

PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN PAPAN STIK PINTAR DI TK PAUD PELITA BANGSA DESA BILO KABUPATEN TOLI-TOLI

Samsiar¹Kasmiati²Hildawati³

¹Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

²Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

³Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

ABSTRAK

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar) intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan maka dibutuhkan peran guru untuk mewujudkan proses perkembangan yang maksimal khususnya pada perkembangan kreativitas. Hasil penelitian ini menunjukkan tiga tahapan peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan papan stik pintar yaitu tahapan pembelajaran, tahapan pelaksanaan dan tahaapan penilaian.

Kata kunci: Peran Guru, Kreativitas Anak, Papan Stik Pintar

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar berlangsung sepanjang hayat untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan harus dilakukan sejak dini, pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada seseorang pada rentang usia dini 0-6 tahun, sedemikian penting masa usia dini sering disebut “*The Golden Age*” usia emas sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak tidak bisa hanya menekankan pada peningkatan kemampuan akademis saja, dalam istilah anak lebih mampu pada membaca, menulis dan berhitung (*Calistung*). Namun pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak harus menerapkan belajar sambil bermain, karena setiap anak memiliki kemampuan untuk berfikir kreatif dan produktif, oleh karena itu di perlukan suatu program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran bermakna dan menarik.

¹Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta, Gava Media, 2016), 1.

Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasikan gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Menjadi kreatif juga penting bagi anak usia dini karena menambah bumbu dalam permainannya, jiwa kreatif anak dapat membawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas. “Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya”.²

Pengembangan kreativitas anak usia dini sangatlah penting. Karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk sebuah keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak.

Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang keterseleenggaraannya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi-potensi yang dimilikinya. Alat Permainan Edukatif (APE) dibuat untuk merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif), serta kemampuan kecerdasan (kognisi).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di TK Paud Pelita Bangsa, memperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui media dilakukan dari rumah ke rumah (*Door To Door*). Sedangkan alat permainan yang digunakan yaitu papan stik pintar. Guru membagi menjadi 3 bentuk pengenalan, hewan, warna, dan geometri. Namun dalam pembelajaran ini masih terdapat beberapa anak yang kurang meminati pembelajara melalui alat permainan papan stik pintar.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Papan Stik Pintar Di TK PAUD Pelita Bangsa Desa Bilo Kabupaten Toli-Toli”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian yakni di Tk Pelita Bangsa Desa Bilo Kabupaten Toli-toli. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber Data Primer, yaitu sumber pokok yang diterima langsung dalam penulisan yaitu kepala sekolah dan tenaga pendidik. Sedangkan sumber Data Sekunder, yaitu sumber data yang mendukung atau pelengkap data utama. Data sekunder bisa berupa data yang diperoleh melalui

²Novan Ardi Wijayani dan Barnawi, *Format PAUD* (Yogyakarta, Ar-ruzz Media, 2012). 102.

dokumentasi yang berkaitan dengan objek penelitian yang menunjukkan gambaran umum tentang TK Pelita bangsa Desa Bilo Kabupaten Toli-toli, seperti sarana dan prasarana, keadaan pendidik dan peserta didik dan data yang berhubungan terhadap objek penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Agar benar-benar memperoleh data yang akurat.

Enam kriteria yang menunjukkan suatu keabsahan data antara lain perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan *member check*.³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu pendukung keberhasilan pendidik adalah kemampuan seorang pendidik dalam menguasai materi yang akan disampaikan kepada anak didik, pemanfaatan alat permainan papan stik pintar untuk meningkatkan kreativitas anak. seorang pendidik harus terampil dalam menguasai teknik-teknik penyampaian metode demonstrasi, bernyanyi, dan metode tanya jawab, menguasai kelas, dan dapat menarik perhatian anak.

Pemanfaatan alat permainan edukatif papan stik pintar dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Karena pada alat permainan papan stik pintar ini memiliki bentuk yang berbeda dan gambar yang ukurannya besar yang sesuai dengan pemikiran anak.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif papan stik pintar di TK PAUD Pelita Bangsa desa Bilo Kabupaten Toli-Toli di kelas A, pelaksanaan kegiatan belajarnya sesuai dengan rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang dibuat oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut pengamatan penulis dalam pemanfaatan alat permainan edukatif papan stik pintar dalam meningkatkan kreativitas anak, peran guru dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tenaga pendidik TK PAUD Pelita Bangsa yang menyiapkan bahan sebelum proses belajar mengajar dimulai terbagi menjadi dua yaitu:

a. Menyiapkan RPPH

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelolah kegiatan belajar mengajar dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. RPPH sangat penting bagi seorang pendidik karena itu merupakan pedoman dalam pembelajaran sehari-hari, dengan adanya RPPH pembelajaran akan lebih efektif dan dapat berstruktur dan terencana sesuai dengan perkembangan anak didik.

b. Menyiapkan alat permainan edukatif papan stik pintar

Dalam hal ini alat permainan papan stik pintar disiapkan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena hal ini penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru menyiapkan media pembelajaran dengan memilih

³ Sugiono. *metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Cet III ; Bandung : Alfabeta, 2007.

gambar hewan yang akan di tempel pada papan stik pintar sesuai dengan tema dan sub tema yang ada kemudian guru memahami gambar dan menghafal bunyi setiap hewan tersebut.

2. Tahap pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan di dalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar yang diterapkan oleh guru di TK PAUD Pelita Bangsa yaitu sebagai berikut:

a. Mengatur ruang kelas

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru mengatur ruang kelas yang akan digunakan pada proses pembelajaran, hal yang dilakukan guru antara lain, menyiapkan bahan belajar, menyiapkan sarana dan alat permainan papan stik pintar sebagai alat peraga, mengatur ruang belajar, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

b. Membuka dengan salam

Sebelum melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar hal yang pertama dilakukan oleh guru yaitu membuka dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa kedua orang tua dan doa belajar, membaca dua kalimat syahadat, kemudian guru menanyakan kondisi anak didik apa yang dilakukan sebelum berangkat kesekolah, hal ini dapat membantu anak dalam bertukar cerita dengan guru dan teman-temannya.

c. Belajar menggunakan alat permainan papan stik pintar

Adapun cara guru dalam menyampaikan gambar yang tertera di papan stik pintar pertama-tama guru menjelaskan tentang gambar apa saja yang ada di papan stik pintar itu, lalu kemudian guru menanyakan hewan, bentuk serta warna apa saja yang ada di papan stik pintar, dengan menggunakan ekspresi setiap anak yang menjawab pertanyaan dari guru harus menyertakan dengan bunyi hewan tersebut.

Adapun penerapan media papan stik pintar menggunakan tiga metode yaitu:

1. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, gambar, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang bersangkutan dengan pokok pembahasan atau materi yang sedang disajikan.

2. Metode Bernyanyi

Bernyanyi amat bermakna bagi anak didik, melalui kegiatan bernyanyi anak didik akan menemukan dunia sejatinya yang khas, yaitu dunia yang menyenangkan, dapat mengembangkan daya imajinasi, dunia yang memberikan kebebasan berekspresi. Nyanyian atau lagu biasanya telah diciptakan dengan membawa satu jiwa emosi tertentu. Misalnya ada lagu gembira, lagu penuh semangat, lagu sedih, dan sebagainya.

3. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode yang penyajian pembelajarannya dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada anak didik, tetapi dapat pula dari anak didik kepada guru. Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa tenaga pendidik di TK PAUD

Pelita Bangsa desa Bilo Kabupaten Toli-Toli telah menggunakan alat permainan papan stik pintar untuk mempermudah proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk aktif dalam setiap pembelajaran, serta pemanfaatan bahan bekas dalam pembuatan alat permainan papan stik pintar dibuat oleh guru-guru TK PAUD Pelita Bangsa sendiri dan penyampaiannya juga dengan memakai metode demonstrasi, bernyanyi dan metode tanya jawab, sehingga anak-anak tertarik dalam pembelajaran dikarenakan tidak begitu sulit.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh teori James J. Gallagher yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk yang baru, atau mengkombinasi antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahap pelaksanaan, guru telah menjalankan kewajibannya sebagai pendidik dan pembimbing yang mana telah mengajarkan dan membimbing anak mulai dari membuka dengan salam sampai dengan selesainya proses pembelajaran berlangsung.

3. Tahap Penilaian

Penilaian atau evaluasi merupakan aspek perkembangan yang paling kompleks kemampuan mengevaluasi sangat dibutuhkan karena tidak ada pembelajaran tanpa evaluasi sebagai alat penentu tercapainya pembelajaran. Mengevaluasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bukti kongkret bahwa proses evaluasi yang dilakukan sejalan dengan pembelajaran yang dilakukan anak didik. Oleh karena itu evaluasi yang dilakukan oleh guru merupakan upaya untuk memperbaiki kualitas anak didik sebagaimana yang telah dilaksanakan guru di TK PAUD Pelita Bangsa

Pengevaluasian diakhir pembelajaran, setiap anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda pada saat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Seperti halnya yang terjadi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan di TK PAUD Pelita Bangsa yang menggunakan alat permainan edukatif papan stik pintar, dari 9 anak yang hadir hanya ada 6 orang anak yang betul-betul paham dikarenakan masih ada beberapa anak yang merasa bosan dengan penggunaan alat permainan edukatif ini, dan selanjutnya anak yang meningkat kreatifitasnya dapat ditandai dengan beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Ingin tahu
- b. Bersikap spontan
- c. Penuh percaya diri
- d. Banyak akal
- e. Antusias

Hasil akhir evaluasi pertemuan di atas dapat dilihat dengan meningkatnya beberapa karakteristik kreativitas anak yang disebutkan di atas, apabila dari karakteristik tersebut terlihat pada diri anak, maka dapat dikatakan kreativitas anak meningkat meskipun masih ada beberapa anak yang penulis lihat belum bisa mengenali semua hewa, warna, dan bentuk yang tertera pada alat permainan edukatif papan stik pintar dan tergantung dari bagaimana peran guru dalam menghidupkan suasana belajar di dalam kelas sehingga anak tidak merasa bosan.

Alat permainan edukatif papan stik pintar merupakan media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Selama ini media papan stik pintar digunakan di TK PAUD Pelita Bangsa karena anak didik lebih senang bermain dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Papan Stik Pintar dapat dilihat pada saat pengevaluasian akhir untuk naik kekelompok B1, jika anak sudah dapat mengenali hewan, bentuk serta warna apa saja yang ada di papan stik pintar tersebut maka kita sebagai guru dapat mengatakan bahwa anak tersebut telah mengalami peningkatan, dan biasanya sebelum anak itu di pindahkan ke kelompok B1 maka kita memberikan mereka kesempatan untuk memperlihatkan kekreatifannya dengan membuat apa saja yang mereka ingat pada saat proses pembelajaran melalui alat permainan papan stik pintar sebelumnya.

Biasanya dalam proses pembelajaran melalui alat permainan papan stik pintar ini sangat jarang ada anak yang tidak mengalami peningkatan, karena guru sudah menggunakan media papan stik pintar ini selama 2 tahun anak didik selalu memberi respon yang baik pada saat pengevaluasian, walaupun ada dari 12 anak yang tidak mengalami peningkatan maka guru pastinya akan menanyakan orang tua anak apakah diberi perhatian atau tidak, karena biasanya anak yang tidak mengalami peningkatan memiliki masalah dari luar sekolah sehingga membuat anak tidak fokus dalam melaksanakan belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan anak melalui alat permainan papan stik pintar di TK PAUD Pelita Bangsa Desa Bilo Kabupaten Toli-Toli. Dapat di pastikan anak akan mengalami peningkatan kreativitas, kecuali anak memiliki masalah dari luar sekolah sehingga dapat membuat anak tidak fokus dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Papan Stik Pintar” dapat disimpulkan peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan papan stik pintar menggunakan 3 tahapan pembelajaran *pertama* tahapan pembelajaran *kedua* tahapan pelaksanaan *ketiga* tahapan penilaian. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Papan Stik Pintar yaitu: a. Peningkatan dapat dilihat pada saat proses pengevaluasian anak untuk pindah kekelompok B1, apabila ada anak yang tidak meningkat perkembangan kreativitasnya maka guru akan memanggil orang tua untuk menanyakan perkembangan anak dirumah. b. Solusi untuk anak yang tidak dapat meningkat kreativitasnya, guru harus lebih sering memperhatikan anak didik agar bila terjadi penghambatan dalam proses meningkatkan kreativitas anak guru sudah memiliki solusi lebih dulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim, Mushaf Al-Qur'an Tajwid, Terj. Kementrian Agama, Al-Qur'an: Al-Mujadalah (58): 11: Cet. X; Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014.
- Arief, Sudirman. *Media Pembelajaran Edukatif* Jakarta: Raja Grafindo, 2005.
- Asrori, Muhammad. *Psikologi Pembelajaran* Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Fadillah, M. *Bermainan dan Permainan AUD* Jakarta: Kencana, 2017.
- Hardani, et al., eds., *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Cet. I; Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020.
- Hasan dan Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* Cet . II; Bogor: Ghalia Indonesia. 2020.
- Hasanah, Uswatun. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung". *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019):20-77. <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>.
- Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2015.
- Ismail, Andang. *Alat Peraga dan APE* Yogyakarta: Shibyan, 2011.
- Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Moloeng, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif* Cet. XXI; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mulyasa, E. "Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)" Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mulyati, Sri dan Amalia Aqmarina Sukmawijaya, "Meningkatkan Kreativitas Pada Anak," *Jurnal Inofasi Dan Kewirausahaan* 2, no. 2 (2013):124-129 <https://journal.uii.ac.id/ajie/issue/view/382>.
- Munandar, Utami. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* Cet.IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*, Jakarta: Prenada Group, 2010.
- Romlah, "Pengaruh Motorik Halus Dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. 2, no. 2, (2017):10-50 <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>.
- Salim, Email, et al., eds., *Mengembangkan Kreativitas* Jakarta: Pustaka Populer, 2001.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan* Cet. XII; Jakarta: Prenadamedia, 2016.

- Setawan, Ebta. *Kamus Ilmiah Populer*, <https://kbbi.web.id/>.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Cet III ; Bandung : Alfabeta, 2007.
- Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini* Jakarta: Penerbet EDSA Mahkota, 2007.
- Susilowati. “*Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan*”. (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Surakarta, 2010), 42 <http://eprints.ums.ac.id/8718/1>.
- Suyatmi. “*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA NGABEAN 2*” Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar, Yogyakarta, 2014. <http://eprints.uny.ac.id/13558/1>.
- Syamsuardi, “*Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone,*” *Jurnal Publikasi 2*, no. 1 (2012): 57-117 <https://doi.org/10.26858/publikan.v2i1.1586>.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Utami, Ade Dwi. et al., eds., *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013.
- Uzer, Usman Moh. *Menjadi Guru Propesional*, Bandung: PT Rosdakarya, 2013.
- Wijayani, Novan Ardi dan Barnawi, *Format PAUD* Yogyakarta, Ar-ruzz Media, 2012.
- Wijayani, Novan Ardy. *Konsep Dasar Paud* Yogyakarta: Gava Media, 2016.