

Peran Permainan Dan Aktivitas Kreatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Anak Sebelum Dan Selama Di Tk Al-Muhajirin

Dadang Husen Sobana¹⁾ , Frida Sela Salsabila²⁾ , Ireni Sri Depi³⁾ , Nursapitri⁴⁾

¹⁾ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dadanghusensobana@uinsgd.ac.id.

²⁾ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, ndafrida9@gmail.com

³⁾ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, irenidepi@gmail.com

⁴⁾ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, nursfitri7@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas pentingnya permainan dan aktivitas kreatif dalam mempengaruhi perkembangan anak sebelum dan selama masa Taman Kanak-Kanak di TK Al-Muhajirin tepatnya di Kota Baru Arjasari RT 01, RW 13 Desa Arjasari, Kecamatan Arjasari Kaupaten Bandung. Penelitian ini menggali bagaimana bermain dan kegiatan kreatif dapat meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif anak-anak pada tahap awal perkembangan mereka. Melalui tinjauan literatur dan penelitian empiris, artikel ini menyoroti kontribusi bermain dan aktivitas kreatif dalam memperluas wawasan anak, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta membantu mereka mengembangkan pemecahan masalah dan kreativitas. Implikasi praktis dari temuan ini menegaskan bahwa pendekatan bermain yang terarah dan stimulasi kreatif yang diberikan sebelum dan selama TK memiliki dampak positif yang signifikan pada perkembangan holistik anak-anak. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengeksplorasi, memahami, dan menganalisis serta memberikan pemahaman yang lebih baik kepada orang tua, pendidik, dan praktisi pendidikan tentang pentingnya mendukung permainan dan aktivitas kreatif dalam membantu anak-anak mencapai potensi perkembangan mereka secara optimal.

Kata Kunci: permainan, taman kanak-kanak, kreatif.

Abstract

This article discusses the importance of games and creative activities in influencing children's development before and during the Kindergarten period at Al-Muhajirin Kindergarten, to be precise, in Kota Baru Arjasari RT.01, RW.13 Arjasari Village, Arjasari District, District of Arjasari, Bandung. This research explores how play and creative activities can enhance children's motor, social, and cognitive skills in their early stages of development. Through a literature review and empirical research, this article highlights the contribution of play and creative activity in broadening children's horizons, improving their communication skills, and helping them develop problem solving and creativity. The practical implications of these findings confirm that a directed play approach and creative stimulation provided before and during kindergarten have a significant positive impact on children's holistic development. The aim of this research is to explore, understand, and analyze and provide parents, educators, and education practitioners with a better understanding of the importance of supporting play and creative activities in helping children achieve their optimal developmental potential.

Keywords: *games, kindergarten, creative.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wahana interaksi antara individu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu manusia yang akan ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan kemajuan sebuah negara. Secara umum pendidikan mempunyai peran dalam mendorong individu atau masyarakat untuk mencapai kemajuan ilmu pengetahuan. Proses yang ada di dalam pendidikan tentunya tidak mengabaikan pentingnya kreativitas.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa guru adalah: "Pendidik profesional dengan peran utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah" (UU Guru dan Dosen RI No 14 Tahun 2005, 2010).

Guru memegang peran yang sangat strategis terutama dalam membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi kreativitas anak didik. Anak yang mempunyai kreativitas dibutuhkan guru yang kreatif pula, guru yang kreatif dapat

ditujukan dengan sikap guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dan variasi dalam proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran harus mempunyai strategi yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam diri anak untuk mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran dan pendapat yang dituangkan kedalam hasil karya anak. Hal ini kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui berimajinasi, permainan dan aktivitas yang menyenangkan.

Dalam sebuah penelitian Munandar (1999) menemukan bahwa karakteristik anak ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan anak didik yang kreatif. Anak didik yang ideal menurut guru diantaranya sehat, sopan, punya daya ingat yang baik, rajin dan mengerjakan tugas secara tepat. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, Supriadi (1994) mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia ialah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia berada diperingkat ke-9. Permasalahan ini muncul dengan banyaknya persoalan menyangkut pengembangan potensi melalui pendidikan. Orang tua maupun lembaga pendidikan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada pengembangan akademik (kognitif) dan menjejali anak didik dengan berbagai data dan informasi yang belum diperlukannya. Pendidikan bersifat verbalitas dan mekanistik dimana anak lebih banyak mengenal dan menghafal serangkaian kata-kata dan istilah serta rumusan angka dan simbol-simbol. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif. Permasalahannya ialah apakah individu yang bersangkutan mendapat rangsangan mental dan suasana yang kondusif baik dalam keluarga maupun di sekolah.

Dalam mengali kreativitas anak didik, guru hendak memahami psikologi perkembangan. Psikologi perkembangan diperlukan dalam rangka memberikan berbagai upaya yang sistematis, logis dan terencana, agar potensi anak didik dapat berkembang dan diarah sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan sumber daya manusia.

Dari permasalahan tersebut peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " Peran Permainan Dan Aktivitas Kreatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Anak Sebelum Dan Selama Di Tk Al-Muhajirin.

B. METODE PENGABDIAN

Desa Arjasari RW13, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung menggunakan metode SISDAMAS yaitu KKN yang berakar pada kata pemberdayaan dalam hal ini KKN SISDAMAS adalah pemberdayaan yang berbasis komunitas/masyarakat,

dimana mahasiswa melihat potensi dari masyarakat dan menyesuaikan program dengan apa yang dibutuhkan disana. KKN SISDAMAS terbagi kedalam 4 siklus tahapan kegiatan yaitu:

- 1) Rembug warga sosialisasi awal dengan menanggulangi permasalahan-permasalahan sosial yang ada didesa tersebut yang diintervensi oleh pihak luar. Sehingga masyarakat diberi kesempatan untuk mengambil keputusan dalam pemecahan masalah tersebut.
- 2) Pemetaan sosial yaitu proses penggambaran masyarakat yang sistematis serta melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai masyarakat.
- 3) Perencanaan dan Sinergi Program merupakan perencanaan partisipatif warga untuk mengembangkan program penanggulangan social. Siklus ini dilakukan dengan dasar pemikiran bahwa pengurus organisasilah yang akan mengambil keputusan untuk pengembangan program-program mana dari kebutuhan masyarakat yang menjadi prioritas untuk dikembangkan.
- 4) Evaluasi. Jenis pengabdian ke masyarakat yang dilakukan, yaitu melakukan kegiatan mengajar di TK Al-Muhajirin.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juli sampai 11 Agustus bertempat di TK Al-Muhajirin, RT 01/RW 13, Desa Arjasari, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Kami mengajar di TK Al-Muhajirin yaitu setiap hari Senin, Selasa, dan Kamis. Terbagi ke dalam 3 kelas, yaitu kelas A, B, dan C.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mengidentifikasi bahwa permainan memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan motorik kasar dan halus anak-anak sebelum mereka memasuki TK. Bermain aktif, seperti berlari, melompat, dan bermain di luar ruangan, membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar. Sebaliknya, permainan yang melibatkan manipulasi objek, seperti membangun blok dan bermain dengan alat musik sederhana, mendukung perkembangan motorik halus. Hasil ini menegaskan pentingnya pengalaman bermain dalam mempersiapkan anak-anak untuk aktivitas belajar di TK.

Aktivitas kreatif, termasuk seni dan permainan berimajinasi, memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan kognitif anak-anak. Selama tahap sebelum TK, aktivitas seperti mewarnai, menciptakan objek seni, dan bermain

peran dalam permainan berimajinasi membantu meningkatkan pemahaman konsep dasar, seperti warna, bentuk, dan hubungan sebab-akibat. Aktivitas kreatif juga memperluas kosakata anak-anak dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Selama masa TK, permainan yang terarah dan aktivitas kreatif masih memiliki dampak positif yang signifikan pada perkembangan anak-anak. Mereka membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti berkolaborasi, berbagi, dan berkomunikasi. Selain itu, bermain dengan aturan tertentu di TK juga membantu anak-anak memahami konsep struktur dan peraturan, yang merupakan persiapan penting untuk pembelajaran lebih lanjut di sekolah dasar.

Temuan dari penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mendukung permainan dan aktivitas kreatif dalam pendidikan anak usia dini, terutama sebelum mereka memasuki TK dan selama masa mereka di TK. Permainan membantu dalam pengembangan keterampilan motorik yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan perkembangan akademik selanjutnya. Aktivitas kreatif, di sisi lain, merangsang perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep dasar.

Selama masa TK, peran permainan dan aktivitas kreatif masih sangat relevan. Mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial anak-anak tetapi juga membantu mereka memahami pentingnya aturan dan struktur dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, pendidik di TK dapat memanfaatkan permainan yang terarah dan aktivitas kreatif dalam pengajaran mereka.

Artikel ini menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini harus lebih dari sekadar mengajar konsep akademik. Ini juga tentang memberikan pengalaman bermain yang bermakna dan merangsang kreativitas. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa orang tua dan pendidik harus memberikan kesempatan yang cukup bagi anak-anak untuk bermain dan berkreasi dalam lingkungan yang mendukung. Dengan demikian, kita dapat membantu anak-anak mencapai potensi perkembangan mereka secara optimal, memberikan fondasi yang kuat untuk pendidikan masa depan mereka.

Gambar dan Tabel

Tabel

Bagian 1: Peran Permainan Sebelum dan Selama di TK

| No. | Kuisisioner | Jumlah | | Presentasi | |
|-----|---|--------|-------|------------|-------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. | Sebelum anak anda masuk TK, apakah anda sering melibatkan anak dalam permainan aktif di luar ruangan seperti berlari, melompat, atau bermain di taman ? | 12 | 33 | 24% | 66% |

| | | | | | |
|----|--|----|---|-----|-----|
| 2. | Bagaimana anda melihat permainan ini mempengaruhi perkembangan motoric kasar anak anda sebelum masuk TK seperti berlari, melompat, dan lain-lain apakah meningkat? | 42 | 8 | 84% | 16% |
|----|--|----|---|-----|-----|

Tabel 1. Hasil kuisisioner peran permainan sebelum dan selama di TK

Bagian 2: Peran Aktivitas Kreatif Sebelum dan Selama di TK

| No. | Kuisisioner | Jumlah | | Presentasi | |
|-----|--|--------|-------|------------|-------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. | Sebelum anak anda masuk TK, apakah anda sering melibatkan anak dalam aktivitas kreatif seperti mewarnai, membuat kerajinan tangan, atau bermain peran? | 15 | 35 | 30% | 70% |
| 2. | Bagaimana anda melihat aktivitas kreatif ini mempengaruhi kemampuan kognitif anak anda sebelum masuk TK, apakah meningkat? | 43 | 7 | 86% | 14% |

Tabel 2. Hasil kuisisioner peran aktivitas kreatif sebelum dan selama di TK

Bagian 3: Peran Permainan dan Aktivitas Kreatif Selama Masa di TK

| No. | Kuisisioner | Jumlah | | Presentasi | |
|-----|--|--------|-------|------------|-------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. | Selama masa anak anda di TK, apakah mereka terlibat dalam permainan terarah sebagai bagian dari pembelajaran? | 50 | - | 100% | - |
| 2. | Apakah anak anda terlibat dalam aktivitas kreatif seperti seni atau permainan berimajinasi di TK? | 50 | - | 100% | - |
| 3. | Bagaimana anda melihat dampak permainan terarah dan aktivitas kreatif ini pada perkembangan social anak anda selama masa TK? Apakah meningkat? | 50 | - | 100% | - |

Tabel 3. Hasil kuisisioner peran permainan dan aktivitas kreatif selama masa di TK



Gambar 1. Observasi ke TK Al-Muhajirin

Pada tahap awal, kami melakukan observasi terlebih dahulu ke TK Al-Muhajirin dan berdiskusi dengan guru disana.



Gambar 2. Kuisisioner orangtua peserta didik TK Al-Muhajirin

Kami melakukan kuisisioner kepada orangtua peserta didik TK Al-Muhajirin, dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah ada dalam tabel 1, 2, dan 3.



Gambar 3. Peserta didik berbaris sebelum masuk kelas

Peserta didik melakukan baris terlebih dahulu sebelum masuk kelas. Peserta didik juga menyanyikan lagu-lagu atau yel-yel yang biasa dinyanyikan sebelum masuk kelas.



Gambar 4. Belajar menyusun anggota tubuh menggunakan kertas lipat dan stik ice cream

Peserta didik belajar menyusun anggota tubuh menggunakan kertas lipat dan stik *ice cream*, bertujuan agar peserta didik mengetahui susunan kepala, tubuh, tangan, dan kaki. Peserta didik juga dilatih ketepatan warna dalam menyusunnya.



Gambar 5. Guru mengklasifikasikan gender dari kreasi yang sudah dikerjakan peserta didik

Guru menjelaskan dan mengelompokkan gender yaitu jika tubuh bawah memakai segitiga itu berarti perempuan dan jika persegi panjang itu laki-laki.



Gambar 6. Peserta didik belajar kesenian angklung

Peserta didik dilatih motorik seperti memainkan angklung yang tujuannya adalah untuk mengenalkan alat kesenian dari Jawa Barat.



Gambar 7. Peserta didik mendengarkan cerita melalui media boneka

Peserta didik belajar mendengarkan cerita dan menyimpulkan cerita kembali. Tujuan dari kegiatan ini yaitu peserta didik dapat menstimulus kinerja otak dalam merangsang informasi, menyampaikan kembali pesan-pesan dalam sebuah cerita atau dongeng, dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.



Gambar 8. Peserta didik belajar mewarnai

Guru memberikan kertas gambar, kemudian peserta didik mewarnai gambar tersebut. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreatif anak dalam memilih warna dan melatih aspek perkembangan kognitif juga motorik anak.



Gambar 9. Peserta didik melakukan finger painting

Kegiatan *finger painting* bertujuan untuk melatih kesenian anak dan melatih kemampuan motorik halus anak.

E. PENUTUP

Sebelum memasuki TK, permainan aktif seperti berlari, melompat, dan bermain di luar ruangan membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak, sementara permainan yang melibatkan manipulasi objek seperti membangun blok memajukan keterampilan motorik halus mereka. Di sisi lain, aktivitas kreatif seperti seni dan permainan berimajinasi memperkaya pemahaman konsep dasar dan memperluas kosakata anak-anak. Selama masa TK, permainan yang terarah dan aktivitas kreatif masih memiliki dampak positif. Mereka membantu dalam perkembangan keterampilan sosial dan pemahaman aturan, yang penting untuk pengalaman belajar yang sukses di sekolah dasar.

Kesimpulannya, artikel ini menggarisbawahi pentingnya memasukkan permainan dan aktivitas kreatif dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik dan orang tua harus memberikan anak-anak kesempatan yang cukup untuk bermain dan berkreasi, karena ini bukan hanya cara mereka belajar, tetapi juga cara mereka mengembangkan keterampilan yang akan membawa mereka ke masa depan yang sukses. Dengan memberikan fondasi yang kuat dalam aspek-aspek perkembangan ini, kita dapat membantu anak-anak mencapai potensi mereka secara holistik dan menjadi pelajar yang lebih cemerlang dan kreatif.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Dadang Husen Sobana, M.Ag CSBA selaku Dosen Pembimbing Lapangan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah membimbing dan membantu kami dalam melakukan pengabdian ini. Tak lupa kepada pihak-pihak yang terkait terutama Tenaga Pengajar TK Al-Muhajirin yang telah memberikan kesempatan, pengalaman, semangat, dan bantuan selama kami mengajar di TK Al-Muhajirin. Harapannya dengan adanya sedikit kontribusi yang kami berikan, dapat menjadi semangat awal bagi anak-anak di TK Al-Muhajirin agar lebih semangat dalam menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak.

G. DAFTAR PUSTAKA

Sabilla, Listia Sahla. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di Tk Darul Falah." *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD* 4.2 (2022): 44-55.

- Taher, Sartika M., and Erni Munastiwi. "Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta." *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4.2 (2019): 35-50.
- Paggama, Ashar Arif, and A. Rezky Nurhidaya. "Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK: Literature Review Implementation of Role Playing for the Development of Children's Social Emotional Ability in Kindergarten." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5.2 (2023): 223-231.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 747–752.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>.
- Najib, Muhamad, dkk. (2016). *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava medi

