

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERAGA
EDUKATIF PUZZLE (STUDI KASUS DI SPS AL-BIDAYAH KEC. RONGGA)
RIMA NURUL AZMI SPS AL-BIDAYAH**

Rima Nurul A

STKIP Siliwangi Bandung

Abstrak

Penelitian ini mengangkat permasalahan belum optimalnya kreativitas anak di SPS Al-Bidayah desa Cibedug kecamatan Rongga kabupaten Bandung Barat. Tujuan penelitian adalah : 1. Mengungkapkan data tentang Peningkatan kreativitas anak melalui alat peraga edukatif puzzle di PAUD Al-Bidayah . 2. Mengungkapkan data tentang Peningkatana kreativitas anak melalui pemanfaatan hasil dari bermain dengan puzzle. Landasan Teori dan konsep antara lain : konsep kreativitas, konsep alat peraga edukatif sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak sebagai upaya tujuan kemandirian dan kecerdasan nasional. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif hal ini dilakukan dengan masalah yang diteliti merupakan masalah yang ada pada masa sekarang yang sedang dihadapi, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Objek penelitian 25 Orang anak. Hasil penelitian dan temuan, dari data yang dikumpulkan terungkap bahwa yang menyebabkan kurang optimalnya perkembangan kreativitas anak yaitu kurangnya pengetahuan orang tua desa Cibedug Kecamatan Rongga akan cara-cara merangsang kreativitas anak sejak usia dini. Didalam melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain, Tutor SPS Al-Bidayah menggunakan alat peraga edukatif puzzle sebagai metoda demonstrasi/ praktek hal ini akan merangsang anak untuk berfikir kreatif karena dengan metoda tersebut dapat dilakukan langsung oleh anak serta tersedia di lembaga. Yang merupakan kegiatan pokok dari kegiatan Paud Al-Bidayah adalah kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan alat peraga edukatif seadanya, karena dengan minimnya alat peraga edukatif yang dimiliki menjadi salah satu kendala para Tutor untuk melakukan praktek peningkatan kreativitas secara maksimal. Ada sebagian anak yang tidak mau mengikuti acara bermain dengan menggunakan alat peraga edukatif puzzle

disebabkan tidak suka karena gambarnya acak-acakan. Cara yang digunakan oleh Tutor Paud Al-Bidayah untuk mengajak anak tersebut untuk bermain puzzle bersama anak lain sehingga anak tersebut mau belajar. Adapun umumnya warga belajar mengikuti kegiatan belajar mengajar agar bisa melatih konsentrasi anak serta merangsang anak untuk kreatif. Dengan demikian masih adanya kemauan anak untuk bermain dan belajar dengan menggunakan alat peraga edukatif puzzle selain merasakan hasil yang telah diperoleh, warga belajar berusaha untuk mencoba aneka bentuk puzzle yang lain dari mengikuti kegiatan bermain sambil belajar menggunakan alat peraga edukatif puzzle tersebut. Adapun cara warga belajar dalam mengikuti kegiatan belajar sambil bermain yaitu dengan mencoba aneka bentuk puzzle yang lain. Dengan adanya usaha tersebut warga belajar dalam setiap kegiatan belajar mengajar bertambah semangat walaupun hanya beberapa orang saja. Kesimpulan, adanya warga belajar yang belum menyukai kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan alat peraga edukatif puzzle, sehingga masih diperlukan pendampingan dari Tutor Paud untuk menggalakan kembali kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan alat peraga edukatif puzzle. Dampak yang diperoleh, adanya partisipasi dari keluarga, khususnya orang tua terhadap kegiatan pendampingan belajar sambil bermain pada anak, ditunjang pula oleh partisipasi dari lingkungan masyarakat yang ada.

Kata Kunci : Kreativitas Anak Dapat Dibentuk Melalui Pembinaan Oleh Orang Tua Sejak Dini.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimaksudkan sebagai proses fasilitasi untuk perkembangan dan pertumbuhan anak secara fisik dan psikis di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Upaya ini dipahami sebagai dasar ke arah perkembangan pengetahuan, sikap, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sebagai dasar pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Dalam konteks kesadaran seperti inilah PAUD AL-Bidayah hendak mencoba mengembangkan gagasan dan model pendidikan yang berperspektif anak, berbasis pada solidaritas komunitas lingkungan pendidikan—sebagai salah satu pilar pendidikan, dan hendak memberikan makna penting bagi proses rekonstruksi kultural yang adil jender, dan tidak memandang latar kelas maupun etnis.

Pola belajar sambil bermain yang diadakan disekolah yang sesuai dengan tingkat usianya dapat memberikan respon yang positif terhadap anak. Namun terkadang pengetahuan orang tua yang minim tentang pendidikan terhadap perkembangan anak dapat menjadi kendala terhadap tumbuh kembang anak, untuk itu peran orang tua, guru, sekolah serta lingkungan perlu diperhatikan secara bersama-sama demi mengoptimalkan potensi kecerdasan anak.

Saat ini di Desa Cibedug masih banyak orang tua yang kurang faham akan pentingnya kreativitas pada anak. Hal ini disebabkan pengetahuan orang tua yang masih minim atau karena orang tua kurang peduli akan proses tumbuh kembang anak. Tidak sedikit Orang tua yang tidak mengetahui bakat yang dimiliki oleh anak mereka. Sehingga bakat yang dimiliki anak pun tidak dapat berkembang dengan optimal karena tidak adanya proses pembelajaran yang baik dari orang tua. Berdasarkan temuan dari hasil penelitian dan situasi kongkrit masyarakat desa Cibedug, kemampuan orang tua dalam mengembangkan kreatifitas anak perlu dikembangkan.

Dengan persyaratan itulah sebagai titik awal menggugah penulis untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas anak melalui PAUD Al-Bidayah, dengan judul “Meningkatkan Kreativitas anak melalui Alat permainan Edukatif Puzzle” studi kasus di SPS Al-Bidayah Desa Cibedug Kecamatan Rongga.

B. KAJIAN TEORI

Konsep Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini, Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kreativitas, yaitu: Percaya pada kemampuan anak, Memberi dukungan terhadap anak, Sediakan fasilitas yang dapat mengasah kreativitas, dan Berikan anak pengalaman baru. Selain itu, cirri-ciri anak kreatif yaitu lancer dalam berfikir, fleksibel dalam berfikir, orisinil (asli) dalam berfikir, dan elaborasi (mampu member gagasan atas jawaban yang dikemukakan).

Pengertian Anak

Menurut psikologi, anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, periode ini biasanya disebut dengan periode prasekolah, kemudian berkembang setara dengan tahun tahun sekolah dasar.

Konsep Alat Peraga Edukatif

Ada beberapa konsep dasar yang perlu diketahui dalam memahami alat permainan edukatif, yaitu Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan seperangkat instrumen, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar, alat Permainan Edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak , orang tuamaupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi, dan spiritual anak, sehinggamuncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat melejit, Jika dipandang dari sudut pandang materialnya, alat permainan edukatif terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya berpikir (kognisi), cipta bahasa, motorik,dan keterampilan anak, bahan yang digunakan sebagai Alat Permainan Edukatif tidak mengikat, harus terbuatdari salah satu bahan dasar, seperti plastik atau kayu, besi, tanah, plastisin, spon, atau pun yang lainnya. Sebab anak tidak memperdulikan bahan yang bagus atau tidak, bahan yang mahal atau tidak. Tetapi yang terpenting adalah alat permainan itu menyenangkan atau tidak, dan bagi orang tua atau guru, tujuan dari materi dapat tersampaikan atau tidak.

Anak-anak sangat membutuhkan sarana pendidikan berupa alat bermain yang lengkap.Alat yang lengkap dapat memberi peluang kepada anak untuk dapat bereksplorasisepuasnya. Tetapi tidak harus mahal, sebab alat yang mahal bukan satu-satunya kuncikeberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan anak-anak. Namun, harus disesuaikandengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan pendidikan itu sendiri.

Puzzle

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin di seluruh dunia. Tua, muda, besar, kecil semua menyukainya, bahkan permainan ini hadir dalam berbagai bentuk dan versi. Bahkan anda bisa menemukan puzzle dengan jumlah kepingan yang fantastis, hingga mencapai ribuan keping gambar. Tentunya bukan perkara mudah untuk menyusun puzzle yang ini. Orangtua harus memperhatikan bahwa kemampuan tiap anak itu berbeda. Biasanya anak yang sejak dini sudah dikenalkan dengan puzzle akan lebih mahir dan terbiasa bermain puzzle. Oleh karena itu, para orang tua yang akan memilih puzzle untuk anaknya, jangan berdasarkan umur, tetapi bergantung kepada kemampuan si buah hati. Umumnya, anak-anak yang kuat kemampuan visualnya, akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan permainan ini.

C. METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Karena data dan informasi yang peneliti kumpulkan lebih banyak bersifat keterangan-keterangan atau penjelasan yang bukan berbentuk angka. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Margono, 2005 : 36) penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Cibedug merupakan salah satu desa yang berada di wilayah kecamatan Rongga Kabupaten Bandung Barat. Keadaan penduduk desa Cibedug menurut golongan umur dan jenis kelamin berjumlah dengan mata pencaharian didominasi oleh petani, guru, dan pedagang.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan angket, angket tersebar sebanyak 25 orang responden. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat memberi gambaran bahwa sekitar 40 persen warga belajar SPS Al-Bidayah memiliki kreativitas yang baik dan termotivasi untuk mencari permainan yang lebih menantang. Sebagian warga belajar mengerti dengan cara yang diajarkan oleh Tutor akan cara bermain alat peraga edukatif puzzle yang sisanya masih ada yang tidak mau tahu

cara bermain puzzle atau sebagian lagi susah untuk mencerna perintah para Tutor dalam bermain puzzle. Hasil perubahan pada warga belajar setelah menerima bimbingan pembelajaran dari para Tutor, menunjukkan lebih dari setengah (62%) warga belajar mengalami peningkatan yaitu mereka dapat lebih cepat dalam menyusun puzzle bahkan ada beberapa anak yang ingin mengganti puzzle yang biasa digunakan dengan puzzle yang lebih sulit dari biasanya. Dengan demikian perubahan yang dirasakan dari hasil pembimbingan para Tutor sebagian besar mengalami perubahan pengetahuan dan keterampilan.

E. KESIMPULAN

Dari data yang terkumpul terungkap bahwa yang menyebabkan kurang optimalnya kreativitas anak karena minimnya pengetahuan orangtua di Desa Cibedug Kecamatan Rongga akan cara meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak sehingga masih diperlukannya pembimbingan dari Tutor Paud terhadap anak dan orang tua. Dalam melaksanakan kegiatan pembimbingan bermain sambil belajar kepada anak dan orang tua, Tutor menyampaikan hal yang harus dilakukan orang tua adalah memberikan dukungan kepada anak serta percaya kepada kemampuan anak. Selain itu orang tua sebaiknya memberikan kesempatan yang luas kepada anak, mendampingi anak pada saat bermain, tidak terlalu ikut campur (tidak memaksakan ide kita), serta tidak emosional. Dengan menganggap anak sebagai manusia yang utuh, maka akan banyak manfaat bagi anak tersebut diantaranya anak akan menyadari bahwa dirinya juga dianggap sebagaimana manusia yang lain, sehingga ia akan memiliki motivasi yang tinggi untuk berkembang, anak juga akan memiliki rasa percaya diri dalam banyak hal dan ini sangat positif bagi perkembangan kreativitasnya serta anak akan bisa menghargai orang lain sebagaimana ia juga dihargai orang lain pada saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aieto.(2012). 4 Cara Meningkatkan Kreativitas Anak [online]. Tersedia: <http://karyakarya-aietoo.blogspot.com/2012/02/4-cara-meningkatkan-kreativitas-anak.html> (2 April 2012)

Khoerunnisa.(2012).Cara membuat anak menjadi cerdas.tersedia:
<http://www.ibudanbalita.com/diskusi/pertanyaan/76197/cara-membuat-anak-menjadi-cerdas.html> (7 Februari 2012).

Faelaema. (2009). Tips Mengembangkan kreativitas Anak. [online].
Tersedia:
<http://keluargakecilbahagia.wordpress.com/2009/12/17/tips-mengembangkan-kreativitas-anak.html> (2 April 2012)

Hasan Soewarman Engking (1997), Metode Penelitian, jurusan Pendidikan Luar Sekolah FIP IKIP: Bandung