

## MEMBUAT MAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIF ANAK DI TK AL-KAMAL

Winda widya sari

Katarina lumban gaol, rista nabila nasution, febria niastuti

Universitas negeri medan

Email Penulis : riez.nabila04@gmail.com

**Abstrak:**Tujuan dari kajian ini adalah untuk menganalisis membuat mainan edukasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK AL-KAMAL. Penelitian dilakukan sebanyak 10 anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang bersumber dari RA Al-Kamal. Dimana kesepuluh anak tersebut sudah menunjukkan perkembangan dimana hal ini dapat di lihat dari kegiatan yang telah kami lakukan berjalan dengan baik. Anak sangat antusias dalam kegiatan membuat mainan edukasi tersebut, anak juga berpartisipasi seperti anak ikut mewarnai dan membantu dalam memilih warna, dan juga menempel. Anak menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan tersebut, anak juga mengamati setiap kegiatan tersebut. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menuangkan ide atau gagasannya yang dituangkan dalam bentuk karya. Hasil penelitian yang dilakukan kepada 10 anak, terdapat ada 7 orang anak yang sudah meningkatkan kreativitas nya atas pembuatan permainan tersebut, dan sisanya ada 3 orang anak lagi yang tidak menunjukkan meningkatkan nya kreativitas nya karena ia kurang memahami tujuan dan sasaran yang akan dicapai, dan juga takut berbuat salah. Jadi kesimpulannya, dari pembuatan mainan edukasi ternyata memang meningkatkan kreativitas bagi anak, anak jadi lebih kreatif dalam berpikir, anak memiliki rasa ingin tahu dan inisiatif yang tinggi, dan juga memiliki kemampuan yang kaya akan imajinansi.

**Kata Kunci:** *membuat mainan edukatif untuk mengembangkan kreatifitas anak*

**Abstract:***The purpose of this study is to analyze making educational toys to develop children's creativity. This research was conducted at AL-KAMAL Kindergarten. The study was conducted as many as 10 children. The research method used is descriptive qualitative. Data obtained from interviews, observations and documentation sourced from RA Al-Kamal. Where the ten children have shown progress where this can be seen from the activities we have carried out that have gone well. Children are very enthusiastic in the activity of making these educational toys, children also participate as children participate in coloring and helping in choosing colors, and also sticking. Children ask questions related to these activities, children also observe each of these activities. Creativity is a person's ability to express ideas or ideas in the form of works. The results of the research conducted on 10 children, there were 7 children who had increased their creativity in making the game, and the remaining 3 children did not show increased creativity because they did not understand the goals and objectives to be achieved, and also afraid of doing wrong. So in conclusion, making educational toys actually increases creativity for children, children become more creative in thinking, children have high curiosity and initiative, and also have abilities that are rich in imagination.*

**Keywords:***make educational toys to develop creative children*

## Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain yang dipenuhi dengan banyak imajinasi dan mimpi, seorang anak bisa berimajinasi menjadi apapun dan bermimpi menjadi siapapun. Anak-anak dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, biasanya mereka menyalurkan imajinasi dan mimpinya melalui bermain. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban untuk anak. Anak-anak yang sehat akan aktif dalam bermain. 1 Bermain juga dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran PAUD, karena dengan bermain anak akan menjadi senang jika anak senang hati dan otaknya akan dengan mudah menyerap apa yang disalurkan oleh guru.

Bermain dalam ruang lingkup PAUD tidak semata-mata hanya bermain namun bermain dengan bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak akan bermain sambil belajar. Sederhananya, bahwa dalam proses pembelajaran pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 6 tahun (Undang-undang SISDIKNAS tahun 2003) dan 0- 8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya..

Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia salah satunya aspek perkembangan kreativitas anak. Pada usia Golden Age perkembangan kemampuan anak sangat berkembang dengan pesat yang berlangsung secara teratur, tidak secara acak. Dalam masa keemasan ini di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, merupakan periode sensitif (Sensitif periods), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada juga yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki oleh anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini, setiap anak memiliki bakat kreatif yang berbeda dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif perlu dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini, dan apabila bakat kreatif itu tersebut tidak dikembangkan maka tidak akan berkembang sesuai dengan harapan, bahkan bisa akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat terwujudkan.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, karena itu di pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan potensi kreatif yang dimiliki oleh anak sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai harapan dan potensi yang dimiliki anak.

Sebelum melakukan pembuatan mainan edukasi di TK AL-KAMAL, anak tersebut sudah mempunyai sifat yang aktif dan keingintahuan yang besar. Anak di TK tersebut aktif dalam memberikan pertanyaan walaupun terkadang pertanyaannya tidak tertuju kepada pembuatan mainan edukasi tersebut. Semua anak yang ada di TK AL-KAMAL itu sudah mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki inisiatif yang tinggi, juga memiliki kemampuan yang kaya akan imajinasi. Walau pun sebagian dari anak tersebut ada yang masih suka bengong dalam melakukan pembuatan permainan, ada yang juga masih ragu dalam bertanya dan mengatakan keinginannya.

## Kajian Teori

### Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu Ismail (2009:113) mengatakan bahwa alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi mendidik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dapat berfungsi mendidik dan merangsang aktivitas anak.

### Ciri - ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) Alat permainan edukatif. Mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam - macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam - macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak - anak usia prasekolah dan berfungsi

mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.

- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.

### Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pendidikan memiliki banyak manfaat. Menurut Ismail (2009:113-116) manfaat alat permainan edukatif yaitu:

- 1) Dapat melatih konsentrasi anak
- 2) Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat dan bahasa
- 3) Dapat membangkitkan emosi manusia
- 4) Dapat menambah daya pengertian dan ingatan murid
- 5) Dapat menambah kesegaran dalam mengajar

Alat permainan edukatif penting untuk diberikan kepada anak-anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar, APE juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Menurut Riany Ariesta, dalam (Uswatun Hasanah, 2019) bahwa setiap pembelajaran di usia dini, orang tua atau pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif dan memilih jenis APE yang tepat untuk anak didiknya. Dengan demikian, menurut Anggani Sudono agar tujuan pembelajaran tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, kita perlu

memahami secara tepat tingkat perkembangan anak.

Menurut Wiyani dan Barnawi dalam (Mukti Wigati & Novan Ardi Wiyani, 2019) kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Guru PAUD merupakan pihak yang langsung berinteraksi dengan peserta didik. Merekalah yang memberikan teladan, motivasi, dan inspirasi bagi anak bersemangat dalam studi, kreasi dan prestasi. Hal itu sudah barang tentu dapat terjadi manakala pendidik PAUD memosisikan dirinya sebagai pendidik yang kreatif, kreativitasnya guru dapat memfasilitasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau daya untuk mencipta. Menurut Nurla Isna Aunillah kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam memunculkan atau menciptakan sesuatu yang baru, berdasarkan pengalaman, wawasan, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan. Semiawan dalam Munandar (2004) berpendapat bahwa kreatifitas ini dapat dilihat pada proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah; *pertama*, berupa kemampuan dalam memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide. *Kedua*, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. *Ketiga*, berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai hasil karya yang merupakan pemikiran sendiri. *Keempat*, berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat oleh orang lain.

Ciri-Ciri Kreativitas Berdasarkan analisis factor, Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

1. Kelancaran (fluency): kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
2. Keluwesan (flexibility): kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
3. Keaslian (originality): kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise
4. Penguraian (elaboration): kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terperinci, secara jelas dan panjang lebar
5. Perumusan kembali (redifinition): kemampuan untuk meninjau sesuatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui orang.

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri yang menyangkut sikap dan perasaan yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Ihat Hatimah, yang mengemukakan beberapa bentuk kreativitas anak usia dini yaitu :

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi :

a. berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama; mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif

b. berpikir original yaitu anak yang mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda

c. berpikir terperinci, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, serta memiliki kemampuan menghubungkan masa lalu dan masa kini

2. Aspek sikap, yang meliputi :

a. Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu; terbuka terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru

b. Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru serta tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.

c. Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi: senang terhadap pengalaman orang lain.

d. Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan; tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain; kuat pendirian, serta memiliki kebebasan berkreasi

e. Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

3. Aspek Karya, yang meliputi:

a. permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan mampu menyusun berbagai bentuk permainan.

b. Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita; mampu menggambar hal yang baru memodifikasi dari yang telah ada. Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba.

Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif maupun yang negatif. Disinilah pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif akan berkembang optimal, tidak hanya perkembangan intelegensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, anak-anak akan merasa bahagia dan puas. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain

memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Sebagai contoh untuk mengembangkan gerak kreatif di lingkungan rumah yaitu dengan menyiapkan alat-alat yang dapat merangsang/menstimulus gerak pada anak seperti bola plastik, karpet puzzle, dan lain sebagainya.

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreativitas terkait dengantiga komponen utama, yakni: keterampilan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Kaitannya juga dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi internal dan minat seseorang untuk melakukan pekerjaan atau pemikiran kreatif yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi. (Huliyah, 2016; Ridwan Abdullah Sani, 2013).

Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Pelaksanaan

pengajaran yang ada di TK Sejahtera belum menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran.

Kreatifitas seorang anak dapat diketahui oleh orang tua dalam kehidupannya sehari-hari karena orang tua lah yang selalu bersama anak dalam kesehariannya. Anak kreatif atau tidak dapat dipantau oleh orang tua mulai dari sejak lahir, seorang anak kecil tentu tidak dapat beraktifitas seperti orang tua dengan demikian maka kreatif tidaknya seorang anak dapat dilihat dari hal yang terkecil. Misalnya pada saat bermain, seorang anak yang kreatif dia bisa berkreasi menjadikan sapu sebagai kuda lalu dinaiki, sementara anak yang tidak kreatif dia hanya diam saja.

Seorang anak kreatif atau tidak dapat diketahui oleh orang tua sejak kecil, karena orang tua yang selalu bersama anak dalam kehidupannya sehari dengan begitu orang tua dapat mengetahui kegiatan anak. Dalam hal ini orang tua bisa mencocokkan kenyataan diri anak dengan ciri-ciri anak kreatif menurut pandangan ahli, sebagaimana pernyataan Nurla Isna Aulillah yang menyebutkan setidaknya terdapat 6 ciri-ciri anak yang kreatif; Berfikir lancar, fleksibel dalam berfikir, senang menjajaki lingkungannya, banyak mengajukan pertanyaan, rasa ingin tahunya tinggi, dan berminat melakukan banyak hal. Dari beberapa pernyataan diatas tentang ciri-ciri anak kreatif dapat difahami bahwa kreatifitas anak dapat dilihat dari berbagai aspek; Pertama, kognitif yakni kemampuan untuk menangkap dan mengerti suatu masalah, kelancaran dalam berfikir, fleksibilitas, orisinalitas, redefinsi, dan elaborasi. Kedua, afektif yakni minat yang luas, bebas dalam berfikir, selalu ingin tahu, mempunyai inisiatif, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, percaya diri, berani mengambil

resiko, dan mempunyai daya imajinasi yang kuat.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas anak; Jangan terlalu mendikte, membatasi, dan melarang kreativitas anak, jangan membatasi ide anak, jangan terbiasa mengejek dan mencela hasil kerja anak, jangan menakut-nakuti anak, jangan membenci keinginan si kecil melakukan sesuatu, berikan tantangan kepada anak, dan sering-seringlah memberikan pilihan kepada anak.

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif (APE).

Peran seorang guru dan orang tua serta pihak yang ada dilingkungan anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Adapun factor-faktor pendukung kreativitas anak usia dini adalah: a) Stimulasi dari orang tua. b) Orang tua menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. c) Dampingi anak dalam melakukan kegiatan kreativitas. Faktor penghambat kreativitas anak usia dini adalah: a) Tidak ada dorongan bereksplorasi. b) Orang tua kurang menstimulus dalam kreativitas untuk anak. c) Orang tua tidak menyediakan fasilitas

untuk anak melakukan kreativitas. d) Menyediakan alat permainan edukatif atau bahan-bahan sederhana untuk membuat alat permainan edukatif contoh seperti membuat papan pintar dari kulit kerang (Renawati & Ruyadi, 2021).

Pendidik harus mampu menyampaikan sesuatu hal yang bisa diterima dengan baik oleh anak dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif, maka tidak menimbulkan rasa bosan dalam setiap memainkannya, karena selalu saja ada alat permainan yang berbeda dalam melakukan kegiatan di sentra-sentra yang ada di PAUD.

Dan juga sebagai orang tua di rumah tentunya memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak, hal ini disebabkan karena waktu orang tua bersama anak lebih banyak. Agar aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik maka orang tua hendaknya membantu secara bijak, pada saat anak bermain berikan waktu sepenuhnya, biarkan ia bermain sesuai hatinya dan sesuai dengan ide-idenya, sebagai orang tua cukup memantau dari jauh. Kalaupun anak melakukan suatu permainan yang salah maka orang tua tidak perlu menyalahkannya, karena sesuatu yang benar menurut orang tua belum tentu benar menurut anak, pemikiran dan imajinasi anak dengan orang tua tidak sama.

Kreativitas tidak bisa diukur dengan alat ukur atau alat hitungan, akan tetapi kreativitas dapat dilihat dari cara anak mengungkapkan ide atau pikirannya, cara memperlakukan benda-benda yang

dianggap orang lain tidak berguna, dan ide-ide membuat karya. Kreativitas pada setiap anak dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dan juga rangsangan. Pemberian kesempatan anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain, eksplorasi, bereksperimen dengan membuat suatu mainan, gambar, coretan dapat memunculkan kreativitas pada anak. Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik dengan cara anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri dan tanpa ada.

Menurut Joan Freeman ada empat kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreatifitas. *Pertama*, melatih pengindraan, melatih motorik halus dan kasar, wisata kreatif, serta meningkatkan kesadaran dan penerimaan diri, dan kerjasama, dengan membuat bentuk lukisan badan sendiri.

## **Permasalahan Pengembangan Kreativitas di Indonesia**

### **1. Hambatan Diri Sendiri**

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas. Di bawah ini akan dijelaskan faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosial individu yang dapat menghambat tumbuhnya kreativitas.

### **2. Pola Asuh**

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri. Perilaku kreatif dapat tumbuh dan berkembang

dengan baik. Lain halnya jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib menaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi. Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan memengaruhi kehidupan anak hingga ia dewasa.

### **3. Sistem Pendidikan**

Banyak orang kreatif ternama yang membenci sekolah atau kurang berprestasi di sekolah. Bagi anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, sekolah dapat menjadi membosankan. Cara terbaik untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menantang serta bahan pelajaran yang majemuk dan melibatkan siswa secara aktif. Fleksibilitas guru dalam mengajar sangat memegang peranan penting.

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, Supriadi (1994) berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem Pendidikan pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan "akademik" dan "Industri tenaga kerja". Artinya sistem persekolahan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi 'pintar di Indonesia yang seutuhnya'.

Dalam sebuah penelitian Munandar (1999) menemukan bahwa karakteristik



murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru di antaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dan karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Selanjutnya Munandar (1999) memaparkan berbagai kondisi di sekolah yang dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan kreativitas siswa, sebagai berikut;

#### a. Sikap guru

Dalam suatu studi, tingkat motivasi intrinsik siswa terlihat lebih rendah jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru memberikan lebih banyak otonomi.

#### b. Belajar dengan hafalan mekanis

Salah satu cara yang keliru dalam menghimpun pengetahuan adalah dengan belajar secara mekanis, menghafal fakta tanpa pemahaman bagaimana hubungan antar fakta tersebut.

#### c. Kegagalan

Kegagalan mempunyai dampak yang nyata terhadap motivasi intrinsik dan kreativitas. Kita tidak dapat menghindari sepenuhnya suatu kegagalan. Yang paling penting adalah cara guru dalam membantu siswa memahami dan menafsirkan keagalannya.

#### d. Tekanan akan konformitas.

Tekanan yang berlebihan terhadap konformitas tradisi, di rumah, di sekolah, ataupun lingkungan dapat menghambat pengembangan kreativitas. Sebaiknya

seorang anak diberi kebebasan untuk menjadi dirinya sendiri.

Jadi, Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada. Perkembangan kreativitas anak merupakan proses perubahan psikis atau mental individu untuk melahirkan gagasan ataupun produk baru yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Supriadi dalam Rachmawati dan Euis, 2010).

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif yang menggambarkan secara sistematis mengenai hal-hal yang ditemukan di lokasi penelitian yang bersifat verbal. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Kamal Jl. Tegal Sari Dusun VI, Tembung, Kec. Percut Seia Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada Hari jumat Tanggal 5 Mei. Subjek penelitian yang peneliti pilih yaitu guru kelas dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 10 anak.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, wawancara dan dokumentasi. Observasi langsung yaitu peneliti terlibat dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di Ra Al-Kamal dari kegiatan awal sampai anak pulang. Wawancara yaitu kontak langsung secara tatap muka dan lisan dengan sumber data penelitian, yaitu dengan guru. Dokumentasi yaitu dokumentasi berupa foto kegiatan dan data-data pendukung yang lain. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model Miles & Huberman

yang meliputi reduksi data, mendisplay data dan menarik kesimpulan (Miles & Huberman, 2012:16). Kemudian dilakukan uji keabsahan data untuk mengetahui data yang sebenar-benarnya, uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek kebenaran suatu data atau informasi yang diperoleh, yaitu dengan membandingkan satu data dengan sumber yang lain seperti perbandingan hasil pengamatan dengan hasil wawancara atau dokumentasi.

### Hasil dan pembahasan

Dari 10 anak yang di observasi ada 3 kategori yaitu, tinggi = 5, sedang = 2, rendah = 3.

Yang pertama, anak yang tinggi kreativitas nya ada 5 orang, mereka memiliki kreativitas yang tinggi selama pembuatan permainan edukatif tersebut yaitu membuat miniature kincir angin, mereka memiliki keingintahuan yang luas dan besar dan juga memiliki kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru di dalam kepala mereka, mereka juga berpikir kritis dalam melakukan pembuatan permainan tersebut, dan mereka juga memiliki daya imajinasi dan keativitas yang sangat kuat ketika pembuatan permainan tersebut dilakukan.

Yang kedua, anak yang sedang kreativitas nya ada 2 orang, mereka memiliki kreativitas sedang atau biasa saja, selama pembuatan permainan anak yang 2 orang ini hanya menatap diam tidak bertanya apa-apa, ia hanya menatap pembuatan permainan tersebut tanpa mengatakan hal apapun. Mungkin anak tersebut sedang tidak fokus, dia ikut dalam pembuatan permainan tersebut tapi pikiran dan fokus entah kemana-mana atau kurang.

Yang terakhir, anak yang rendah dalam kreativitas nya ada 3 orang, mereka memiliki kreativitas yang rendah dalam pembuatan permainan edukatif, yaitu selama pembuatan permainan, anak-anak tersebut hanya bermain-main dan tidak peduli apa yang sedang diajarkan oleh guru nya, ia hanya asik bermain sendiri sedangkan temannya memperhatikan dalam pembuatan permainan itu, terkadang juga ia melihat apa yang sedang di ajarkan oleh guru nya tapi semenit kemudian ia langsung memalingkan wajah dan pergi main sendiri sesuka hatinya.

Dari hasil observasi sebagian besar anak-anak mampu menceritakan hasil pembuatan kincir nya dengan lancar, mampu membuat warna-warni di kincir angin dengan kreatif dari hasil informasi yang didapat, mampu membuat hasil karya yang dicontohkan oleh guru maupun yang tidak dicontohkan, mewarnai dengan penuh imajinasi.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Jadi dari hasil observasi yang kami lakukan pada anak dalam pembuatan permainan edukatif tersebut, masih terdapat beberapa anak yang memiliki kreativitas jauh dari standarnya. Guru wajib lebih aktif dalam meningkatkan kreativitas anak, yaitu mengajak anak bermain, melakukan permainan yang menyenangkan. Agar anak-anak tersebut senang, ceria, gembira. Jika hal tersebut terjadi anak tersebut akan lebih mudah dalam mencerna apa yang di ajarkan, lebih fokus, lebih mudah bersosialisasi, dan kreativitas nya juga jauh lebih meningkatkat dari yang sebelumnya.

Kreativitas merupakan peranan penting dalam kehidupan anak. Kreativitas dapat memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian terhadap cara anak dalam belajar. Guru juga

harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, itu merupakan suatu tantangan bagi guru, seorang guru harus berusaha untuk mengetahui cara yang tepat untuk menciptakan situasi pembelajaran yang tidak monoton. Sebagai seorang pendidik dalam menyikapi hal tersebut, haruslah dapat bertindak secara bijaksana dalam mengambil keputusan dan juga tindakan.

Dan yang tidak kalah penting, guru harus berusaha semaksimal mungkin dalam membentuk kepribadian siswa agar menjadi baik sesuai dengan tujuan pendidikan, sehingga dapat terbentuknya kepribadian anak yang baik sesuai dengan tujuan yang telah diharapkan. Oleh karena itu, pengaruh guru terhadap para siswanya sangat besar dan sangat menentukan. Untuk mengatasi masalah tersebut, agar mampu mengembangkan kreativitas bakat dan prestasi pada anak, maka dalam mengembangkan kreativitas dan prestasi

Yulianty, R. (2010). Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern dan tradisional. Jakarta: Laskar Aksa.

Makulua Kori, 2015. Strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia taman kanak-kanak. Vol. 1 No. 1. KENOSIS

Widyasanti Ni Putu, 2021. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini dimasa pandemi. Volume 1 Nomor 1. Mpu Kuturan Singaraja

Rachmawati Yeni, Kurniati Euis, 2010. Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Kencana. Prenada Media Group

## DAFTAR PUSTAKA

Triharso Agung, Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini, Yogyakarta: ANDI, 2013.

Mulyadi. 2004. Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain. Jakarta. Papas Sinar Sananti

Seto Kak, Bermain dan Kreatifitas, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004.

Siswanto Igréa dan Sri Lestari, Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD, Yogyakarta: C.V ANDI Offset, TT.

Sujiono, Y.N & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Jakarta: PT. Indeks.