bermain Media Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa

Sodikin^{1*}, Zulfitria², Yasin Efendi³ Nurbojatmiko⁴

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang, Indonesia

⁴ Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang, Indonesia

sodikin.jarkasih@umj.ac.id

Abstrak. Dilatarbelakangi Perkembangan anak banyak sekali dipengaruhi oleh dorongan dan rangsangan yang dialaminya dari keadaan lingkungan di sekelilingnya. Walaupun demikian hendaknya para orang tua dan para pendidik paham mengenai cara menciptakan dan membina kegiatan bermain bagi anak. Banyak TK yang terlalu memfokuskan kegiatan belajarnya dengan mentargetkan murid- muridnya untuk bisa membaca, menulis, bahkan berhitung penjumlahan dan pengurangan hingga angka. Tujuan untuk mengetahui peran bermain media konstruktif dalam meningkatkan kreatifitas anak di TK HIAMA Bogor. Tahapan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan cara pengambilan data yang akan digunakan adalah dengan angket, interview, observasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa siswa lebih semangat dan senang bermain sambil belajar dengan dengan puzzle, balok balok yang menumbuhkan kreativitas siswa.

Kata kunci: bermain; media konstruktif; kreativitas;

1. Pendahuluan

Anak adalah titipan Allah SWT yang diberikan sebagai amanah untuk dididik dengan baik supaya menjadi anak sukses seperti yang dikehendaki Allah SWT. Anak bukanlah orang dewasa yang bertubuh kecil. Anak memiliki dunianya sendiri yang khas, yang berbeda dengan dunia orang dewasa, sebuah dunia tempat mereka menumbuh kembangkan kualitas kepribadian dan kecerdasan emosi, kreatifitas serta keterampilan hidup yang sangat penting kelak ketika mereka dewasa. Dunia dimana mereka akan belajar nilai-nilai kehidupan dari orang terdekat di sekitar mereka. Hal ini tertuang dalam Hadist, berbunyi:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدُّ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

Artinya: "Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani." (HR Bukhari dan Muslim).

Dari hadist yang tercantum di atas dapat diketahui peran orang tua dalam pengasuhan. Perlakuan orang tua dan guru terhadap jiwa dan dunia kanak-kanak sangat penting terutama dilima tahun pertama usia mereka menjadi pondasi bagi kehidupan mereka kelak. Bermain merupakan proses dinamis yang sesungguhnya tidak menghambat anak dalam proses belajar, sebaliknya justru menunjang proses belajar anak. Keberatan orang tua terhadap aktifitas Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermutu dan Berakhlaqul Karimah | 2024

bermain anak justru menghambat kemampuan kreatifitas anak untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungan hidupnya

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan-persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya anak-anak belajar menghubungkan ukuran suatu obyek dengan lainnya, mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menopang balok yang kecil. Mereka belajar konsep bagaimana hal-hal yang lebih besar mampu menopang hal-hal yang lebih kecil.

Dilatar belakang Pendidikan Anak Usia Dini merupakan peletak atau pondasi pembentukan karakter serta kepribadian anak. Usia 0 - 6 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dalam proses perkembangan anak dan periode penting bagi keberlangsungan pembentukan kepribadian anak selanjutnya. Menurut Mulyasa (2014) proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini pun hendaknya dilakukan dengan tujuan membentuk konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Kehilangan dunia anak, adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas. Kreativitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama. Dengan begitu maka anak dapat mengenal sesuatu yang disenangi maupun tidak disenangi oleh teman bermainnya. Melihat hal tersebut, guru khususnya di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak hendaknya secara maksimal berperan untuk mencari cara dalam proses pengembangan kreativitas. Salah satu cara yaitu guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang menarik yang merangsang keterampilan anak serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak sehingga anak akan tertarik untuk belajar. Dengan penyediaan media yang menunjang maka dapat memengaruhi tercapainya perubahan tingkah laku anak serta kreativitas anak semakin berkembang.

Permasalahan yang ada Kurangnya pemanfaatan media konstruktif dalam kegiatan pembelajaran, Terbatasnya pengetahuan guru dan orang tua tentang cara yang tepat dalam menstimulus anak, Memberikan alternatif kegiatan permainan konstruktif di Taman Kanak-kanak dan Mengkondisikan kegiatan permainan konstruktif di Taman Kanak-kanak sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Tujuan Khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui Peran Bermain Media Konstruktif Balok Kayu Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK HIAMA. Urgensi penelitian bermanfaat dalam memperkaya khazanah Ilmu Pengetahuan, khususnya yang terkait dengan peran bermain dan media konstruktif sebagai investasi keilmuan dalam mencetak generasi yang unggul di masa depan.

A. Hakekat Bermain Kontruktif

Bermain dalam masa kanak-kanak adalah kegiatan yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun masa kanak-kanak. Permainan dapat membantu seorang anak untuk belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan dari pengalaman. Permainan juga sangat penting untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan menggerakkan imajinasinya yang luas, serta menyenangkan bagi kehidupannya.

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2008), bahwa bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak. Permainan diciptakan untuk memberi kesempatan kepada anak sehingga ia memperoleh kepuasan batin yang tidak dapat digantikan untuk merealisasikan perkembangan dirinya. Permainan juga memberikan diri anak berbagai hal-hal yang baru melalui hubungan kausalitas antara aksi dan reaksi yang ditemukannya dalam ketegangan dan frustrasi, keterampilan motorik dan kemampuan intelektualnya.

Dalam menggunakan alat permainan, melakukan kegiatan bermain, tempat bermain, ada pedoman hal yang perlu kita pahami dahulu, seperti: seberapa banyak pengetahuan anak mengenai kegiatan tertentu, peralatan apa yang digunakan, maupun hal lainnya. Ini merupakan permulaan yang menentukan perencanaan guru tentang kegiatan dan penggunaan alat permainan oleh anak sehingga bermanfaat. Permainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tetapi juga membuatnya untuk teliti dan tekun saat bermain.

Peran guru sangatlah penting dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif karena dapat merangsang daya pikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah. Menurut Tedjasaputra (2001) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus dengan pemikiran yang dalam untuk kepentingan pendidikan karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya.

Salah satu permainan yang banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah permainan konstruktif. Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan plastik, kayu, gabungan bermacam-macam bahan yang dapat digunakan untuk membangun. Alat ini dapat berbentuk balok-balok dan berbagai macam ukuran kecil, sedang, maupun besar. Bentuk-bentuk yang bila dirakit akan membentuk mainan atau menjadi bentuk tertentu yang disukai anak. Anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri.

Ada perbedaan yang mendasar perhatian kemampuan seorang anak saat perhatian mereka dirangsang secara pasif seperti, melalui televisi, dan perhatian mereka dapat terkonsentrasikan secara aktif, seperti melalui permainan balok. Permainan balok merupakan salah satu dari permainan yang paling berguna secara intelektual yang mana seorang anak dapat ikut terlibat secara mental dan fisik.

Hurlock (2001) menyebutkan bahwa permainan konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan yang bermanfaat melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Ini berarti anak akan makin kreatif dapat membuat dan menghasilkan sesuatu ke dalam berbagai bentuk konstruksinya.

Permainan konstruktif dalam penelitian ini akan menggunakan media balok, yang terbuat dari kayu dengan berbagai macam warna yang menarik (merah, kuning, hijau, biru, dan putih) ataupun tidak berwarna, serta bentuk-bentuk yang beraneka ragam (segitiga, kotak, persegi panjang, lingkaran, dan tabung). Permainan konstruktif dengan menggunakan balok dapat digunakan untuk mengenal warna, mengenal bentuk, membuat pola, mengelompokkan benda, menyusun dan membangun.

B. Hakekat Kreativitas Anak

Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri dan mengasah kreativitas anak. Kreatifitas anak melalui permainan, tentunya ada beberapa pihak yang terlibat dalam proses pengembangannya, yaitu guru, keluarga, teman dan lingkungannya.

Menurut Mulyani (2018) Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, integrasi dan diferensiasi. Kreativitas diartikan sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Sedangkan menurut pendapat lainnya, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru Asrori (2012).

Dalam Susanto (2012) menumbukan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang perlu distimulasi dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), dan perumusan kembali (redefinition)

Rachmawati & Kurniati, (2010) Dalam menumbukan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Lingkungan yang berperan selain lingkungan rumah juga lingkungan sekolah yang didalamnya ada media pembelajaran kreativitas berupa media konstruktif berupa balok balok kayu. Oleh karena itu tugas pendidik maupun orangtua adalah menciptakan kondisi yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana berupa media yang mendukungnya. Dalam Jamaris (2003) salah satu aktualisasi pengembangan kreatifitas pada anak usia prasekolah yaitu ketika mereka mulai masuk ke Taman Kanak-Kanak, kreatifitas ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disediakan maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran seperti berpura-pura jadi ayah atau ibu, ataupun menampilkan berbagai gerakan berkaitan dengan aktifitas motorik yang dilakukannya, seperti bermain media konstruktif.

Desmita (2008) melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan oleh bangsa Indonesia yaitu: 1). Mempunyai daya imajinasi yang kuat 2). Mempunyai inisiatif 3). Mempunyai minat yang luas 4). Mempunyai kebebasan dalam berpikir 5). Bersifat ingin tahu 6). Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru 7). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat 8). Penuh semangat 9). Berani

mengambil resiko 10). Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman yang rinci dan mendalam mengenai suatu permasalahan (Creswell, 2014). Secara khusus penelitian ini menggunakan desain studi kasus yaitu, desain penelitian yang digunakan untuk mengungkap secara lebih rinci dan komprehensif mengenai situasi dari objek yang dianalisis (Alwasilah, 2002).

Dalam hal ini penelitian menggali mengenai bagaimana memfokuskan Peran Bermain Media Konstruktif Balok Kayu Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap 7 anak siswa HIAMA Kids, baik sebelum bermain konstruktif atau sesudah diberi perlakuan bermain konstruktif, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat kreatifitas. Apabila dilihat dari bermain konstruktif tingkat kreatifitasnya lebih baik dibandingkan sebelum diberi perlakuan bermain konstruktif.



Gambar: Kegiatan siswa bermain Puzzle di TK HIAMA Bogor

Para ustadzah di TK HIAMA selalu berusaha menerapkan berbagai macam cara atau metode mengajar untuk dapat menarik perhatian murid-murid yang merupakan anak-anak usia dini agar aktif mengikuti pelajaran yang diberikan. Cara yang paling sering dilakukan adalah dengan bermain konstruktif. Dalam bermain ini, anak-anak diajak untuk membuat, mencipta, merangkai atau merusak suatu hasil karya. Anak-anak tampak menyenangi kegiatan ini dan terlihat riang gembira. Guru-guru mendampingi anak dan membantu bila anak menemukan kesulitan.

Kegiatan bermain konstruktif ini bukan semata-mata bermain tanpa tujuan, hanya untuk kegembiraan saja, melainkan merupakan pengembangan dari kemampuan dalam motoric kasar anak

Penerapan pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar. Oleh sebab itu metode bermain konstruktif sangat sesuai dipakai karena pembelajaran melalui bermain konstruktif ini Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermutu dan Berakhlaqul Karimah | 2024

sangat menyenangkan bagi anak sehingga mereka tidak menyadari bahwa sesungguhnya mereka sedang belajar. Dari permainan-permainan ini otak mereka terasah sehingga muncullah berbagai kemampuan yang bisa dicapai anak, salah satunya adalah kreatifitas anak.

Dari penjelasan di atas maka dapat dikemukakan bahwa bermain konstruktif berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas anak, namun tidak semata-mata bermain konstruktif menjadi faktor penentu kreatifitas anak, masih banyak faktor-faktor lain yang saling terkait yang dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini

Macam-macam bermain konstruktif yang sangat diminati anak antara lain adalah permainan warna, menggambar bebas, bermain air, bermain pasir, mencocok, melipat, mewarnai gambar, membentuk dengan balok atau lego, membentuk dengan plastisin, bermain puzzle, bermain masak-masakan dan masih banyak lagi yang lainnya.

4. Simpulan

Dari hasil peneliti yang telah dilakukan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Alat permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Melalui bermain balok anak dapat memperoleh peningkatan dalam kemampuan logika matematikanya, meliputi : anak dapat mengenal warna, mengenal bentuk, membuat pola, mengelompokkan benda, menyusun dan membangun.
2. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak dilakukan dengan cara mengenalkan pada anak berbagai macam bentuk geometri , selain itu juga dapat ditempuh dengan pengenalan nama, warna dan bentuknya, selanjutnya anak juga dapat belajar mencoba untuk mengelompokkan gambar bentuk-bentuk yang telah dikenalkan serta mencoba menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah bangun sesuai imajinasi mereka.

Saran

Sesuai dengan simpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan dari penelitian ini, antara lain :

1. Guru hendaknya dapat memanfaatkan permainan konstruktif (balok) sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan anak.
2. Guru diharapkan dapat lebih memahami materi apa yang akan disampaikan kepada anak sesuai dengan usia perkembangannya.
3. Guru hendaknya dapat menentukan metode atau cara yang tepat bagaimana menyampaikan pembelajaran yang mudah diterima anak tetapi tidak menjadikan beban.
4. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat merangsang minat anak.

5. Orang tua diharapkan juga dapat mendukung proses tumbuh kembang anak, sebab anak lebih banyak menghabiskan waktu dan memperoleh pendidikan di rumah bersama keluarga dibandingkan waktunya di sekolah bersama guru.
6. Sekolah senantiasa dapat memfasilitasi berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kami ucapkan telah diterimanya dana atas Hibah Penelitian Internal Universitas Muhammadiyah Jakarta atas Keputusan Rektor UMJ Nomor: 393 tahun 2024 tertanggal 24 Juni 2024 khususnya kepada Rektor UMJ, Ketua LPPM UMJ dan Dekan FIP UMJ yang mendukung akan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, A. C. (2002). *Pokoknya kualitatif: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif*. Pustaka Jaya
- Asrori, Muhammad. 2012. *Psikologi Remaja*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Creswell, J. W. (2014). The Selection of a Research Approach. In *Research Design*. <https://doi.org/45593:01>
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. 2001*. (Jakarta: Erlangga)
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Moeslichatoen. 2008. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT. Rineka Cipta. Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini -Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana Prenada)
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana)