

Menumbuhkan kreativitas anak melalui aktivitas belajar yang menyenangkan

Pelita Bayhaqi Al Ansor, Sobrul Laeli,

Universitas Djuanda, bebayoo08@gmail.com

Universitas Djuanda, , Sobrul.laeli@unida.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah pengembangan kreativitas anak hendaknya didorong melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Namun kreativitas siswa belum menjadi yang terdepan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan belajar yang menyenangkan terhadap pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yang mana wawancara dilakukan kepada 4 orang guru SD Negeri Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang mendorong kreativitas meliputi permainan edukatif, pembelajaran berbasis masalah, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memulai belajar dari minat dan pengalaman anak. Ada juga metode pembelajaran efektif yang menggabungkan permainan, eksperimen, seni, dan diskusi kelompok. Kegiatan pemecahan masalah, teka-teki dan kegiatan kreatif lainnya dapat meningkatkan keluwesan berpikir anak. Menjamin kebebasan berekspresi juga penting untuk meningkatkan kreativitas anak..

Kata Kunci: pembelajaran, kreativitas, metode pembelajaran,

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu hal penting yang perlu dikembangkan pada anak sejak dini, termasuk melalui kegiatan pembelajaran disekolah. Diharapkan anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berfikir kritis dan out of the box. Kreativitas anak perlu didorong dan dikembangkan sejak dini karena memiliki banyak manfaat. Anak usia dini adalah sekelompok orang yang berusia antara 0 dan 6 tahun (Di Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).(Hairiyah & Mukhlis, 2019). Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak mengalami permasalahan dalam proses pembelajarannya. Seperti kurangnya kreativitas dan inovasi dari guru serta mainan edukatif yang kurang mendukung.(Hairiyah & Mukhlis, 2019) UU Sistem Pendidikan

Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah kurikulum atau kurikulum dan kaidah-kaidah yang menjadi tolok ukur penyelenggaraan pembelajaran dan kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.(Hairiyah & Mukhlis, 2019). Anak dirancang lebih aktif dan terbiasa belajar kreatif serta lebih mahir mengembangkan pembelajarannya sendiri.(Afnita, 2021) Pendidikan anak usia dini yang dimaksud dalam Pasal 1 angka 14 UU Sisdiknas Tahun 2003 adalah upaya bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui pendidikan yang merangsang pertumbuhan jasmani dan rohani. . dan perkembangannya agar anak siap untuk belajar lebih lanjut.(Afnita, 2021) Kreativitas adalah suatu keterampilan yang mencerminkan keluwesan, keluwesan dan orisinalitas berpikir serta kemampuan mengembangkan suatu gagasan.(Afnita, 2021). Kreativitas pada anak usia dini berkembang secara optimal apabila dirangsang dengan benar dan tepat.(Afnita, 2021). Proses pembelajaran tidak hanya mencakup peran guru, tetapi juga partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.(Bayhaqi et al., 2024). Proses pembelajaran ini merupakan kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan, dimana siswa dan guru memegang peranan penting.(Bayhaqi et al., 2024). Salah satu bentuk kreativitas bisa diimplementasikan melewati kesenian, Kegiatan seni merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan keterampilan anak usia dini sesuai dengan kemampuannya.(Setiawan et al., 2022). Melalui kegiatan berkesenian, anak memperoleh dan mengolah hal-hal baru serta melatih keterampilannya.(Setiawan et al., 2022). Perkembangan kreativitas anak harus didorong sejak dini, agar anak dapat berpikir kreatif, karena kreativitas memungkinkan seseorang mampu berkompeten dan bertahan dalam kehidupan.(Hasanah & Priyantoro, 2019). Perkembangan anak tentunya berbeda-beda baik dari segi kemampuan, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kondisi fisik dan sosialnya..(Hasanah & Priyantoro, 2019). Tugas guru tidak hanya sekedar memberikan materi saja, namun diperlukan kreatifitas dalam menciptakan dan menyelenggarakan seluruh rangkaian proses pembelajaran.(Kusumaningrini & Sudibjo, 2021). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar

yang menyenangkan terhadap tumbuh kembang kreativitas anak, selain itu agar mengetahui bagaimana aktivitas belajar belajar yang menantang dan menyenangkan dapat mendorong kreativitas berfikir anak. mengembangkan kreativitas dengan melatih peserta didik sesuai imajinasinya, sehingga memperoleh hasil karya yang memuaskan bayi dan dapat mengoptimalkan seluruh perkembangan kreatifitasnya.(Afnita, 2021)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada mahasiswa semester akhir yang mengikuti program kampus mengajar di Sekolah Dasar dan 3 Guru PAUD. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dan pengalaman guru sehubungan dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan serta pengaruh aktivitas tersebut terhadap kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru sekolah dasar dan PAUD. Dari hasil wawancara penulis menemukan data mengenai kreativitas anak didalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Narasumber 1
 - Nama: Caroline Thizira LG
 - Sekolah: TPQ Al Falah
 - Domisili: Medan

Kegiatan pembelajaran yang merangsang kreativitas, menurut Caroline, adalah permainan edukatif seperti kuis atau icebreaker yang tetap penting dari segi materi pembelajaran. Agar anak berpikir Secara kreatif, Caroline merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran berbasis masalah dan demonstrasi langsung dengan media. Menurut Karolina, kegiatan yang meningkatkan keluwesan berpikir adalah kegiatan teka-teki dan sensorik. Memberikan kebebasan berekspresi pada anak melalui presentasi kelompok tentang berbagai topik.

2. Narasumber 2

- Nama : Hasbiya Salsabila
- Sekolah : SD Negeri Sangkali
- Domisili : Citeureup

Menurut Hasbiya, kegiatan pembelajaran yang mengedepankan kreativitas menggunakan permainan, media sosial atau pengembangan diri untuk belajar belajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.- Merancang kegiatan pembelajaran yang memadukan unsur-unsur seni, eksperimen dan kolaborasi.- Kegiatan yang meningkatkan keluwesan berpikir adalah permainan pemecahan masalah. Memberikan kebebasan pada anak untuk menyelesaikan tugas dengan caranya sendiri.

3. Narasumber 3

- Nama : Afifah Lena I.
- Sekolah : PAUD Al Manshurin
- Domisili: Tangerang-

Menurut Afifah, kegiatan pembelajaran yang mendorong kreativitas dimulai dari merasakan minat dan pengalaman pribadi menurut anak. Pertama, kenali minat dan kecenderungan anak. Kegiatan yang meningkatkan keluwesan berpikir adalah permainan pemecahan masalah. Memberikan teladan dan inspirasi bagi anak serta mendukung tumbuh kembangnya.

4. Narasumber 4

- Nama: Manshurina Elfina D.
- Sekolah: PAUDQU Marisya
- Domisili : Parung Bogor

Menurut Manshurina, kegiatan pembelajaran yang mengedepankan kreativitas menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Merancang kegiatan pembelajaran yang memadukan unsur seni, kerajinan, dan diskusi kelompok. Kegiatan yang meningkatkan keluwesan berpikir adalah permainan puzzle dan kegiatan kreatif lainnya. Memberikan kebebasan pada anak untuk berekspresi melalui berbagai kegiatan kreatif.

Keempat narasumber sepakat bahwa terdapat kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan mengintegrasikan berbagai unsur kreatif ke dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut tetap meliputi penggunaan permainan edukatif yang berkaitan dengan mata pelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mengawali pembelajaran berdasarkan minat dan pengalaman anak. Agar anak dapat berpikir kreatif, narasumber menyarankan untuk menggabungkan metode pembelajaran yang berbeda, seperti permainan, eksperimen, seni dan diskusi kelompok. Selain itu, penting untuk mengetahui terlebih dahulu karakteristik belajar anak, seperti minat dan kecenderungannya. Metode audio visual seperti video pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Beberapa kegiatan yang meningkatkan keluwesan berpikir anak adalah permainan pemecahan masalah, puzzle, diskusi kelompok dan kegiatan kreatif lainnya seperti seni dan kerajinan. Memberikan ruang kepada anak untuk menghasilkan ide dan pendekatan baru dapat dilakukan melalui kombinasi stimulasi, tantangan dan kebebasan bereksplorasi secara mandiri maupun berkelompok. Strategi untuk mempercepat proses belajar anak adalah dengan membuat kurikulum yang teratur namun fleksibel, untuk digunakan sumber yang berbeda dan metode pembelajaran yang menarik serta mengatur istirahat sejenak untuk menghindari kebosanan. Dengan memadukan berbagai unsur kreatif tersebut, diharapkan dapat mendukung tumbuh kembang kreativitas dan berpikir kritis anak secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap empat narasumber yaitu guru PAUD dan guru sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pertama, unsur-unsur kreatif seperti permainan edukatif, seni, kerajinan tangan, dan diskusi kelompok harus diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, pembelajaran dapat dimulai dari minat dan pengalaman anak untuk melibatkan mereka secara lebih aktif. Ketiga, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan juga penting untuk meningkatkan kreativitas. Selain itu, beberapa metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas antara lain pembelajaran berbasis masalah, presentasi langsung menggunakan media, video pembelajaran dan pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur seperti permainan, eksperimen, dan diskusi kelompok. Untuk meningkatkan keluwesan berpikir perlu dilakukan pemecahan masalah, tugas teka-teki, teka-teki dan kegiatan kreatif lainnya seperti seni dan kerajinan. Terakhir, penting untuk memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas dan mandiri atau berkelompok. Semua kegiatan tersebut dilaksanakan dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangan siswa sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Perpaduan antara stimulasi, tantangan dan kebebasan menemukan diharapkan dapat mempercepat proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan tumbuh kembang kreatif anak. Apabila diprogram dan dilaksanakan secara berkelanjutan diharapkan dapat mendukung tumbuh kembang kreativitas siswa secara maksimal.

REFERENSI

Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia

Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95.

<https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>

Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui

Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282.

<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>

Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61.

<https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>

Imamah. (2020). Penggunaan Loose Parts dalam pembelajaran dengan Muatan STEAM. *Pendidikan Non Formal*, 21(2), 19–20.

Italiana, F., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreativitas Guru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 813–816. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.486>

Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). The FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA PANDEMI COVID-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>

Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>

Tauhid, K., Bayhaqi, P., Ansor, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Bogor, U. D., Djuanda, U., Djuanda, U., & Djuanda, U. (2024). *SISWA*. 3, 4209–4217.