



Available online at JECE (Journal of Early Childhood Education)
Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece>
Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/jece.v5i2.31816>
JECE, 5 (2), Desember 2023, 123-134

PEMBELAJARAN BERBASIS MAINAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI

Anderi Putri Ramadhani¹, Arin Auliani Hamel², Dini Putri Pratiwi³, Nadia Shafira⁴, Rika Luthfia Pratiwi⁵, Silvani Ruhiyat^{6*}, RR. Deni Widjayatri⁷
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Corresponding e-mail: silvani.ruhiyat22@upi.edu

Abstract

Every child has innate abilities, one of which is creative thinking. Creative thinking is a stage that can be utilized by young children to solve problems they face. Stimulating children to develop creative thinking involves channeling their ideas through play activities, making them trained to develop their creative thinking abilities and learn to solve problems they encounter. The purpose of this study is to investigate the effect of play-based learning on the creative thinking abilities of young children. The research method used is Systematic Literature Review (SLR). The results show that through play activities, children can create various creations based on their own ideas or thoughts, which are then applied through games. With creative thinking abilities, children also become trained and accustomed to solving problems they face. Play-based learning is proven to enhance creative thinking abilities in young children. The conclusion of this study is that play-based learning can enhance the creative thinking abilities of young children. Various types of games such as Loose Parts Play, playing with playdough, and "What If" can be utilized to develop children's creativity.

Keywords: Play-Based Learning, Creative Thinking, Young Children

Abstrak

Setiap anak pasti memiliki kemampuan yang tertanam dalam dirinya, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan yang dapat digunakan oleh anak usia dini untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Cara menstimulasi anak agar dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan menuangkan ide-idenya melalui kegiatan bermain, melalui bermain anak menjadi terlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dan belajar untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran berbasis mainan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat menciptakan berbagai kreasi sesuai dengan ide-ide atau pemikirannya sendiri yang kemudian diaplikasikannya melalui permainan. Dengan kemampuan berpikir kreatif, anak juga menjadi terlatih serta terbiasa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Pembelajaran berbasis mainan terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran berbasis mainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Berbagai jenis permainan seperti *loose Parts Paly*, bermain plastisin, dan *What i* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Mainan, Kemampuan Berpikir Kreatif, Anak Usia Dini

Introduction

Manusia harus senantiasa beradaptasi dengan perubahan lingkungan, dan anak usia dini juga mengalami perubahan tersebut. Anak usia dini adalah masa dimana anak tumbuh dan berkembang pesat secara kognitif, bahasa, fisik, motorik, agama, moral dan sosial-emosional. Dan bahkan sebagai seorang anak, anak-anak didorong untuk berpikir kreatif.

Anak usia dini adalah sekelompok orang yang berusia antara 0 dan 6 tahun (Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Masa keemasan anak tidak boleh diabaikan karena sebenarnya masa keemasan ini hanya terjadi satu kali dalam kehidupan seorang anak, sehingga masa ini tidak dapat berulang beberapa kali dalam hidupnya. Di masa keemasan atau dikenal dengan istilah *Golden Age* ini, penting pendidikan anak usia dini dikembangkan melalui potensi anak. Dalam hal ini, mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak memerlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang memberikan area yang maksimal dan optimal bagi perkembangan awal anak (kognitif, linguistik, fisik-motorik, sosio-emosional, nilai-nilai agama dan moral, seni).

Usia dini mengacu pada tahun-tahun prasekolah ketika anak-anak belum memulai pendidikan formal. Oleh karena itu, masa-masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Jika perkembangan kreativitas anak berlangsung tepat pada masa ini, maka akan mempengaruhi kehidupannya di masa depan yang akan datang. Namun, jika pengembangan kreativitas anak tidak dilakukan dengan baik dan tanpa arah, hal ini tentu saja dapat berdampak buruk bagi kreativitas anak di kemudian hari. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mendorong dan membimbing anak untuk mengembangkan kecerdasannya sesuai dengan perkembangan anak. Selain itu, pendidikan anak usia dini ini dirancang untuk membantu anak - anak mengembangkan keterampilan hidup dan keterampilan memecahkan masalah. Namun pemecahan masalah harus dilakukan dengan bantuan anak itu sendiri, dan pemecahan masalah memerlukan pengembangan kreativitas. Setiap orang memiliki potensi kreatif, meskipun beberapa tidak menyadarinya.

Menurut Latifah Husien dalam (SelonYustina Selon, n.d.)dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menggabungkan hal-hal yang sudah ada sedemikian rupa sehingga terlihat lebih inovatif. Sedangkan kreativitas menurut Utami Munandari dalam (Murhima, 2017) adalah keterampilan yang mencerminkan fluiditas, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran serta kemampuan untuk menghasilkan ide. Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk mencipta, menghasilkan atau melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dengan menggabungkan karya dan gagasan yang sudah ada. Setiap anak tentu saja memiliki kemampuan kreatif, namun kemampuan tersebut harus ditingkatkan dan dikembangkan. Sebagai seorang guru, perlu untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak agar tumbuh dan

berkembang secara optimal. Namun perkembangan kreativitas anak tidak bisa diajarkan secara instan, butuh waktu dan proses yang alami. Selain guru, lingkungan seperti sekolah, keluarga dan masyarakat juga berperan penting dalam merangsang kreativitas anak.

Keahlian kreatif dibagi menjadi 3 sub bagian, yaitu kelancaran, keluwesan, serta orisinalitas. Kelancaran berarti mempunyai banyak ide atau cara. Keluwesan berarti memiliki keahlian untuk memandang sesuatu permasalahan dari bermacam arah. Menurut Tabrani dalam (Putro, 2016) dikatakan orisinalitas berarti jika ide - ide yang dimilikinya ada perbedaan dengan ide yang mayoritas orang lain pikirkan. Bermain Kreatif adalah aktivitas yang dicoba dalam rangka membagikan peluang kepada anak-anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan perasaannya baik dengan perlengkapan ataupun tanpa perlengkapan, sehingga bisa memunculkan kesenangan pada anak yang memperbolehkannya untuk menghasilkan berbagai macam kreasi dari imajinasinya sendiri. Tujuan utama bermain untuk anak yaitu supaya anak-anak bisa memelihara pertumbuhan ataupun perkembangan yang maksimal pada anak lewat bermain kreatif, interaktif serta terintegrasi dengan area bermain anak. Dengan berkreasi anak akan meningkatkan serta memakai seluruh bakat, ide, dan kemampuannya. Bermain kreatif tidak hanya berguna untuk perkembangannya, namun berguna pula untuk membagikan kepuasan kepada anak. Ini nampak ketika saat kita memandang anak- anak sedang asyik bermain balok- balok mereka tidak ingin diganggu serta tidak gampang bosan membuat ide baru dari balok ataupun mainannya. Dalam bermain kreatif anak memakai imajinasinya, pikirannya serta pertimbangannya untuk menciptakan suatu ataupun membuat campuran- campuran baru dengan memakai mainannya ataupun mendaur ulang bahan yang tidak terpakai lagi. Atau anak akan menggambar, melukis selaku mengungkapkan perasaannya. Apa yang diciptakan anak bisa jadi nampak kurang jelas oleh orang dewasa, dan mungkin cuma anak itu sendiri yang sanggup menarangkan dan memahami maksud dari apa yang dikerjakannya.

Kreativitas bagi Utami Munandari dalam (Murhima, 2017) merupakan keahlian yang mencerminkan fluiditas, fleksibilitas, serta orisinalitas berpikir serta keahlian buat menciptakan ide - ide yang baru. Kreativitas merupakan proses mental seseorang yang menciptakan ide, proses, tata cara ataupun produk baru yang efisien, imajinatif serta estetis. Fleksibel. Integrasi, suksesi, diskontinuitas, serta diferensiasi yang efisien diberbagai wilayah buat menanggulangi permasalahan tersebut.

Ciri ini meliputi keahlian berpikir *out- of- the- box*, berani mengambil resiko, mempunyai imajinasi yang kokoh, terbuka terhadap pengalaman baru, berpikir reflektif, menghasilkan koneksi, mempunyai intensitas, terbuka terhadap umpan balik, jadi bersemangat, serta mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Orang yang mempunyai ciri kreativitas ini cenderung bisa berpikir lebih kreatif, fleksibel, serta bisa menghasilkan pemecahan yang inovatif dalam suasana yang rumit serta tidak terduga.

Bermain adalah metode yang sangat baik untuk meningkatkan keahlian anak. Karena dengan bermain secara alamiah anak menciptakan lingkungan, orang lain serta dirinya sendiri. Bermain dapat mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional serta pertumbuhan jiwa mereka. Disaat bermain anak merasa leluasa menciptakan dunianya sendiri dalam berkarya serta merasa bebas dalam mengekspresikan dirinya. Bermain menyediakan peluang buat melahirkan ide- ide serta memperluas ide- ide baru bagi anak. Bermain merupakan fasilitas utama dalam pengembangan kreativitas anak. Kegiatan-kegiatan kreatif tersebut tidak hanya terbatas pada ekspresi seni, tetapi kegiatan kelas di tiap aspek aktivitas mempunyai kemampuan untuk mewartakan kreativitas anak apabila guru serta modul yang disajikan bisa meningkatkan eksplorasi, ide- ide baru serta solusi dari pemecah permasalahan. Bakat kreatif bisa dibesarkan lewat kegiatan bermain yang sistematis, pedagogis, teratur, terencana serta disesuaikan dengan kelompok umur perkembangan serta pertumbuhan hingga kemampuan kreativitas anak dapat tumbuh secara maksimal. Bermain sangat berarti untuk perkembangan serta pertumbuhan anak. Dengan bermain perkembangan anak dapat tercapai secara maksimal, karena dengan bermain merupakan metode yang sangat baik buat meningkatkan kreativitas anak umur dini.

Loose Parts Play adalah barang yang terbuka atau mudah ditemui dilingkungan sehari-hari. Media ini mudah ditemui di alam sekitar seperti ranting, biji-bijian, batu, cangkang kerang, dedaunan, bunga serta benda alam yang lainnya. *Loose Parts* dapat dikumpulkan tanpa membutuhkan biaya. *Loose parts* ialah suatu barang potongan yang leluasa dimainkan serta tidak bisa diprediksi hendak jadi apa (Kiewra, C.& Vasselack, E., 2016). Permainan ini dapat merangsang pertumbuhan pola pikir anak yang berbeda-beda, karena *loose parts* tidak memiliki ketentuan sehingga anak dengan bebas dapat bereksplorasi. Dengan bahan- bahan terbuka, anak dengan leluasa mampu memilih barang apa yang ingin ia inginkan dan hendak menjadi apa barang tersebut, sehingga dapat menstimulasi kemampuan berpikirnya. Dengan *loose Parts* tidak hanya membantu perkembangan anak saja namun dapat membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Mainan pada umumnya dirancang hanya dengan satu tujuan serta digunakan dengan satu ataupun dua metode saja. Seperti anak membawa beberapa mobil-mobilan, umumnya anak akan memainkan semacam mengendarai mobil saja. Tetapi tidak dengan *Loose Parts* ketika anak memakai bahan-bahan alam, anak dapat menggunakannya sesuai dengan pemikiran anak, maka dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan pengetahuan anak. Salah satu aktivitas yang mampu merangsang motorik halus anak usia dini adalah kolase. Permainan ini menggunakan metode menyusun kertas dan melekatkan kertas yang berwarna-warni pada suatu pola tertentu. Aktivitas kolase sangat menarik perhatian anak, karena anak diminta untuk memotong kertas kecil-kecil, merobek kertas, kemudian menempelkan potongan kertas sesuai dengan gambar yang diinginkan anak, tanpa

disadari aktivitas tersebut melatih kemampuan motorik halus anak usia dini. Secara perlahan ketika anak menekan, menempel serta menggunting potongan kertas, koordinasi tangan anak dapat terlatih dengan sendirinya. Untuk material pembuatan kolase di Taman kanak-kanak menggunakan bahan baku yang tidak membahayakan anak bahkan dapat berupa bahan sisa atau bahan dari alam seperti sisa gelas minuman mineral, kertas bercorak, permen, penjepit pakaian, kancing pakaian, benang, serta lain- lain. Dalam proses membuat karya kolase, yaitu metode mencampurkan ataupun menggabungkan beberapa barang yang terdiri dari barang yang bermacam-macam sampai jadi suatu karya seni. Material pada pembuatan karya kolase harus disiapkan dulu oleh guru atau pendidik agar aktivitas bermain memiliki arti dan tujuan dalam hubungannya dengan kolase. Untuk memotivasi anak dalam berkarya melalui aktivitas kolase, seseorang pendidik wajib meningkatkan dan memodifikasi bahan- bahan ataupun alatnya sehingga bisa ditemui hal- hal yang baru dalam menciptakan karya kolase manual yang tepat digunakan sebagai materi kegiatan.

Selain itu ragam permainan anak yang bisa merangsang motorik dan daya berpikir anak ialah Origami. Origami berasal dari bahasa Jepang dari kata "ori" yang berarti "melipat" dan "kami" berarti "kertas". Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit pergantian namun tidak mengubah maksudnya, yakni dari kata kami menjadi gami sehingga bukan orikami tetapi origami maksudnya merupakan melipat kertas. Melipat kertas (origami) merupakan kegiatan hiasan (ornamen) dengan menggunakan kertas tertentu. Origami perannya bisa meluas ke seluruh bidang, misalnya dipergunakan selaku bagian dari perlengkapan hidup. Origami telah memasuki segala aspek kehidupan manusia. Dengan demikian origami mempunyai peranan pada seluruh bidang bergantung pada kebutuhan manusia, termasuk perannya dalam bidang Pendidikan untuk keperluan melatih kemampuan motoric halus pada sesuatu pendidikan. Origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, dan meningkatkan motivasi, kreativitas, ketrampilan serta intensitas. Latihan origami bisa menolong kanak- kanak menguasai dimensi yang relatif lebih lengkap dengan menggunakan strategi yang lebih efisien buat perbandingan dimensi. Origami merupakan bagian dari pengembangan motorik halus selaku media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan. Manfaat seni origami untuk anak usia dini antara lain dapat membangun jiwa kreatif anak. Siapapun bisa mencobanya dengan bahan kertas yang tersedia, jadi origami bisa dilakukan dimana saja, oleh siapa saja, kapan saja. Origami berguna selama masa pertumbuhan anak. Origami tidak hanya pertumbuhan otak yang positif pada anak usia dini, tetapi juga bermanfaat untuk melatih motorik halus, kebersihan dan ketelitian, serta latihan kerja sejak dini. Metode origami dapat memberikan solusi untuk memanfaatkan sisa kertas, plastik atau foil dari kemasan dan mengubahnya menjadi bentuk yang unik dan bermanfaat.

Sebagai seorang pendidik atau orang tua, harus mengetahui cara membuat berbagai permainan yang menarik sesuai dengan perkembangan anak. Fase anak usia dini dianggap sebagai fase terpenting dalam perkembangan anak. Orang tua seringkali membiarkan anaknya pergi ketika ingin bermain sehingga menyebabkan mereka kehilangan kendali. Oleh karena itu, permainan yang dimainkan oleh anak tidak mendorong perkembangan dan kecerdasannya bahkan dapat membahayakan anak. Jika jenis permainannya tidak sesuai dengan perkembangan anak, bisa jadi hanya mainan itu sendiri yang dimainkan. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Bermain memiliki beberapa manfaat bagi tumbuh kembang anak menurut Latif dalam (Putro, 2016) yaitu: Perkembangan bahasa melalui permainan anak dapat memperkaya kosakata dan melatih komunikasi anak.

- a) Perkembangan moral melalui bermain dapat membantu anak bersikap jujur, menerima kekalahan dan menjadi pemimpin yang baik. Hal ini dapat dilakukan dengan pengenalan sederhana kepada keluarganya.
- b) Perkembangan sosial dan emosional anak melalui bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk interaksi, seperti bergiliran mengungkapkan perasaan dan keinginan serta mengikuti aturan sosial. Bermain dengan orang lain memungkinkan anak untuk memahami emosi orang lain, mengatur emosi dan mengelola diri sendiri, serta berbagi ide dengan orang lain.
- c) Perkembangan fisik, dengan melatih gerak tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan memperkuat motorik kasar maupun motorik halus.
- d) Dalam perkembangan kognitif anak, diharapkan melalui bermain, anak akan menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, dasar tulisan, bahasa, matematika dan pengetahuan lainnya, untuk mendorong perkembangan intelektualnya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Anak-anak memiliki kekuatan yang luar biasa seperti laut karena kemampuan kognitifnya untuk membangkitkan pikiran positif, kemampuan psikomotor untuk menciptakan karya yang bermanfaat dan prestasi yang kuat, dan kekuatan emosional untuk membentuk nilai dan kepribadian manusia sesuai dengan kodratnya. Gerakan origami mempengaruhi perkembangan motorik halus jika dipraktikkan terus menerus. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang distimulasi (melalui penglihatan, pendengaran, atau gerakan) dapat menjadi lebih pintar daripada mereka yang tidak. Kreativitas berkaitan erat dengan kebebasan pribadi. Ini berarti anak-anak perlu merasa nyaman dan percaya diri sebelum melakukan ini. Sebaliknya, itu adalah landasan untuk membangun kenyamanan dan kepercayaan melalui pemberian cinta. Ada empat aspek yang berkontribusi pada pengembangan kreativitas, yaitu: Pertama,

yang merupakan rangsangan mental dibagi di seluruh domain kognitif, kepribadian, dan psikologis (domain psikologis). Kedua, harus menciptakan ruang aman yang dapat diakses oleh anak-anak Stimulasi mental dan lingkungan yang aman seperti penglihatan, sentuhan, pendengaran dan bermain dapat membantu kerja otak kiri dan kanan untuk merangsang kreativitas. Ketiga, anak membutuhkan dampungan, sehingga peran gurulah dalam pengembangan kreativitas, oleh karena itu jika anak ingin kreatif perlu guru yang kreatif untuk memberikan stimulasi yang tepat. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, peran guru sangat penting. Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan memfasilitasi anak-anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, guru juga harus memberikan dukungan, pujian, dan umpan balik yang positif agar anak-anak merasa aman dan nyaman dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Selain guru, lingkungan seperti sekolah, keluarga dan masyarakat juga memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Anak usia dini memiliki kemampuan imajinasi yang tinggi, sehingga perlu dorongan dan kesempatan untuk menuangkan ide kreatifnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran berbasis mainan. Keempat, peran orang tua dalam pengembangan kreativitas. Kreativitas bukanlah modul standar, dan kreativitas tidak dapat dipahami dengan kata-kata saja. Kreatif tidak hanya bisa dimengerti secara kognitif tetapi membutuhkan contoh spesifik. Orang tua yang ingin anaknya kreatif, tentunya harus bisa mengeluarkan kreativitasnya sendiri. Orang tua sendiri lebih kreatif dari pada anak-anak mereka. Orang tua dapat menyediakan berbagai jenis mainan yang dapat merangsang kreativitas anak, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Selain itu, orang tua juga dapat memberikan dukungan, apresiasi, dan menjadi teladan bagi anak dalam berpikir kreatif. Dalam pembelajaran berbasis mainan, anak-anak dapat memanipulasi dan bereksplorasi dengan berbagai jenis mainan untuk mengembangkan kreativitasnya. Permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak karena dalam bermain, anak-anak akan berimajinasi, mencoba hal-hal baru, dan memecahkan masalah. Kegiatan bermain juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan emosional.

Method

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Search (SLR)*. Tinjauan literatur yang sistematis (Triandini et al., 2019) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada studi tertentu atau metodologi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah untuk menyajikan kerangka teori dan konsep untuk mengatasi masalah penelitian. Dalam penelitian ini, kami menganalisis dengan cermat pengaruh konsumsi media goresan pada materi pembelajaran dan kreativitas matematika siswa. kemampuan berpikir. Pada tahap pertama peneliti menulis rumusan masalah yang akan dibahas pada hasil dan pembahasan. Pertanyaan penelitian ini dibuat berdasarkan kasus yang dipilih yaitu

Research Question 1 yaitu Apakah dengan kegiatan bermain pada anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. *Research Question 2* yaitu Bagaimana hasil penelitian mengenai kemampuan berfikir kreatif pada anak usia dini?. Setelah merumuskan rumusan masalah yang dipilih, adapun tahap kedua adalah melakukan pencarian artikel yang relevan atau istilahnya adalah *search process*. Dari hasil identifikasi, peneliti memperoleh beberapa artikel mengenai kegiatan bermain pada anak yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Peneliti memilih hasil pencarian literatur yang sesuai dengan *quality assessment*. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyaringan dan kelayakan artikel yang terkait guna memutuskan apakah data yang ditemukan layak digunakan dalam penelitian SLR atau tidak. Tahap keempat ini, peneliti menganalisis atau mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan sesuai kriteria *Quality Assessment* yang ada. QA dalam penelitian ini meliputi QA1 yaitu Apakah artikel tersebut tentang kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif?. Adapun QA2 yaitu apakah pada jurnal tersebut menuliskan hasil dan pembahasan dalam pengimplementasian kemampuan berfikir kreatif pada anak usia dini?

Results and Discussion

Pembelajaran berbasis mainan memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, sesuai dengan teori Jean Piaget. Jean Piaget memandang anak sebagai seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban yang melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi. Dalam proses ini, anak berinteraksi dengan lingkungan dan objek, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai tahapan perkembangan kognitif.

Dalam pandangan Jean Piaget tahap-tahap perkembangan pemikiran dibedakan atas empat tahap, tahap pertama yaitu pemikiran sensoris-motorik, tahap kedua yaitu praoperasional, tahap ketiga yaitu operasional konkret, dan tahap keempat yaitu operasional formal. Tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Pada fase ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti anak bisa menggenggam atau mengisap. Pada akhir tahap ini ketika anak berusia sekitar 2 tahun, pola-pola sensorik motoriknya semakin kompleks dan mulai mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Misalnya, anak usia dua tahun dapat membayangkan sebuah mainan dan memanipulasinya dengan tangannya sebelum mainan tersebut benar-benar ada. Anak juga dapat menggunakan kata-kata sederhana, seperti "mama melompat" untuk menunjukkan telah terjadinya sebuah peristiwa sensoris motorik. Selanjutnya yaitu tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil anak dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Kemudian ada tahap ketiga yaitu operasional konkret (*concrete operational thought*). Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau

peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur. Terakhir anak berada pada tahap operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Pada tahap ini anak sudah mulai berfikir abstrak dan hipotesis, tidak hanya dengan objek-objek konkret (Holis, 2002). Teori Jean Piaget ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang fleksibel dan memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan menciptakan sesuatu yang baru dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Berbagai jenis mainan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, seperti *loose parts play*, bermain plastisin tanah liat, dan permainan "What I can make". *Loose parts play* adalah permainan dengan menggunakan berbagai bahan atau objek yang dapat dipindahkan, dibongkar, disusun ulang, ditempatkan dan dimanipulasi oleh anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, bermain plastisin juga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan plastisin, anak-anak dapat membuat berbagai bentuk dan pola sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk membuat sesuatu dari bahan-bahan sederhana yang disediakan. Anak-anak bebas berkreasi dan mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Selanjutnya permainan "What I can make" juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran berbasis mainan terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat menciptakan berbagai kreasi sesuai dengan ide-ide atau pemikirannya sendiri yang kemudian diaplikasikannya melalui permainan. Dengan kemampuan berpikir kreatif, anak juga menjadi terlatih serta terbiasa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu, pembelajaran berbasis mainan juga dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan kemandirian anak. Anak-anak akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran berbasis mainan memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, sesuai dengan teori Jean Piaget. Jean Piaget memandang anak sebagai seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban yang melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi. Dalam proses ini, anak berinteraksi dengan lingkungan dan objek, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai tahapan perkembangan kognitif.

Dalam pandangan Jean Piaget tahap-tahap perkembangan pemikiran dibedakan atas empat tahap, tahap pertama yaitu pemikiran sensoris-motorik, tahap kedua yaitu praoperasional, tahap ketiga yaitu operasional konkret, dan tahap keempat yaitu operasional formal. Tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Pada fase ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti anak bisa menggenggam atau mengisap. Pada akhir tahap ini ketika anak berusia sekitar 2 tahun, pola-pola sensorik motoriknya semakin kompleks dan mulai

mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Misalnya, anak usia dua tahun dapat membayangkan sebuah mainan dan dan memanipulasinya dengan tangannya sebelum mainan tersebut benar-benar ada. Anak juga dapat menggunakan kata-kata sederhana, seperti “mama melompat” untuk menunjukkan telah terjadinya sebuah peristiwa sensoris motorik. Selanjutnya yaitu tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil anak dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Kemudian ada tahap ketiga yaitu operasional konkrit (*concrete operational thought*). Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur. Terakhir anak berada pada tahap operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Pada tahap ini anak sudah mulai berfikir abstrak dan hipotesis, tidak hanya dengan objek-objek konkret (Holis, 2002). Teori Jean Piaget ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang fleksibel dan memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan menciptakan sesuatu yang baru dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Berbagai jenis mainan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, seperti *loose parts play*, bermain plastisin tanah liat, dan permainan "What I can make". *Loose parts play* adalah permainan dengan menggunakan berbagai bahan atau objek yang dapat dipindahkan, dibongkar, disusun ulang, ditempatkan dan dimanipulasi oleh anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah Selain itu, bermain plastisin juga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan plastisin, anak-anak dapat membuat berbagai bentuk dan pola sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk membuat sesuatu dari bahan-bahan sederhana yang disediakan. Anak-anak bebas berkreasi dan mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Selanjutnya permainan "What I can make" juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran berbasis mainan terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat menciptakan berbagai kreasi sesuai dengan ide-ide atau pemikirannya sendiri yang kemudian diaplikasikannya melalui permainan. Dengan kemampuan berpikir kreatif, anak juga menjadi terlatih serta terbiasa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu, pembelajaran berbasis mainan juga dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan kemandirian anak. Anak-anak akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

1. Loose Parts Play

Loose Parts Play adalah suatu jenis permainan yang melibatkan bahan-bahan alam yang dapat dipindahkan, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan, serta disatukan kembali dengan berbagai macam metode. Bahan-bahan tersebut dapat digunakan secara mandiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. Penggunaan *Loose Parts Play* pada

anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan bermain dan membantu mereka menjadi lebih aman dalam menggunakan imajinasi mereka. Metode *Loose Parts Play* tidak mengenal benar atau salah, dan perangkat yang digunakan dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing. Setiap anak memiliki pemikiran kreatif, dan lingkungan harus memberdayakan kreativitas yang dimiliki oleh anak-anak. Banyak pakar dan guru pendidikan anak usia dini mengadaptasi teori *Loose Parts* ini (Extension, 2019). *Loose Parts* juga dianggap sebagai bahan pembelajaran yang terjangkau karena dapat terbuat dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajarkan dan dipindahkan, serta fleksibel karena dapat digabungkan dengan bahan-bahan lain. Bahan-bahan tersebut dapat berupa benda alamiah atau sintetis (Helista, 2019). Sifat-sifat *Loose Parts* yang demikian dapat merangsang imajinasi anak untuk bermain, belajar, dan bereksplorasi sesuai dengan keinginan mereka sendiri, tanpa memerlukan keterlibatan orang dewasa yang kompleks.

2. Plastisin Tanah Liat

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain plastisin atau sering disebut juga *Clay*. Kegiatan membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan potensi kreativitas anak dengan menciptakan sesuatu yang sesuai dengan imajinasi mereka. Bermain plastisin juga sesuai dengan pandangan Montolalu (2014), yang menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan ide-ide baru, baik dengan menggunakan permainan atau tidak. Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui aktivitas bermain plastisin atau tanah liat mengacu pada teori pengembangan kreativitas yang dikemukakan oleh Mayesty dalam Sit et al. (2016). Menurut teori ini, kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang original dan berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian tersebut, periset menerapkan empat penanda kreativitas yang pertama anak dapat membuat bentuk yang sama, kedua anak dapat membuat bentuk tanpa dorongan, ketiga anak mampu menciptakan banyak wujud, dan terakhir anak bisa meningkatkan bagian-bagian yang lebih rinci. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada jurnal dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat" menunjukkan bahwa aktivitas bermain plastisin atau tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Subyek penelitian tersebut terdiri dari 17 anak di kelompok B2 TK IT Salsabila Samarinda. Hasil rekapitulasi presentase kenaikan rata-rata yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada pra-siklus, keahlian kreativitas anak melalui aktivitas bermain plastisin atau tanah liat sebesar 9% atau kategori Belum Tumbuh (BB), pada siklus I meningkat menjadi 27% atau kurang mampu, pada siklus II keterampilan motorik halus anak meningkat menjadi 47% dengan kriteria keahlian kreativitas lumayan, dan kemudian pada siklus III persentase penilaian mencapai 93% yang dikategorikan sebagai kemampuan kreativitas yang sangat baik melalui metode bermain plastisin atau tanah liat.

3. What if

Permainan "*What If*" adalah permainan yang meminta anak untuk berpikir kreatif dan kritis dengan mempertanyakan bagaimana jika situasi tertentu terjadi. Dalam permainan ini, anak diminta untuk berpikir tentang konsekuensi dari tindakan yang diambil dan mencoba untuk menjawab pertanyaan "bagaimana jika" dengan cara yang kreatif dan berpikir jauh ke depan. Permainan "*What If*" memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan berpikir anak karena permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Permainan "*What If*" meminta anak untuk berpikir kritis dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang kompleks. Dengan demikian, anak

belajar untuk berpikir secara jauh ke depan dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan konsekuensi dari tindakan yang diambil. Selain itu Permainan "*What If*" meminta anak untuk berpikir secara imajinatif dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang tidak terduga. Dengan demikian, anak belajar untuk berpikir secara kreatif dan mencoba berbagai ide yang tidak biasa. Serta permainan *what if* dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis karena permainan "*What If*" meminta anak untuk berpikir secara logis dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang memerlukan analisis.

Menurut hasil riset yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2019), permainan bernama "*What If*" mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk memunculkan ide-ide baru dan mengeksplorasi alternatif dengan bertanya "*What If*" pada situasi atau objek yang diberikan, seperti "What If mobil bisa terbang?" atau "*What If* kucing bisa berbicara?". Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa permainan "*What If*" terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak-anak, dari permainan tersebut dapat menghasilkan ide-ide baru, mengeksplorasi alternatif, dan mengevaluasi ide-ide yang berbeda. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan kemampuan kerja sama dalam kelompok. Dengan pembelajaran berbasis mainan, anak-anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat menciptakan, mengeksplorasi, dan mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan anak saat ini, tetapi juga di masa depan, ketika mereka harus menghadapi berbagai tantangan dan perubahan dalam kehidupan.

Conclusions

Manusia dan anak usia dini dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini mengalami perkembangan yang pesat pada aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, agama, moral, serta sosial emosionalnya. Pada masa keemasan, yaitu antara usia 4 sampai 6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan otak dan fisik yang luar biasa, sehingga penting untuk mengembangkan potensi anak pada masa ini melalui pendidikan kreatif dan inovatif. Pengembangan kreativitas anak pada periode usia dini sangat penting karena dapat memengaruhi kehidupan anak di masa depan. Setiap orang memiliki bakat kreatif, tetapi kemampuan tersebut harus diasah dan dikembangkan. Kemampuan kreatif terbagi menjadi kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Bermain kreatif merupakan kegiatan yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan dirinya sendiri melalui imajinasinya. Guru, lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat menciptakan berbagai kreasi sesuai dengan ide-ide atau pemikirannya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis mainan juga melatih anak untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Berbagai jenis permainan seperti *loose Parts Play*, bermain plastisin tanah liat, dan permainan *What i* terbukti dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran

berbasis mainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis mainan memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini.

References

- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). *Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review*. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76-93.
- Cahyani, G. R., Tegeh, I. M., & Magta, M. (2020). *Pengaruh Metode Outbond terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelompok B Gugus I Kecamatan Sawan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 35-44.
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). *Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175-181.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami*. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-72.
- Holis, A. (2002). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. 23-37.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part*. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263-278.
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 0(0), 157-166. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2019). *Pembelajaran berbasis mainan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 24-34.
- Kiewra, C.& Vaselack, E., (2016). (2016). *Playing with Nature : Supporting Preschoolers ' Creativity in Natural Outdoor Classrooms Christine Kiewra Dimensions Educational Research Foundation , USA Ellen Veselack*. 4(1), 70-95.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat*. *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal audi: jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi paud*, 5(1), 19-31.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). *Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun. Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941-956.

- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). *Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2453-2461.
- SelonYustina Selon. (n.d.). 2729-9778-1-SP.
- Surur, M., & Oktavia, S. T. (2019). JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 6 No . 1 Januari 2019. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama), 6(1), 17.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). *Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini*. AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, 3(1), 105-114.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). *Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 351-358.