

MENUMBUHKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TEBAK PERMEN

Endang Lestari

STKIP PGRI Ponorogo
endglestari10@gmail.com

Diterima: 22 Maret 2023, **Direvisi:** 24 April 2023, **Diterbitkan:** 25 Juni 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan tebak permen dapat menumbuhkan kreatifitas anak usi dini di kelompok A TK Wiyata Mandala Sidorejo Kebonsari Madiun tahun pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dengan jumlah siswa 26, terdiri dari 11 laki-laki dan 15 perempuan. Data diambil dengan teknik observasi. Dari hasil analisis, diperoleh data dari pra siklus ke siklus 1 dan ke siklus 2. Pada observasi awal BM (50%) - MM (38%), BSH - (11%) dan BSB adalah 0. Pada siklus I BM (27%) - MM (35%) - BSH (27%) - BSB (11%), pada siklus I penelitian belum mencapai hasil yang diharapkan. Maka dilanjutkan pada siklus II dengan nilai BM (0) - MM (4%) - BSH (11%) - BSB (85%). Pada siklus II ini sudah mencapai target yang diharapkan dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Jadi melalui permainan tebak permen dapat menumbuhkan kreatifitas anak di Kelompok A TK Wiyata Mandala Sidorejo, Kebonsari, Madiun tahun pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: Kreatifitas; Permainan; Tebak Permen

Abstract

The purpose of this study is to foster children's creativity through guessing candy game in group A Wiyata Mandala Kindergarten, Sidorejo Village, Kebonsari District, Madiun Regency in 2020/2021. This type of research is classroom action research which involves a total of 26 students, 11 boys and 15 girls. This research was conducted in two cycles, each cycle was carried out in four stages, namely the planning, implementation, observation and reflection stages. Data were taken by observation. From the results of analysis, the obtained data from pre-cycle, cycle 1 to cycle 2. In the initial observation, the students' creativity BM was categorized into (50%), MM (38%), BSH (11%) and BSB were 0. In the first cycle BM (27%), MM (35%), BSH (27%), BSB (11%). The first cycle of research was not successful because it has not achieved the expected results. Then continued to the second cycle with the value of BM (0), MM (4%), BSH (11%), BSB (85%). In cycle II, it has achieved the expected goals and does not need to continue the next cycle. So, through candy guessing game, the children's creativity in Group A TK Wiyata Mandala Sidorejo Kebonsari Madiun in 2020/2021 grows as expected

Keywords: Creativity; Game; Guessing Candy

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia bermutu akan mampu mengantarkan suatu bangsa ke posisi terdepan, atau setidaknya mendekati dengan negara-negara lain, baik dalam segi ekonomi, politik, maupun sosial budaya. Paling tidak bisa menemukan dan pengembangan bakat-bakat unggul pada berbagai bidang serta menemukan serta pengembangan kreatifitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu disiapkan serta ditumbuhkan sedari dini.

Kreatifitas merupakan pengalaman mengekspresikan serta mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain (Moustakis dalam Utami, 2012). Aktualisasi diri merupakan perwujudan bakat dan kemampuan untuk menjadi apa yang diinginkan. Anak yang berbakat biasanya memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak yang kurang berbakat. Jika anak mendapat pembinaan dan rangsangan yang tepat, anak akan bisa mengembangkan kemampuan dan bakat secara utuh dan optimal (lihat Arkam, 2022; Subiani, dkk., 2022; Kurniawati, dkk., 2022).

Anak yang berbakat dan kreatif merupakan *a gift from god and nature* serta sumber daya manusia berkualitas, yang bermakna serta tidak boleh dibiarkan tanpa perhatian dan pelayanan khusus kepada mereka. Adalah kewajiban setiap orang tua untuk membantu memupuk kreatifitas anak sehingga bisa berkembang dengan baik. Banyak kegiatan yang dilakukan untuk menumbuhkan kreatifitas anak usia dini, salah satunya dengan melalui kegiatan bermain (lihat Arifin, 2016; Suprayitno dkk., 2019; Arkam & Mulyono, 2020).

Bermain pada dasarnya merupakan kegiatan menyenangkan dan paling disukai

anak. Bermain bagi anak sangat diperlukan karena dalam dunia PAUD, anak belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar (lihat Fadlillah, 2014; Wulandari & Hurustyanti, 2016; Abshori, dkk., 2020). Memang untuk anak PAUD dalam memberikan materi tidak harus duduk manis dan mendengarkan materi lalu mengerjakan, namun semua kegiatan di PAUD dilakukan dengan belajar sambil bermain.

Banyak para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain nampak dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang melakukan kegiatan. Anak-anak bermain dalam berbagai bentuk seperti bernyanyi, bermain pasir serta tanah liat, menyusun balok-balok warna, menyusun bentuk atau menirukan sesuatu (lihat Trisdiana, dkk., 2022). Bermain bisa berupa bergerak, antara berlari, melempar, menangkap bola, memanjat atau menyusun puzzle, bermain kreatif dengan menggunakan pensil warna/krayon, plastisin atau tanah liat dan banyak benda-benda yang ada di sekitar anak yang bisa digunakan untuk kegiatan bermain, seperti permen.

Anak merupakan makhluk kecil yang aktif, dinamis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama-sama dengan teman (Montolalu, 2005). Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi.

Bermain adalah anak mendapatkan kesempatan dalam rangka memaksimalkan potensi-potensi yang ada pada dirinya anak akan mengenali dirinya yaitu kekuatan serta kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial

serta emosional), anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik, secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi (Badru Zama dkk, 2004).

Untuk anak PAUD biasanya tidak dibutuhkan hanya teori-teori saja, tapi lebih banyak praktek yang melibatkan anak sendiri serta orang tua lebih mendampingi. Kegiatannya berbeda-beda, seperti menangkap dan melempar bola, mendengar aba-aba (lari, jalan, berhenti), menebak jumlah benda, meneliti tali (seolah-olah dibuat sebagai jembatan, mewarnai, meronce, menempel dan lain-lain). Karena kegiatan anak tidak lepas dari kegiatan bermain.

Permainan bagi anak PAUD tidak memerlukan ketrampilan tingkat tinggi serta memungkinkan semua anak terlibat serta berhasil. Permainan yang dapat melibatkan semua anak sangat menyenangkan, anak dapat merespon dengan energik yang baik, tertawa, serta bergembira. Pada suatu permainan yang mengeliminasi anak karena belum terampil dalam melakukan sesuatu akan menimbulkan kesenangan anak berakhir. Jikalau anak selalu tidak berhasil dalam permainan maka tanggapannya terhadap permainan akan menjadi negative.

Kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kreatifitas anak. Sayangnya seiring dengan berjalannya waktu kesempatan anak untuk bermain semakin berkurang (Melati, 2012:82). Hal ini menjadi pekerjaan rumah bagi pendidik PAUD khususnya untuk lebih banyak melakukan kegiatan bermain sambil belajar.

Sebenarnya anak bermain itulah ketika mereka belajar. Jangansampai orang tua terlalu memaksakan sesuatu secara frontal atau kasar kepada anak. Karena mereka masih anak-anak, maka orang tua juga harus

mendekati mereka dengan pendekatan yang relevan dengan dunia anak. Jangan paksaan metode untuk orang dewasa kepada mereka. Dengan bermain akan memunculkan kreatifitas serta dapat membantu berbagai aspek perkembangan anak tergantung dari rangsangan yang diberikan.

Bila melihat kondisi di Kelompok A TK Wiyata Mandala Desa Sidorejo Kec Kebonsari Kab. Madiun Tahun 2020/2021 guru sering melakukan kegiatan bermain dengan banyak cara, namun anak sudah mulai bosan dengan apa yang disampaikan gurunya. Dalam hal ini, peneliti melakukan kegiatan bermain tebak permen untuk menumbuhkan kreatifitas anak yang dinilai masih kurang.

Berkurangnya kegiatan bermain anak disebabkan oleh banyak factor diantaranya adalah maraknya acara televisi dan permainan komputer/video game yang cenderung menggantikan kegiatan bermain bebas dengan sarana hiburan yang bersifat pasif (Mulyani, 2013). Kemudian adanya gerakan *superkids* serta anggapan bahwa dalam mengembangkan bakat anak, guru yang bijak harus secara aktif membangun kreatifitas anak sedini mungkin. Walaupun untuk sekarang ini tidak dipungkiri lagi anak-anak sudah pandai bermain *gadget*, namun tidak bisa dipungkiri semodern permainan dan *game* melalui internet namun peran seorang guru dalam menumbuhkan kreatifitas anak tidak bisa digantikan.

Banyak permainan yang bisa dilakukan salah satunya adalah permainan tebak permen. Dengan permainan ini dapat membantu guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam pengembangan moral agama, anak mampu berdo'a ketika akan memulai kegiatan, sosial emosional anak mampu berinteraksi dengan teman-temannya serta mampu mengontrol emosinya, bahasa mampu menambah perbendaharaan kata,

kognitif dapat melatih kecerdasan anak untuk berfikir, fisik motorik melatih anak untuk berdiri dalam rentang waktu tertentu serta seni anak mampu bernyanyi bersama-sama.

Bila melihat pentingnya permainan ini di Kelompok A TK Wiyata Mandala Desa Sidorejo Kec. Kebonsari Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/2021. Peneliti berkolaborasi dengan guru PAUD setempat untuk melakukan penelitian dengan judul “Menumbuhkan Kreativitas anak melalui permainan “tebak permen”.

METODE

Jenis penelitian dalam kegiatan ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Arikunto, 2008). Penelitian ini dilakukan di Kelompok A TK Wiyata Mandala Ds. Sidorejo Kec. Kebonsari Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/2021. Dengan jumlah siswa 26 siswa yakni 11 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua kali siklus. Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2020. Pada siklus ke II dilaksanakan pada September 2020, serta siklus 2 dilaksanakan pada Oktober 2020.

Penelitian ini sesuai dengan model siklus yang dikemukakan Arikunto (2008), yakni prosedur penelitian dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observasi*), dan refleksi (*reflecting*). Metode dalam pengumpulan data ini adalah dengan observasi, yakni dengan pengamatan terhadap obyek yang diteliti (Dimiyati 2015).

Data yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung selanjutnya diolah baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Data

digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil analisis yang diperoleh selama proses pembelajaran kemudian diolah dan dicari persentasenya. Dari hasil penelitian tersebut maka penulis akan melihat pembelajaran seperti apa lagi yang akan diberikan atau disampaikan pada anak sehingga kreatifitas anak akan tumbuh dengan baik.

Adapun indikator yang digunakan adalah KD 2.3 memiliki perilaku yakni memiliki sifat kreatif (Hedrastuti, 2016). Ada 4 aspek yang perlu diobservasi yakni tentang kemampuan daya ingat anak, kemampuan berinteraksi dengan teman-temannya, kreatifitas siwa serta keberanian siswa.

Tabel 1: Aspek kreatifitas siswa yang diamati

No	Aspek-aspek yg diamati	Kriteria			
		BM	MM	BSH	BSB
1	Daya ingat				
2	Kemampuan berinteraksi				
3	Kreatifitas siswa				
4	Keberanian siswa				

Hasil pengamatan kegiatan permainan tebak permen diuraikan pada setiap kegiatan berlangsung serta hasilnya dilihat dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah siswa

Tabel: 2 Interval kriteria penilaian

No.	Kriteria	Interval Skor
1	Belum Muncul (BM)	25-43
2	Mulai Muncul (MM)	44-62
3	Berkembang Sesuai harapan (BSH)	63-81
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	82-100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi awal di kelompok A TK Wiyata Mandala Kabupaten Madiun. Peneliti melihat bahwa kreatifitas anak masih rendah, seperti tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3: Hasil pengamatan awal

No	Penilaian	Keterangan	Jml. Siswa	Frekuensi	Persentase
1	BM	Belum muncul	26	13	50%
2	MM	Mulai muncul	26	10	38%
3	BSH	Berkembang sesuai harapan	26	3	12%
4	BSB	Berkembang sangat baik	-	-	0
Jumlah				26	100%

Pengamatan awal dari kegiatan menunjukkan nilai BSB adalah 0%, nilai BSH yaitu 12%, yang mendapat nilai MM adalah 38%, sedangkan yang mendapat nilai BM adalah 50%. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bila dilihat dari kegiatan dan hasil yang didapat selama kegiatan pembelajaran melalui permainan tebak permen memang sangat membantu dalam menumbuhkan kreatifitas anak.

Setelah diadakan pengamatan di awal, maka dilakukan kegiatan pada siklus I dan didapatkan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4: Hasil pengamatan siklus I

No	Penilaian	Keterangan	Jml. Siswa	Frekuensi	Persentase
1	BM	Belum muncul	26	7	27%
2	MM	Mulai muncul	26	9	35%
3	BSH	Berkembang sesuai harapan	26	7	27%
4	BSB	Berkembang sangat baik	26	3	11%
Jumlah				26	100%

Berdasarkan pengamatan siklus I menunjukkan bahwa hasil yang didapat pada nilai BSB adalah 11%, yang mendapat nilai BSH adalah 27%, yang mendapat nilai MM adalah 35%, sedangkan yang mendapat nilai BM adalah 27%. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat

ditarik kesimpulan bahwa hasil pengamatan pada siklus I selama kegiatan pembelajaran dengan permainan tebak permen sangat baik dan tepat sehingga harus terus dilakukan untuk menumbuhkan kreatifitas anak.

Kegiatan yang dilakukan yakni pengamatan pada siklus I, lalu diteruskan siklus II hasilnya seperti pada tabel di bawah ini:

namun anak tersebut mau berusaha untuk mengasah kreatifitas dengan permainan tebak permen.

Pembahasan

Setelah selesai hasil dari pengamatan kita dapati temuan dari pengamatan pertama (awal) bisa disimpulkan dari hasil pengamatan awal terhadap anak selama kegiatan bermain tebak permen dalam menumbuhkan kreatifitas

Tabel 5: Hasil pengamatan siklus II

No	Penilaian	Keterangan	Jml. Siswa	Frekuensi	Persentase
1	BM	Belum muncul	26	0	0
2	MM	Mulai muncul	26	1	4%
3	BSH	Berkembang sesuai harapan	26	3	11%
4	BSB	Berkembang sangat baik	26	22	85%
Jumlah				26	100%

Setelah selesai pada siklus II didapatkan hasil pengamatan pada siklus II telah menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai BSB adalah 85%, yang mendapat nilai BSH adalah 11%, yang mendapat nilai MM adalah 4%, sedangkan yang mendapat nilai BM adalah 0%. Berdasarkan hasil pada siklus ke II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sudah bisa dikatakan hampir semua anak memperoleh nilai BSB, dari setiap aspek yang dinilai. Hal ini menunjukkan adanya suatu peningkatan yang signifikan sehingga bisa dikatakan sesuai dengan yang diharapkan yakni BSB 85%. Karena dalam proses sudah mendapatkan hasil sesuai dengan harapan maka penelitian dihentikan pada siklus ke II.

Bila menelaah hasil perbandingan hasil pra siklus, siklus I (pertama) dan siklus ke II (kedua) terjadi peningkatan yang signifikan pada kreatifitas anak melalui permainan tebak permen. Dari jumlah 26 anak ada 4 anak yang belum mencapai nilai BSB. Dari ke 4 anak tersebut masih perlu bimbingan, walaupun ke 4 anak tersebut belum mencapai hasil BSB,

memang sangat perlu dilakukan karena sangat penting sekali untuk memenuhi akan kebutuhan anak usia dini yaitu tentang kreatifitas.

Pada siklus I menunjukkan hasil pengamatan terhadap anak usia dini selama kegiatan bermain tebak permen dalam menumbuhkan kreatifitas masih kurang karena hasil yang peroleh belum sesuai dengan yang diharapkan karena baru mencapai 11 % serta perlu diadakan lagi kegiatan pada siklus II.

Sedangkan pada siklus II didapatkan dengan proses yang dilalui hampir semua anak memperoleh nilai BSB yakni sudah mencapai 85% dari aspek yang dinilai. Hal ini sudah sesuai dengan apa yang di harapan, oleh karena itu nilai yang telah ditetapkan telah berhasil.

Tabel 6: Rekapitulasi hasil penelitian

No.	Penilaian	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1	Belum muncul (BM)	50%	27%	0
2	Mulai muncul (MM)	38%	35%	4%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	11%	27%	11%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	11%	85%

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain tebak permen dapat menumbuhkan kreatifitas anak di TK Wiyata Mandala Sidorejo Kebonsari Madiun Tahun 2020/2021. Sesuai dengan hasil yang telah diperoleh yakni pada observasi awal BM (50%), MM (38% serta BSH (11%) dan BSB adalah 0. Pada siklus I BM (27%), MM (35%), BSH (27%), BSB (11%), pada siklus I penelitian bisa dikatakan kurang berhasil karena belum mencapai hasil yang diharapkan. Maka dilanjutkan pada siklus II dengan nilai BM (0), MM (4%), BSH (11%), BSB (85%). Pada siklus II ini sudah mencapai tujuan yang diinginkan serta tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau siklus III. Jadi melalui permainan tebak permen penting sekali dilakukan oleh para guru Taman Kanak-kanak dalam menumbuhkan kreatifitas anak di Kelompok A TK Wiyata Mandala Sidorejo Kebonsari Madiun tahun pelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

Abshori, M. U., Misrohawati, E. R. R. & Arifin, A. 2020. Increasing Fifth Graders' Vocabulary Mastery Using Monopoly Game. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), hal. 48-53. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>

Arifin, A. 2016. Recognizing the Students' Intelligences Earlier. *Deiksis*, 8(3),

hal. 217-225. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v8i03.691>

Arikunto, S., Suhardjono & Suryani. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arkam, R. & Mulyono. 2020. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Berbasis Kearifan Lokal di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Konstruktivisme*, 12(2), hal. 179-184. Doi: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.1106>

Arkam, R. 2022. Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif AlQur'an. *Mentari*, 2(2), hal. 102-108. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Dimiyati, J. 2014. *Metode Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Hendrastuti, H. 2016. *Buku Pedoman Guru*. Sukoharjo

Hildayani, R. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kurniawati, M., Arkam, R. & Lestari, E. 2022. Pengaruh Penerapan STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Merak Ponorogo. *Mentari*, 2(2), hal. 86-91. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Pamadhi H. & Sukardi, E. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Setiowoti, L., Arkam, R. & Lestari, E. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Mentari*, 2(1), hal. 11-17. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Subiani, Arkam, R., & Wulandari, R. 2022. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains Anak Usia Dini melalui Metode Eksperimen. *Mentari*, 2(1), hal. 45-55. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Suprayitno, E., Rois, S. & Arifin, A. 2019. Character Value: The Neglected Hidden Curriculum in Indonesian EFL Context. *Asian EFL Journal*, 23(3.3), hal. 212-229. Diakses secara online dari <https://www.asian-efl-journal.com/>
- Trisdiana, N. Z., Arkam, R. & Mustikasari, R. 2022. Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini dengan Media Boneka Jari. *Mentari*, 2(2), hal. 92-101. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Wulandari, R. S. & Hurustyanti, H. 2016. Character Building Anak Usia Dini melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya Lokal. *Indonesia Language Education and Literature*, 2(1), hal. 22-31. Doi: <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v2i1.988>
- Zaman, B., Hermawan, A. H. & Eliyawati, C. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.