

Kreativitas

ANAK USIA DINI
BERBAHAN KAYU DAN BAMBU

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kreativitas
ANAK USIA DINI
BERBAHAN KAYU DAN BAMBU

Dr. Farida Mayar, M.Pd.



KREATIVITAS ANAK USIA DINI BERBAHAN KAYU DAN BAMBU

Farida Mayar

Desain Cover :
Herlambang Rahmadhani

Sumber :
Farida Mayar

Tata Letak :
Gofur Dyah Ayu

Proofreader :
Avinda Yuda Wati

Ukuran :
viii, 194 hlm, Uk: 14x20 cm

ISBN :
978-623-02-2583-3

Cetakan Pertama :
Maret 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2021 by Deepublish Publisher
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT DEEPUBLISH
(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)
Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman
Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: www.deepublish.co.id

www.penerbitdeepublish.com

E-mail: cs@deepublish.co.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. atas rahmat-Nya yang telah tercurah, sehingga penulis bisa menyelesaikan Buku yang berjudul *Kreativitas Anak Usia Dini Berbahan Kayu dan Bambu*. Adapun tujuan dari disusunnya buku ini adalah guru, orangtua, dan masyarakat dapat mengetahui bagaimana cara membuat kerajinan tangan, permainan atau kreativitas lainnya yang terbuat dari kayu dan bambu. Khususnya untuk anak usia dini.

Tersusunnya buku ini tentu bukan dari usaha penulis seorang. Dukungan moral dan material dari berbagai pihak sangatlah membantu tersusunnya buku ini. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, rekan-rekan, dan pihak-pihak lainnya yang membantu secara moral dan material bagi tersusunnya buku ini. Buku yang tersusun sekian lama ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan agar buku ini bisa lebih baik nantinya.

Oleh karena itu, penulis menyusun buku yang berjudul *Kreativitas Anak Usia Dini Berbahan Kayu dan Bambu*. Penulis berharap, buku ini dapat membuat pembaca sekalian menjadi lebih mengetahui banyak sekali kreativitas yang bisa dibuat dari bahan kayu dan bambu dan tentunya akan membantu untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita.

Padang, 14 Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I MENGENAL KREATIVITAS	
ANAK USIA DINI.....	1
A. Mengembangkan Kreativitas Anak	1
B. Seni Kreativitas dari Bahan Kayu dan Bambu.....	4
C. Pentingnya kreativitas dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan	66
D. Pengertian Kreativitas.....	70
E. Meningkatkan Kreativitas dalam Sistem Pendidikan	74
F. Kegiatan untuk Mengembangkan Kreativitas.....	76
G. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Ciri- ciri Afektif dari Kreativitas	78
H. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini	79
I. Peranan Sekolah, Keluarga dan Masyarakat dalam Mengembangkan kreativitas Anak	101
BAB II PERAN PENDIDIK DALAM MEMUPUK	
BAKAT DAN KREATIVITAS ANAK.....	103
A. Peran Pendidik dalam Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak.....	104

B.	Peran Orang Tua dalam Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak.....	112
C.	Kerja Sama antara Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat.....	116
BAB III	KEGIATAN	UNTUK
	MENGEMBANGKAN	KREATIVITAS
	ANAK	MELALUI
	AKTIVITAS	MENCIPTAKAN
	PRODUK (HASTA	KARYA) DARI BAHAN BAMBU DAN
	KAYU.....	118
A.	<i>Puzzle</i> Edukatif Bambu.....	122
B.	Manfaat dan Jenis Permainan <i>Puzzle</i>	125
C.	Bentuk Permainan <i>Puzzle</i> edukatif.....	125
D.	Kerajinan Tangan dari Bambu	126
BAB IV	ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE).....	145
A.	Pengertian Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK.....	145
B.	Jenis-jenis dan Alat Permainan yang Dikembangkan	152
C.	Contoh Alat Permainan Edukatif (APE)	178
D.	Prinsip-prinsip pokok alat permainan edukatif.....	187
	PENUTUP.....	192
	DAFTAR PUSTAKA	193

DAFTAR GAMBAR

1. Bambu Apus	16
2. Bambu Betung	17
3. Bambu Gombong/Ater	18
4. Bambu Tutul	19
5. Bamboo Dancing.....	22
6. Egrang.....	23
7. Salah seorang anak sedang bermain <i>benthik</i>	59
8. 2 orang anak sedang melakukan permainan <i>Benthik</i> . Foto: Istimewa.	60
9. Pot Tanaman	129
10. Lonceng Angin.....	130
11. Lampu Taman	131
12. Sekat Kamar Mandi Outdoor	131
13. Kursi Taman	132
14. Rumah Burung	133
15. Boneka Bambu.....	133
16. Senapan Angin	136
17. Mobil-mobilan	136
18. Motor mainan.....	138
19. Othok-othok	139
20. Ayunan.....	141
21. Mainan bambu Etek-etek	142
22. Gasing Tarik	143
23. Suling Bambu.....	143

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Mengembangkan Kreativitas Anak

Akhir-akhir ini baik dalam tulisan ilmiah maupun dalam tulisan populer selalu ditekankan perlunya perangsangan kreativitas sejak kecil sampai dewasa melalui pendidikan formal dan nonformal, baik disekolah, dalam keluarga, maupun di dalam masyarakat. Mengapa kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak?

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Seorang ahli, Maslow (1968), yang menyelidiki sistim kebutuhan manusia menekankan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Orang yang sehat mental, yang bebas dari hambatan-hambatan, dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya dan dengan demikian memperkaya hidupnya.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal (Guilford, 1957). Di sekolah yang

terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. (misalnya: berapa $3 + 4$? Disebelah mana matahari terbenam?). Pemikiran kreatif (disebut juga berpikir divergen) perlu dilatih, karena membentuk anak lancar dan luwes dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Ini tampak sekali jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan balok-balok kayu atau dengan bahan permainan konstruktif lainnya. Mereka tidak mau diganggu dan seolah-olah tidak bosan-bosan setiap kali membuat kombinasi baru dari balok-baloknya. Demikian pula hal ini berlaku pada orang dewasa. Dari wawancara dengan guru-guru yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna ternyata kepuasan amat berperan. Kepada mereka ditanyakan: apakah yang mendorong mereka sehingga tanpa pamrih memberikan begitu banyak waktu dan tenaga serta sering juga mengorbankan kehidupan yang mewah agar menciptakan sesuatu? Kebanyakan dari mereka menjawab: "Karena hal itu memberikan kepuasan pribadi yang tak terhingga".

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk

sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Teknik Mengajar Secara Kreatif menurut Barron dalam Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2014) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Seorang pendidik harus kreatif dalam proses pembelajaran agar dapat meminimalisir kesulitan belajar seperti peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, untuk mencapai proses pembelajaran yang baik, diperlukan kreativitas pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas, yaitu faktor internal dan eksternal.

Menurut Rogers, sebagaimana buku Fuad Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, mengungkapkan bahwa faktor internal yang mendukung berkembangnya kreativitas adalah keterbukaan seseorang terhadap pengalaman sekitarnya, kemampuan mengevaluasi hasil yang diciptakan, kemampuan untuk menggunakan hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan elemen dan konsep yang telah ada. Di samping itu, faktor kepribadian juga mendukung tumbuh kembangnya kreativitas seseorang salah satunya adalah asertivitas.

Ciri-cirinya adalah kepercayaan diri, kebebasan berekspresi secara jujur, tegas, terbuka tanpa mengecilkkan dan mengesampingkan orang lain serta berani bertanggung jawab. Kualitas pembelajaran dipengaruhi pula oleh sikap pendidik yang kreatif untuk memilih dan melaksanakan pendekatan dan model pembelajaran. Karena profesi pendidik menuntut sifat kreatif dan kemauan mengadakan improvisasi. Oleh karena itu, pendidik harus menumbuhkan dan mengembangkan sifat kreatifnya. Sebagai orang yang kreatif, pendidik menyadari bahwa

keaktivitas merupakan yang universal dan kreativitas menunjukkan bahwa apa yang dikerjakan oleh pendidik sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang di kerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.

B. Seni Kreativitas dari Bahan Kayu dan Bambu

1. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah peletak dasar pertama dan utama dalam menumbuh kembangkan kepribadian anak dan semua aspek perkembangan anak dari segi kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan seni agar dapat meningkatkan perkembangan anak secara optimal. Suyadi dalam Azwarna dan Farida Mayar (2019) mengatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Prinsip-prinsip dalam pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup, menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan, dan pemanfaatan teknologi informasi. Suryana (2017) mengatakan bahwa taman kanak-kanak menjadi lembaga formal yang melayani anak usia empat sampai enam tahun dengan tujuan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pelayanan setiap

perkembangan anak dilakukan oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

Tenaga pendidik sebagai seorang guru bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak di sekolah. Seorang pendidik harus bisa mendorong dan menginspirasi anak didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespons substansi atau materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya. Bermain adalah pengalaman mereka yang harus dilalui. Melalui permainan ini sebenarnya mereka sedang menciptakan pengalaman, yang tidak perlu harus merepotkan dengan melarangnya untuk tidak bermain ini atau bermain itu. Biarkan mereka melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan itu tanpa harus terganggu oleh batasan-batasan yang kita ciptakan.

Seringkali orang tua melarang anak-anaknya untuk bermain dengan alasan bermain itu merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu sehingga orang tua membatasi waktu bermain untuk anak-anak dan memaksa anak untuk menghabiskan waktunya dengan belajar, padahal masa kanak-kanak adalah masa bermain. Dengan bermain potensi kecerdasan anak akan lebih terasah. Bahkan dalam masa perkembangan anak, bermain merupakan proses penting yang harus dilewati oleh anak-anak. selain dapat menimbulkan rasa senang bermain juga melatih keterampilan motorik kasar dan halus anak. Sebenarnya tanpa disadari kegiatan bermain salah satu kegiatan yang dapat merangsang keterampilan motorik anak baik secara motorik kasar maupun halus. Anak yang kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu

bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan yang lainnya, suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

2. Pengertian Seni

Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, membantu perkembangan estetik, membantu menyempurnakan kehidupan. Meningkatkan pertumbuhan fisik, mental, estetika, membina imajinasi kreatif, memberi sumbangan ke arah pemecahan masalah, memberikan sumbangan perkembangan kepribadian. Selanjutnya menurut Sudjana dalam Yukananda (2012: 2) menyatakan bahwa “bahan alam yaitu bahan yang langsung diperoleh dari alam”. Bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan dalam belajar. Menurut Chayat dalam Yukananda (2012: 2) “bahan-bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media bahan alam adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari guru ke anak yang diperoleh dari lingkungan alam sekitar. Jenis media yang dapat diperoleh dari alam adalah air, pasir, tanah, batu-batuan, kayu, dan lain-lain. Menurut Sudjana & Rivai (2010: 213) lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora, fauna, sumber daya alam (tanah, air, hutan, batu-batuan dan lain-lain). Berdasarkan pendapat di atas dapat

disimpulkan bahwa banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dari lingkungan alam sekitar anak, seperti: air, pasir, tanah, bambu, biji-bijian, pelepah, daun kering, batu-batuan, kayu, dan lain-lain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam mengolah media alam tersebut untuk menjadi media pembelajaran yang interaktif bagi anak.

Pada kelompok usia 4-6 tahun pemenuhan kebutuhan anak untuk berekspresi itu mendapat bimbingan dan pembinaan secara sistematis dan berencana agar kesempatan berekspresi yang diberikan kepada anak benar-benar mempunyai arti dan bermanfaat baginya. Jika mulai sejak dini anak diberikan bimbingan dan pembinaan yang sebaik-baiknya untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dan menghayati emosi yang bergejolak dalam dirinya, maka daya fantasi atau imajinasi, daya kreasi dan perasaan estetis, anak memperoleh rangsangan untuk berkembang dengan anak. Setiap anak mempunyai keinginan untuk menciptakan sesuatu. Hasrat dan kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk menciptakan sesuatu dan merasa puas akan hasil ciptaannya. Rasa puas akan hasil ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru yang mendorong anak menjadi lebih kreatif.

Guru PAUD, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu mempersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak usia dini, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana prasarana pendidikan. Dari berbagai pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, di antaranya adalah pembelajaran bidang pengembangan kemampuan seni. Kemampuan seni merupakan salah satu dari bidang kemampuan dasar yang dikembangkan

untuk meningkatkan kreativitas anak yang bermuara ke arah pembentukan watak bangsa dan kehalusan budi.

Pembelajaran bidang seni yang dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah tidak harus seperti contoh dalam pedoman ini. Pedoman ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Guru dapat mengembangkan sesuai kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di KB dan TK. Berkaitan dengan pengembangan kemampuan seni bagi anak PAUD, maka pembelajaran seni merupakan sejumlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak dengan lebih banyak melibatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus. Perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Dalam proses perkembangan anak, motorik kasar berkembang terlebih dahulu dibandingkan motorik halus. Hal ini terbukti bahwa anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum anak mampu mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggambar atau menggunting.

3. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kesanggupan seseorang untuk menghasilkan karya-karya atau gagasan-gagasan tentang sesuatu yang pada hakikatnya baru atau baru sama sekali dalam arti tidak diketahui atau belum pernah di ciptakan sebelumnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis-sintesis hasil pemikiran di mana hasil karya itu bukan semata-mata penjumlahan dari unsur-unsurnya.

Menurut seorang psikolog terkenal, Erick Erikson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil risiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak; apakah memang kondusif untuk mencapai perkembangan tersebut?

Banyak orang tua berharap, ketika anaknya masuk ke jenjang pendidikan prasekolah, sekolah tersebut mampu menyiapkan anak agar bisa membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, banyak lembaga pendidikan prasekolah yang mengorientasikan pendidikannya secara lebih akademik. Hal ini biasanya membuat guru lebih sering menyuruh anak untuk duduk diam di ruang kelas, belajar menulis, dan mengerjakan soal-soal berhitung. Bahkan, hasil pekerjaan anak itu sudah mendapat nilai, kritik, dan disalahkan oleh guru. Padahal, menurut Ericson, apabila pada masa ini anak sering dikritik, disalahkan, atau diberikan nilai, maka sikap yang akan berkembang di dalam dirinya adalah perasaan bersalah dan takut. Perasaan bersalah ini akan membuat anak takut untuk mencoba, mengambil inisiatif dan berkreasi.

Mengapa kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk dalam diri anak sejak dini? Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1959). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan

kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Para psikolog, sosiolog dan ilmuwan lainnya telah lama mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas, biasanya disebut “jenius”, diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Sudah merupakan suatu keyakinan bahwa manusia dilahirkan dengan “percikan” kegeniusan” yang hebat atau tidak sama sekali.

Ketika kreativitas masih diyakini sebagai unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Bertentangan dengan hal tersebut, ternyata diketahui bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan untuk berkembang. Unsur penting lainnya yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas untuk anak sejak dini adalah penciptaan lingkungan fisik. Ruang interior, sebagai salah satu lingkungan fisik memiliki andil cukup besar dalam berperan sebagai pendorong kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal.

a. Ciri-ciri orang Kreatif

- 1) Berfikir di luar kotak, itu yang sering dikemukakan oleh orang-orang kreatif. Orang kreatif selalu berfikir “di luar kotak”, mereka membuat sesuatu yang tak biasa dan yang bukan lazimnya. Apabila kebanyakan orang berjalan di jalur biasa, orang kreatif bisa saja

mengambil jalan yang tidak biasa. Apabila orang lain berjalan di satu arah, orang kreatif berjalan ke segala arah. Orang yang berpikir di luar kotak selalu mengemukakan sesuatu yang tak dipikirkan orang lain.

- 2) Tidak pernah takut dengan adanya saingan, bagi seseorang yang kreatif, bersaing adalah hal yang menyenangkan karena dengan adanya saingan berarti bisa berfikir dengan lebih keras lagi dan tidak mau tersaingi, dan apabila tidak ada saingan maka tidak akan pernah ada perbandingan. Orang yang takut bersaing berarti bukan orang yang kreatif.
- 3) Selalu berfikir menggunakan otak kanan, dengan kita menjalankan otak kanan maka keberanianlah yang akan muncul dalam diri kita.
- 4) Memiliki pandangan pribadi, orang-orang kreatif memiliki pandangan pribadi mereka sendiri untuk dunia yang diperhatikannya. Mereka cenderung melihat dan bereaksi terhadap hal-hal yang berbeda dan mereka bahkan cenderung untuk mendapatkan semangat atas hal-hal yang menurut orang lain belum tentu berharga. Suka tantangan, orang-orang kreatif selalu suka dengan tantangan. Mereka dapat dengan mudah memikirkan cara-cara untuk memecahkan situasi yang sulit, karena kesulitan yang sedang mereka hadapi itu akan merangsang pikiran artistik mereka.

Pada umumnya kegagalan menjadi orang kreatif dan inovatif disebabkan oleh ketidakseriusan kita untuk menjadi yang lebih baik, kekuatan seseorang yang kreatif dan inovatif datangnya dari diri sendiri, serta ide yang realitis itu bukan dari orang lain.

b. Memupuk kreativitas

Menurut Teresa Amabile, ada tiga bahan dasar untuk memupuk kreativitas. Bahan *pertama* dan terpenting adalah Keahlian dalam bidang khusus, atau keterampilan dalam hal tertentu. Keterampilan ini merupakan penguasaan dasar dalam suatu bidang. Jadi, dasar utama untuk menjadi kreatif adalah bisa menguasai bidang tertentu. Banyak orang yang memiliki kecenderungan terhadap sesuatu, bakat adalah kecenderungan alamiah untuk mampu menghasilkan karya besar dalam bidang tertentu. Akan tetapi, tanpa pelatihan dalam keterampilan dalam suatu bidang, bakat yang paling menjanjikan sekalipun akan luntur. Sebaliknya, dengan pengembangan keterampilan yang layak, bakat yang biasa-biasa saja bisa menjadi basis bagi kreativitas.

Bahan *kedua* adalah keterampilan berpikir kreatif, yaitu cara mendekati dunia yang memungkinkan untuk menemukan kemungkinan baru dan mewujudkannya hingga pelaksanaan akhir. Keterampilan berpikir kreatif ini mencakup kemampuan untuk membayangkan tentang kemungkinan yang beragam, seperti tekun dalam menangani persoalan, dan memiliki standar kerja yang tinggi. Hal ini juga mencakup kemampuan untuk membalik sesuatu dalam pikiran.

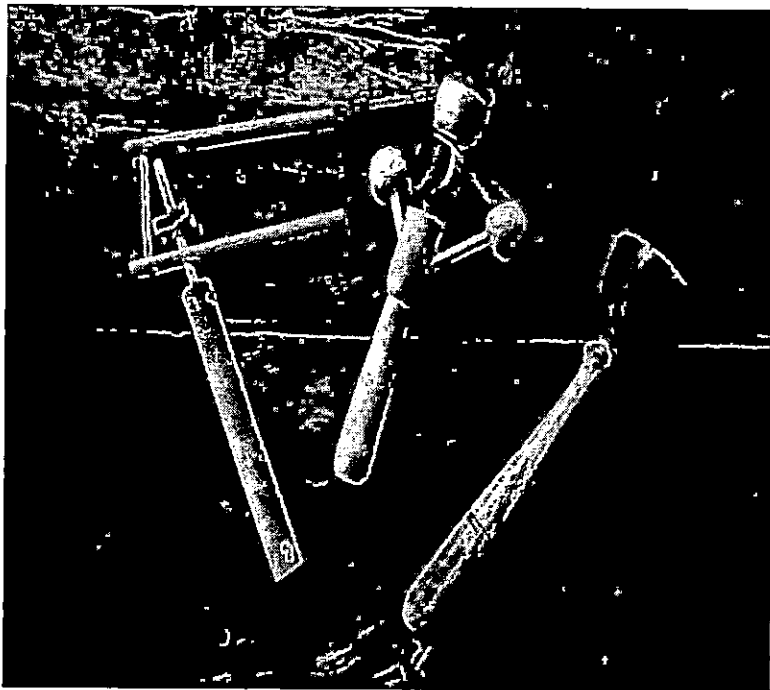
Unsur atau bahan *ketiga* atau bahan terakhir yang berfungsi untuk mematangkan kreativitas adalah kecintaan. Istilah psikologisnya adalah *motivasi intrinsik*, yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu semata demi kesenangan melakukannya, bukan karena hadiah atau kompensasi. Motivasi ekstrinsik membuat seseorang melakukan sesuatu bukan karena dia menginginkannya,

tetapi karena melihatnya sebagai sebuah keharusan. Kreativitas mulai matang ketika seseorang termotivasi murni oleh kesenangan pada apa yang mereka lakukan. Ilmuwan yang paling sukses dan inovatif tidak selalu yang paling berbakat, tetapi ilmuwan yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Sampai pada tingkat tertentu, kecintaan yang kuat bisa mengimbangi kuatnya bakat. kecintaan menjadi dasar yang kemudian memunculkan ketekunan, orang yang peduli dengan kecintaan yang dalam tentang apa yang mereka lakukan tidak akan gampang menyerah. Jika seseorang bertahan dalam inovasinya, mereka akan terus maju. Seperti kata Edison, "*Kegigihan merupakan kegeniusan tersendiri*".

Dengan demikian, hal penting yang harus diusahakan secara terus menerus untuk memicu keberhasilan adalah membangun kreativitas diri secara maksimal. Dengan cara ini, maka bakat yang telah tergalai dapat dieksplorasi dengan baik.

4. Alat Permainan berbahan kayu dan bambu

Bambu menjadi salah satu jenis tumbuhan yang paling mudah ditemukan di negeri ini. Selain menjadi material untuk bangunan dan sebagainya, bambu juga dapat digunakan sebagai bahan untuk pembuatan mainan. Mainan apa saja yang biasa dibuat dari sebatang bambu? Bambu mempunyai kegunaan serta manfaat yang beragam, salah satunya untuk membuat mainan. Sebaiknya Anda perlu tahu jenis-jenis bambu karena pemanfaatannya pun beda.



Bambu adalah tanaman yang sudah akrab dengan kita dan sudah digunakan sejak dulu oleh para nenek moyang. Bambu jadi salah satu material pilihan selain kayu yang kerap dipakai untuk membuat berbagai macam furnitur. Mulai dari kursi taman, kursi santai, meja kopi, ranjang tidur, bahkan mainan. Bambu memiliki karakteristik kuat sekaligus lentur sehingga cukup mudah dibuat menjadi beragam bentuk. Tidak hanya mebel, bambu juga dijadikan alat transportasi seperti rakit yang bisa menopang bobot manusia dan mengapung dengan baik. Kegunaan bambu seperti ini kemudian juga digunakan dalam membuat mainan.

Ada berbagai macam mainan yang bisa dibuat dari bambu mulai dari figur, pesawat mainan, bahkan *puzzle*. Mainan dari

bambu tidak kalah mengasyikkan dari permainan virtual yang ada dan sedang tren saat ini. Mainan fisik bisa jadi salah satu alat dan cara untuk mengajak anak-anak bersosialisasi dengan sekitar dan mendukung mereka lebih kreatif.



Meski tampaknya memiliki tampilan sama, ternyata bambu juga terdiri dari beragam jenis yang mempunyai perbedaan karakteristik dan keunikan tersendiri. Setidaknya, bambu terdiri dari sekitar 1. 200 spesies di kawasan Asia dengan sekitar 75 genus dan banyak yang tersebar di Indonesia. Kira-kira, bambu apa saja yang ada di sekitar Anda?



Bambu Apus

Jenis yang satu ini mudah dijumpai pada struktur bangunan di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia. Bambu apus atau dikenal juga dengan sebutan “pring tali” dalam bahasa Jawa, dikenal memiliki karakteristik liat dan juga kuat. Pohon bambu ini bisa tumbuh di kawasan dataran tinggi dan dataran rendah. Umumnya, bambu apus memiliki ukuran yang sesuai dengan kesuburan tanah dalam diameter sekitar 3-7 sentimeter. Bambu ini dapat tumbuh dengan baik di tanah berkarakter liat atau tanah berpasir seperti tepi sungai atau lereng bukit.



Bambu Betung

Mungkin sering menemukan bambu ini saat berjalan di kawasan hutan. Bambu betung memiliki ciri ukuran besar dan tampak serta terasa kasar. Memiliki julukan “bambu kasar” atau “bambu raksasa”, tanaman ini mudah tumbuh di kawasan tropis dan subtropis.

Kegunaan bambu ini tak hanya untuk bangunan tetapi tunasnya juga dimanfaatkan sebagai sayuran dan bisa

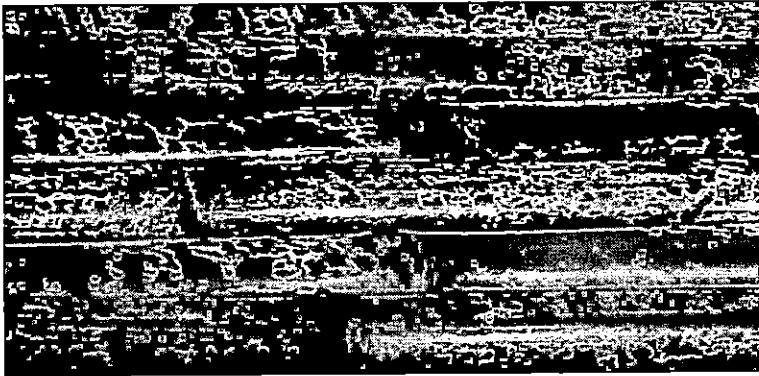
dikonsumsi. Bambu betung umumnya tertutup oleh lapisan seperti beludru berwarna cokelat dan bisa memiliki dinding dengan ketebalan sekitar 11-20 milimeter. bisa menemukan bambu betung kerap digunakan sebagai tiang pancang, tiang rumah tradisional, serta fondasi bangunan.



Bambu Gombang/Ater

Tampilan bambu ini tampak cantik dengan permukaan berwarna hijau kekuningan dan halus. Bambu gombang atau disebut juga dengan nama bambu ater sering digunakan sebagai material bangunan dan juga peralatan rumah tangga. Mudah ditemui di daerah-daerah di Indonesia, bambu ini memiliki

ukuran yang besar. Bambu ater juga sering digunakan dalam pembuatan mainan dan memiliki tinggi buluh yang bisa mencapai 20 meter dengan diameter hingga 10 sentimeter. Bambu ater tumbuh dengan rumpun yang tidak terlalu rapat dan diperbanyak dengan memanfaatkan rimpang atau potongan buluh.



Bambu Tutul

Bambu ini cukup mudah dibedakan di antara bambu-bambu lainnya karena memiliki tampilan unik dan khas, yakni tutul-tutul di permukaan. Oleh sebab itu, bambu satu ini mendapat nama bambu tutul yang juga identik dengan pola bulu pada macan tutul. Bambu tutul kerap digunakan sebagai material mebel karena bisa memberi kesan klasik yang nyentrik serta unik. Bambu tutul memiliki ketinggian yang bisa mencapai 15 meter dengan diameter batang sekitar 4-8 sentimeter. Bambu ini umumnya tumbuh di lahan yang tandus dan kering serta dapat bertahan hidup di iklim dingin hingga -2 derajat Celcius. Maka, tidak heran jika bambu ini juga bisa ditemukan di kawasan pegunungan atau daerah dataran rendah lainnya.

Indonesia merupakan salah satu negara yang sangat diharapkan sebagai paru-paru dunia untuk mencegah terjadinya pemanasan global, ada berbagai macam tumbuhan yang dapat tumbuh subur di sini, salah satunya tanaman bambu. Bambu merupakan salah satu tanaman yang ramah terhadap lingkungan, tanaman bambu secara alami dapat menjaga keseimbangan alam dan lingkungannya, selain dapat menghasilkan oksigen yang menjadikan udara sekitar menjadi lebih bersih dan segar, juga dapat menyeimbangkan keberadaan tanah yang menyebabkan erosi, longsor, dan banjir. Untuk kesuburan air pun, tanaman bambu memiliki kontribusi yang sangat tinggi, karena akar pohon bambu akan menyerap, menyimpan, dan mengalirkan melalui mata air secara langsung. Ada banyak jenis tanaman bambu yang berada di Indonesia, Adanya asumsi bahwa bambu merupakan material dasar yang murah dan tidak memiliki harga jual, memicu kegelisahan beberapa kalangan untuk berinovasi menggunakan bambu sebagai bahan dasar.

Bambu banyak digunakan sebagai bahan dasar alat-alat rumah tangga atau kerajinan tangan yang harga jualnya tidak terlalu tinggi, contohnya taraje, kursi, meja, ayakan², atau kadang-kadang ditemui berbaris membentuk suatu garis pembatas dari suatu wilayah desa yang identik dengan batas desa. Di Indonesia bambu bisa dijadikan bahan dasar membuat alat musik tradisional, salah satunya angklung, suling, dan calung. Namun alat musik tersebut berbentuk statis sesuai dengan bentuk asli dari bambu yaitu bulat. Hal tersebut disebabkan bambu mempunyai keterbatasan dalam penggunaannya seperti, sifat fisik sehingga sukar dikerjakan secara mekanis, ukurannya bervariasi dan tidak seragam panjang ruasnya serta mudah terserang hama perusak kayu bubuk, rayap dan jamur. Sering ditemui barang-barang yang berasal dari

bambu umumnya yang sudah dibuang kulitnya dan dalam keadaan basah mudah diserang oleh jamur biru dan berjamur.

Begitu pula bambu bulat utuh dalam keadaan kering yang terserang serangga bubuk kering dan rayap kayu kering. Hal ini membuat anggapan negatif tentang bambu, sehingga bambu diidentikkan dengan kemiskinan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan teknologi dan rekayasa, bambu dapat diproduksi dalam berbagai bentuk dengan kekuatan yang tidak kalah dengan kayu. Hasil produknya dapat berbentuk balok, papan dalam ukuran yang tidak terbatas sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkannya. Dalam konstruksi produk ini dapat dipakai sebagai bahan bangunan struktural dan non-struktural dalam bentuk bahan komposit. Bambu sebagai bahan pengganti kayu yang sekaligus dapat menyelamatkan dunia dari kerusakan hutan, akan sangat berperan pada tahun mendatang mengingat keberadaan kayu yang semakin berkurang. Teori tentang kreativitas yang dikemukakan oleh Dedi Supriadi (1994: 7) merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

a. Bamboo Dancing

Cara lain untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak terutama dalam bahasa lisan atau berkomunikasi ialah dengan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* (tari bambu). Menurut Pramesti Yogidibrata, Ni Wyn. Suniasih, I Wyn. Darsana (2015) menyatakan "Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak anak berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potongan bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. Strategi ini

memungkinkan anak untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur” (Suyatno, 2009: 69). Maka dari itu model *bamboo dancing* tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan bahasa lisannya, kreativitas anak dalam menceritakan dan membagi informasi. Jadi dapat disimpulkan penerapan model kooperatif, terutama model pembelajaran *bamboo dancing* akan mampu memberikan hasil yang lebih optimal dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak usia dini.

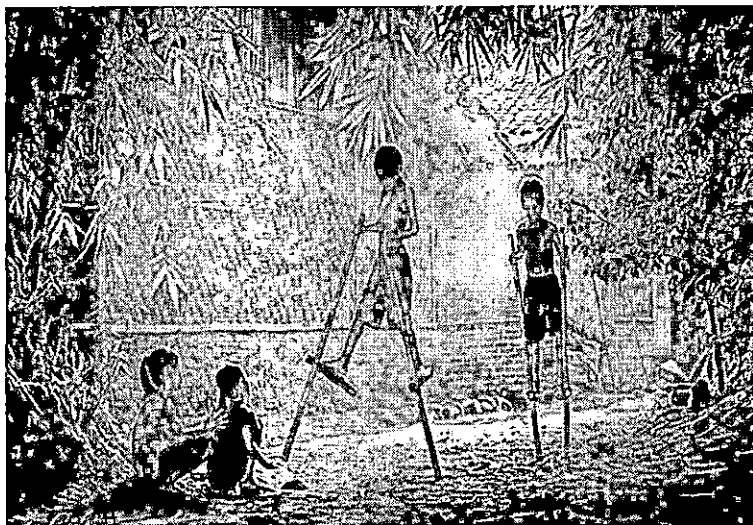


Bamboo Dancing

Adapun hambatan yang sering ditemukan oleh guru dalam perkembangan bahasa lisan yaitu kurangnya media

dan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga nilai perkembangan anak masih perlu dikembangkan secara optimal. Berdasarkan uraian di atas maka diterapkan salah satu model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan media gambar untuk meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak. Dipilihnya model pembelajaran *bamboo dancing* ini karena adanya struktur yang jelas dan memungkinkan anak untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur serta memberikan kesempatan pada anak untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, dibantu dengan media gambar yang konkrit akan memudahkan diterapkan model pembelajaran ini di TK.

b. Egrang



Egrang

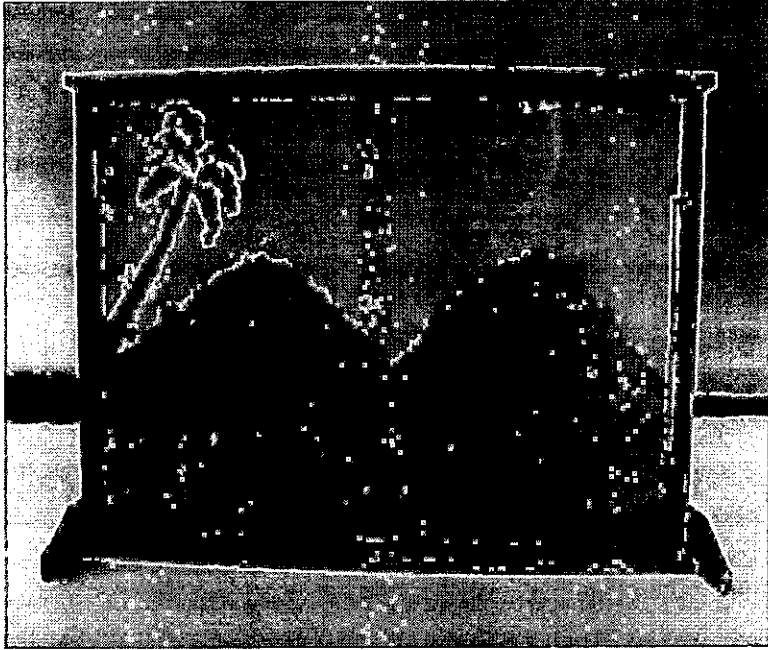
Egrang merupakan sebuah alat permainan yang berasal dari bambu. Batang bambu dengan ketinggian tertentu di pasangi bambu yang lebih pendek secara melintang yang digunakan sebagai tempat pijakan. Setelah itu egrang digunakan untuk berjalan. Dibutuhkan ketekunan dan banyak latihan agar seseorang bisa menaiki egrang. Orang yang baru pertama mencoba egrang pasti akan kesusahan dan terjatuh. Biasanya anak-anak bermain egrang dengan mengadakan semacam lomba lari, tetapi menggunakan egrang. Siapa yang paling cepat, dia adalah pemenangnya.

Jika Anda sudah susah untuk menemui anak-anak yang bermain egrang atau ingin sekadar mencoba untuk bermain egrang, tidak perlu khawatir akan sulit menemukannya. Di alun-alun kota, sebagai contoh Alun-Alun Kidul Yogyakarta setiap malam ada yang menawarkan jasa peminjaman egrang beserta panduan untuk memainkannya.

c. Kolase dari serbuk kayu dengan berbagai warna

Perkembangan seni anak melalui kegiatan kolase dengan menggunakan serbuk kayu yang sudah diberi warna. Dengan pemberian warna anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan kolase dan perkembangan anak dapat meningkat. Dengan kegiatan kolase menggunakan serbuk kelapa ini tidak hanya perkembangan seni saja yang dapat berkembang, tetapi perkembangan kognitif anak juga dapat berkembang yaitu ketika anak dapat memilih warna apa yang cocok digunakan dalam gambar yang akan dikolasekan serta motorik halus anak juga dapat berkembang karena anak melakukan kegiatan kolase menggunakan tangannya anak juga akan lebih berhati-hati

melakukannya supaya serbuk kayu tersebut tidak berserakan keluar dari garis gambar.



Kata kolase (Susanto: 2002), yang dalam bahasa Inggris disebut “*collage*” berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa Prancis, yang berarti “merekat”. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya. Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat

dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kolase adalah karya aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase (Devi: 2014) berasal dari bahasa Perancis. *Collage* yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Dalam pembuatan kolase memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam memadukan, menyusun, dan menempel bahan yang ada sehingga menjadi sebuah karya seni yang indah. Bahan yang digunakan bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa.

Potensi kreatif yang sudah dimiliki anak sejak lahir penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksplorasi dan memunculkan ide-ide baru. Jenis kolase karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material 1). Menurut fungsi dari segi fungsi (Soedarso, 2006), kolase dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*). Seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata mata untuk memenuhi kebutuhan artistik.

Orang menciptakan karya seni murni, umumnya, untuk mengekspresikan cita rasa estetis. Dan, kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. 4 Sedangkan, seni terapan atau seni pakai (*applied art*) adalah karya seni rupa yang dibuat bentuk memenuhi

kebutuhan praktis. Aplikasi seni terapan umumnya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistik yang bersifat dekoratif 2). Menurut Matra Berdasarkan matra, jenis kolase dapat dibagi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra). 3). Menurut Corak Menurut coraknya, wujud kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu representatif dan nonrepresentatif. Representatif artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dikenali. Sedangkan nonrepresentatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsur visual yang indah. 4). Menurut material, material (bahan) apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik.

Berbagai material kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastic, kertas, kaca, keramik, gerabah, karton, dan sebagainya asalkan relatif rata atau memungkinkan untuk ditemplei. Secara umum bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan dan lain-lain), dan bahan-bahan bekas sintesis (plastic, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/cokelat, kain perca dan lain-lain). Peralatan dan teknik, secara umum peralatan utama yang dibutuhkan adalah: 1). Alat potong: pisau, gunting, *cutter*, gergaji, tang dan sebagainya. 2). Bahan perekat: lem kertas, perekat vinyl, lem putih/PVC, lem plastic, jarum dan benang jahit, serta jenis perekat lainnya (disesuaikan dengan jenis bahan).

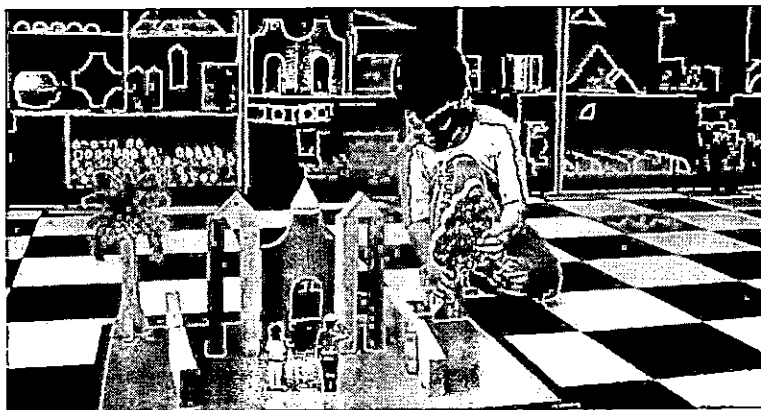
Dalam hal teknik, pada umumnya, karya kolase dapat dibuat dengan teknik yang bervariasi, seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat, dan sebagainya. Dan dua atau lebih teknik pun dapat dikombinasikan untuk membuat sebuah karya kolase. Berbagai metode yang digunakan untuk membuat kolase antara lain: a. Tumpang tindih atau saling tutup (*overlapping*) b. Penataan ruang (*spatial arrangement*) c. Repetisi/pengulangan (*repetition*) d. Komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.

4. Pembelajaran kolase bagi anak pembelajaran kolase bagi anak khususnya di PAUD/TK atau SD, tentunya perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal: a. Gunakan alat pemotong yang mudah digunakan, misalnya gunting. Namun, sebaiknya guru mendampingi saat anak memotong. b. Bahan yang disediakan sebaiknya mudah dipotong sehingga tidak menyulitkan anak. misalnya daun kering, kertas, karton bekas dan lain-lain. c. Bidang dasar kolase menggunakan kertas tebal, karton atau kertas *duplex* yang tidak terlalu besar sehingga anak tidak kesulitan untuk menempel bidang tersebut secara keseluruhan. d. Teknik boleh dipadukan antara gambar tangan dan tempelan atau kolase. Misalnya anak menggambar kepala untuk figur manusia, mungkin tentang dirinya, ibunya atau temannya. Selanjutnya, bagian lain (baju, celana, rok dan lain-lain) dibuat dengan teknik kolase.

d. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Kayu

Balok kayu adalah mainan edukatif anak yang terbuat dari potongan-potongan kayu, terdiri dari berbagai jenis

bentuk geometri. Permainan balok kayu merupakan permainan yang membentuk dan menggabungkan objek, permainan ini sering disebut permainan konstruktif, di mana anak secara aktif membangun sesuatu dengan menggunakan bahan atau material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang dimilikinya. Anak menyusun serta merangkai balok-balok kayu menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan, dan sebagainya.



Anak-anak suka menjelajahi karakteristik fisik mereka dengan menyentuh mereka, membelai mereka, dan membenturkan mereka untuk mencari tahu bagaimana suara mereka. Balok kayu adalah bahan permainan terbuka yang memungkinkan anak-anak untuk menciptakan apa pun yang mereka inginkan. Tidak ada cara yang benar atau salah untuk membangun balok-anak-anak dapat membuat apa pun yang mereka inginkan. Terkadang anak-anak mulai dengan ide tentang apa yang mereka miliki, ingin membuat; di lain waktu desain tiga dimensi tumbuh ketika

anak-anak menempatkan balok bersama secara acak atau dalam pola. Seperti seni lainnya, kreasi yang dihasilkan anak-anak dengan balok sering kali mengingatkan hal-hal yang telah mereka lihat, dan mereka akan mulai menyebutkan apa yang mereka bangun: rumah, jalan, atau kapal roket.

Membangun balok penting untuk perkembangan kognitif. Seperti anak-anak mengalami dunia sekitar mereka, mereka membentuk gambar di benak mereka tentang apa yang mereka lihat. Bermain dengan balok memberi mereka kesempatan untuk membuat ulang foto-foto ini dalam bentuk konkret.

Balok adalah peralatan standar untuk ruang kelas anak-anak yang awal dan sangat penting untuk diterapkan. Kurikulum Kreatif. Blok berongga ideal untuk anak-anak yang ingin mengatur panggung untuk dramatis bermain. Dalam waktu singkat balok-balok besar ini menjadi panggung boneka, rumah, bus, atau mobil pemadam kebakaran. Satuan balok memberikan banyak kegiatan belajar yang memungkinkan anak-anak memperoleh konsep penting dalam bentuk, sains, geometri, studi sosial, dan banyak lagi. Blok kayu secara alami menarik bagi anak-anak karena mereka halus, keras, dan simetris.

Anak-anak suka menjelajahi karakteristik fisik mereka dengan menyentuh mereka, membelai mereka, dan membenturkan mereka untuk mencari tahu bagaimana suara mereka. Balok kayu adalah bahan permainan terbuka yang memungkinkan anak-anak untuk menciptakan apa pun yang mereka inginkan. Tidak ada cara yang benar atau salah untuk membangun balok-anak-anak dapat membuat apa pun yang mereka inginkan. Terkadang anak-anak

mulai dengan ide tentang apa yang mereka miliki, ingin membuat; di lain waktu desain tiga dimensi tumbuh ketika anak-anak menempatkan balok bersama secara acak atau dalam pola. Seperti seni lainnya, kreasi yang dihasilkan anak-anak dengan balok sering kali mengingatkan hal-hal yang telah mereka lihat, dan mereka akan mulai menyebutkan apa yang mereka bangun: rumah, jalan, atau kapal roket.

Membangun blok penting untuk perkembangan kognitif. Seperti anak-anak mengalami dunia sekitar mereka, mereka membentuk gambar di benak mereka tentang apa yang mereka lihat. Bermain dengan balok memberi mereka kesempatan untuk membuat ulang foto-foto ini dalam bentuk konkret. Kemampuan untuk membuat representasi ini dari pengalaman mereka adalah keahlian penting yang diperlukan untuk berpikir abstrak. Apalagi karena balok dirancang dalam unit matematika, anak-anak bermain dengan mereka memperoleh pemahaman konkret konsep penting untuk pemikiran logis. Mereka belajar tentang ukuran, bentuk, *numbers*, ketertiban, luas, panjang, dan berat saat mereka memilih, membangun, dan membersihkan balok.

Kunci adalah bahan bermain yang berharga untuk pengembangan fisik. Anak-anak menggunakan otot besar mereka untuk membawa blok dari tempat ke tempat. Saat mereka dengan hati-hati menempatkan balok bersama untuk membentuk jembatan atau jembatan desain yang rumit, mereka menghaluskan otot-otot kecil di tangan mereka, yang penting untuk menulis tugas.

Seperti halnya sudut rumah, balok sudut adalah tempat bagi anak-anak untuk bermain bersama dan berbagi

pengalaman. Gagasan seorang anak tentang cara membangun nol mungkin berbeda dari yang lain, tetapi anak-anak belajar untuk menghargai sudut pandang yang berbeda dan mereka belajar satu sama lain, masalah dan belajar manfaat kerja sama. Ketika anak-anak membangun bersama, mereka memecahkan masalah dan mempelajari manfaat kerja sama.

1) Tujuan Pembelajaran Anak

Anak-anak dapat menyadari banyak manfaat permainan balok ketika guru mereka menetapkan tujuan realistis dan tepat untuk tahap perkembangan mereka. Terdaftar di bawah ini adalah sasaran sampel yang Anda dapat mengatasi ketika anak-anak bekerja dengan balok.



- 2) Tujuan Pengembangan Sosial-Emosional
 - a) Bekerja secara mandiri dan dalam kelompok (memutuskan kapan, bagaimana, dan dengan siapa harus bermain).
 - b) Ekspresikan kebutuhan, kekhawatiran, dan ketakutan dengan cara yang dapat diterima secara sosial (membuat rumah sakit atau gua bersama monster dan mainkan khayalan).
 - c) Berbagi dan bekerja sama dengan orang lain (perdagangan bahan dan properti dan perencanaan bersama proyek pembangunan).
 - d) Tunjukkan kebanggaan pada pencapaian dan konsep diri yang positif (berbagi bangunan dengan berbicara tentang apa yang telah mereka buat).
- 3) Tujuan untuk Pengembangan Kognitif
 - a) Kembangkan pemahaman tentang konsep panjang, tinggi, berat, dan luas (membawa balok dan menggunakannya dalam konstruksi).
 - b) Klasifikasi dan urutkan objek berdasarkan ukuran, bentuk, dan fungsi (menempatkan blok dengan ukuran yang sama bersama).
 - c) Manfaatkan prinsip-prinsip fisik (mengeksplorasi bobot, stabilitas, keseimbangan, keseimbangan, dan *leverage*).
 - d) Memprediksi hubungan sebab-akibat (menentukan seberapa tinggi mereka dapat membangun sebelum kunci jatuh).
 - e) Selesaikan masalah yang terkait dengan konstruksi (menjembatani atap atau membuat langkah ke rumah).

- f) Atur secara berurutan (susun balok dari pendek ke tinggi dan hitung dalam urutan yang benar).
 - g) Gunakan penjumlahan, pengurangan, dan pecahan yang menilai berapa banyak balok yang harus diisi sebuah ruang).
 - h) Memanfaatkan keterampilan membaca dan menulis yang muncul (membuat tanda untuk bangunan).
- 4) Tujuan untuk Pengembangan Fisik
- a) Gunakan keterampilan otot besar dan kecil (menggenggam, mengangkat, menempatkan, dan menyeimbangkan balok).
 - b) Kembangkan koordinasi mata-tangan (menempatkan balok dalam pola yang diinginkan).
 - c) Kontrol penempatan objek (di bawah, di atas, di atas, di bawah, di atas, dan kemudian membangun dengan balok).
 - d) Tujuan-tujuan ini ditawarkan sebagai contoh dari banyak peluang pembelajaran yang tersedia bagi anak-anak ketika mereka memiliki akses ke berbagai macam balok. Anda dapat menambah dan menyesuaikan tujuan-tujuan ini untuk dipenuhi kebutuhan anak-anak di kelas Anda.
- 5) Mengatur Lingkungan
- Organisasi kelas dan jenis bahan yang tersedia untuk anak-anak memiliki substansial mempengaruhi bagaimana anak-anak berperilaku dan apa yang mereka pelajari. Ruang yang Anda sisihkan untuk bangunan balok jenis dan jumlah balok, dan bagaimana Anda mengatur semuanya mengirim pesan kepada anak-anak tentang pentingnya dan banyak balok.

a) Menciptakan Ruang

Ukuran dan lokasi sudut balok merupakan faktor penting dalam keberhasilannya sebagai bidang minat. Tidak terlepas dari seberapa penuh pilihan balok yang tersedia untuk anak-anak, mereka akan frustrasi jika ruang dialokasikan untuk membangun balok tidak cukup atau terganggu dengan masalah. Untuk memaksimalkan potensi sebagai bahan pembelajaran yang efektif, anak-anak perlu memiliki ruang yang cukup untuk membangun, yang didefinisikan dengan jelas ruang untuk bermain balok, dan lantai yang sesuai.

b) Membangun balok membutuhkan area bermain yang luas.

Jika sudut balok terlalu kecil, anak-anak harus membangun sangat dekat satu sama lain. Ini tidak hanya mengarah pada pertengkaran “rumput” tetapi juga menghambat anak-anak yang suka membuat struktur besar atau panjang. Area yang terlalu kecil mengirimkan pesan kepada anak-anak yang menghalangi bermain tidak terlalu penting di kelas ini.

Beberapa anak suka memiliki ruang yang ditentukan di sudut blok di mana mereka dapat membangun sendiri. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan lembaran kardus. Karton tebal membuat permukaan datar di mana balok satuan.

c) Unit balok

Kayu tahan lama, tidak memiliki tepi kasar, dan mudah untuk dimanipulasi oleh anak-anak. Satuan

balok datang dalam ukuran proporsional yang memungkinkan anak untuk belajar konsep matematika saat mereka membangun. Sana ada 25 ukuran dan bentuk unit balok yang berbeda. Balok unit dasar adalah $5\frac{1}{2}$ "x $2\frac{3}{4}$ " x $3\frac{3}{8}$ ". Semua balok-balok dalam set sebanding dengan panjang atau lebar untuk unit dasar ini; misalnya, unit ganda panjang balok 1 1 "dan setengah unit adalah $2\frac{3}{4}$ panjang. Dua setengah segitiga sama dengan satu unit, dan empat seperempat lingkaran sama dengan satu lingkaran.

Satu set 390 unit balok untuk ruang kelas 10 hingga 15 anak-anak sangat dianjurkan. Total ini harus memasukkan selebar berbagai ukuran dan bentuk mungkin, termasuk jalan landai, kurva, dan silinder. Semakin banyak jenis balok yang dapat diakses anak-anak, kreativitas mereka akan semakin terilhami.

Untuk anak-anak kecil atau pembangun balok yang tidak berpengalaman, lebih baik untuk memperkenalkan unggas ayam saja Bentuk dan ukuran pada awal tahun ajaran, seperti unit, setengah unit, dan ganda kunci unit As. Segera ketika anak-anak menjadi nyaman dan mahir membangun dan meletakkan balok, Anda dapat menambahkan bentuk balok tambahan sampai set lengkap keluar

d) Balok berlubang

Balok berlubang terbuat dari kayu dan ukurannya jauh lebih besar daripada balok satuan. kotak dasar adalah $5\frac{1}{2}$ x 11 "x11". Ada lima buah lainnya

dalam satu set: setengah kotak, dua kotak, papan datar, dan jalan. Balok berongga terbuka di sisi sehingga mereka dapat diangkat secara kosong. Karena anak-anak biasanya senang membawa balok-balok berlubang di sekitar blok area, maka balok ini sangat baik untuk perkembangan otot besar anak-anak. Anak-anak kecil juga menikmati sesuatu yang besar.

Dengan balok berlubang, anak-anak dapat membangun struktur besar, perahu dan pesawat terbang, roket dan kemudian naik ke dalam dan berpura-pura menjadi kapten, pilot, atau astronaut.

e) Alat Peraga dan Aksesori

Termasuk alat peraga dan aksesori di balok pencetak ini adalah salah satu cara yang efektif untuk membuat memperpanjang permainan balok mereka menjadi drama dramatis. Berikut adalah alat peraga tradisional yang mendorong anak-anak untuk membangun representasi dunia mereka dan sering mengarah ke dramatis.

- Orang-orang: perangkat keluarga, komunitas pekerja, dan lainnya yang mewakili berbagai suku dan menunjukkan laki-laki dan perempuan dalam berbagai peran.
- Hewan ternak dan hewan kebun binatang tingkat atas
- Kendaraan pengangkut yang meliputi mobil besar dan kecil, truk, truk penarik, pesawat terbang, helikopter, kapal ruang angkasa kereta api, bus pemadam kebakaran dan lainnya

6) Menampilkan Balok dan Alat Peraga

Bagaimana bahan ditampilkan dalam balok sudut mempengaruhi penggunaan anak-anak dan juga Pengaturan balok dan alat peraga yang terorganisir dengan baik menjadikannya lebih nyaman untuk anak-anak untuk menemukan apa yang mereka inginkan. Dengan sengaja, jika segalanya memiliki tempat, pembersihan adalah tugas yang jauh lebih mudah

7) Penataan Balok

Balok harus disimpan di rak setinggi mata anak-anak dan dikelompokkan berdasarkan ukuran dan bentuk. Balok-balok berikut dalam ilustrasi disusun dengan rapi di rak, memberikan kepada anak-anak pesan yang jelas bahwa balok-balok tidak penting. Ketika anak-anak dapat melihat bentuk-bentuk berbeda yang tersedia, mereka dapat lebih mudah memilih yang mereka butuhkan.

8) Pelabelan Rak Balok

Untuk lebih meningkatkan tampilan dan perawatan balok, sheif harus memiliki label yang menunjukkan di mana masing-masing bentuk dan ukuran balok berada. Pelabelan menyampaikan rasa keteraturan dan memperkuat pentingnya permainan balok.

Label dapat dibuat dengan menelusuri garis besar balok ke kertas kontak berwarna solid. (Biru atau merah adalah warna yang direkomendasikan karena muncul dengan baik di rak.) Bentuk yang diuraikan kemudian dipotong dan diletakkan di rak. Label kertas kontak dapat dengan mudah dilepas dan diganti jika balok disusun ulang.

Label untuk balok unit harus diletakkan di rak memanjang sehingga anak-anak dapat melihat balok mana yang mana. (Jika diletakkan dengan ujungnya, unit dan balok unit ganda terlihat sama.) Menempatkan label di sudut kiri rak memperkuat arah kiri-ke-kanan, keterampilan membaca yang penting. Untuk balok yang berdiri, label berada di belakang balok di bagian belakang rak, seperti yang ditunjukkan pada ilustrasi berikutnya.

Guru anak usia dini yang menggunakan pelabelan juga menemukan bahwa pembersihan menjadi tugas yang jauh lebih mudah, dan orang yang kaya dalam belajar ketika anak-anak melatih keterampilan mereka dalam menyamakan dan menyortir.

9) Tampilan Alat Peraga dan Aksesori

Alat peraga dan aksesori lebih mungkin digunakan dan dirawat dengan baik jika mereka ditampilkan dengan cara yang mengundang anak-anak untuk menggunakannya dan menggantinya di rak ketika selesai. Ketika alat peraga diatur secara sembarangan, anak-anak cenderung menggunakannya atau menyimpannya. Ketika alat peraga dikelompokkan bersama, bagaimanapun, anak-anak mendapatkan rasa organisasi.

10) Label Alat Peraga dan Aksesori

Ada beberapa cara untuk membuat label untuk alat peraga dan aksesori. Garis besar penyangga dapat ditarik di selembar papan poster atau kardus, dipotong, dan ditutup dengan kertas kontak yang jelas. Dalam beberapa kasus, garis besar objek dapat ditelusuri langsung ke kertas kontak berwarna. Foto objek,

ditutupi dengan kertas kontak yang jelas, juga dapat berfungsi sebagai label. Pastikan gambarnya cukup besar untuk anak-anak mengenali detail objek.

Banyak alat peraga, seperti rambu lalu lintas atau mainan transportasi yang ditunjukkan sebelumnya, dapat diletakkan langsung di rak. Jika tidak ada ruang rak yang cukup untuk menyimpan setiap penyangga di rak, wadah plastik atau kotak kardus yang kukuh dapat digunakan sebagai ruang penyimpanan tambahan. Seperti ditunjukkan dalam ilustrasi berikut, setiap baskom diberi label sehingga anak-anak menyortir objek saat mereka mengganti alat peraga.

11) Merawat Balok

Dengan meletakkan sudut balok secara bijaksana, Anda dapat memaksimalkan probabilitas bahwa balok akan dirawat dengan baik. Ruang, penyimpanan, dan pelabelan yang memadai memastikan bahwa balok ditempatkan dengan baik dan tidak saling bertentangan selama proses pembersihan. Namun demikian, balok kayu merupakan investasi dan membutuhkan perhatian jika ingin bertahan selama bertahun-tahun. Ampelas harus digunakan secara berkala dan menghilangkan tepian yang kasar atau pecah. Cat kayu komersial atau minyak tanpa lemak dapat diaplikasikan untuk memberikan lapisan pelindung.

Balok yang kotor dapat dicuci dengan sabun minyak dan kemudian digosok dengan sikat yang kaku dan sabun serta air. Mereka harus dikeringkan secara menyeluruh dan dipoles seperti dijelaskan di atas.

12) Menilai Keefektifan Area

Menilai keefektifan sudut balok adalah sesuatu yang akan Anda lakukan setiap hari saat Anda berinteraksi dengan anak-anak. Pengamatan ini bersifat informal, tetapi mereka membentuk dasar untuk keputusan ketika Anda melakukan perencanaan mingguan Anda. Berdasarkan pengamatan harian Anda, Anda dapat memutuskan bahwa beberapa alat peraga hampir tidak pernah digunakan dan harus disingkirkan untuk sementara waktu atau bahwa Anda telah mengeluarkan terlalu banyak bentuk balok dan anak-anak kewalahan. Pengamatan harian memungkinkan Anda untuk merencanakan perubahan apa yang perlu dilakukan terhadap lingkungan dan kegiatan apa (seperti kunjungan lapangan) yang ingin Anda jadwalkan untuk meningkatkan minat ini.

Berikut adalah beberapa pertanyaan untuk dipertimbangkan ketika Anda mengamati penggunaan sudut balok anak-anak:

- Seberapa sering sudut balok digunakan?
- Sudahkah saya membuat area ini menarik dan mengundang?
- Anak-anak mana yang cenderung menggunakan area balok secara teratur?
- Anak mana yang tidak pernah atau jarang memilih balok?
- Blok mana yang tidak digunakan dan mengapa?
- Apakah anak-anak dapat menyingkirkan balok dan alat peraga secara mandiri?
- Alat peraga mana yang dipilih anak-anak dan bagaimana mereka menggunakannya?

- Apa perbedaan tahapan yang terlihat dalam konstruksi anak-anak?
- Apakah anak perempuan dan anak laki-laki menggunakan balok comer sama?
- Apakah anak-anak bekerja secara kooperatif dalam membangun balok?

Pertanyaan-pertanyaan ini ditawarkan sebagai contoh jenis informasi yang mungkin Anda temukan membantu menilai efektivitas sudut blok Anda. Anda akan memiliki pertanyaan lain dan mengeluarkan berdasarkan apa yang Anda ketahui tentang anak-anak, komunitas Anda, dan sumber daya Anda. Informasi ini akan membantu Anda menentukan cara mengintervensi dan mempromosikan penggunaan balok setiap anak.

13) Mengamati dan Mempromosikan Pembelajaran Anak

Setelah balok pendarat diatur, bagaimana guru merangsang permainan dan kreativitas? Bagaimana para guru bisa responsif terhadap anak-anak dan memperkaya pengalaman bermain mereka? Bagaimana cara memastikan keselamatan anak-anak? Dan bagaimana dengan membersihkan semua balok itu?

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini terletak pada menemukan bagaimana dan kapan untuk campur tangan tanpa mengganggu permainan anak-anak. Anda dapat mencapai keseimbangan ini dengan meluangkan waktu untuk mengamati apa yang dilakukan anak-anak di sudut balok dan merencanakan intervensi Anda berdasarkan apa yang Anda amati. Tempat yang baik untuk memulai adalah membiasakan diri dengan cara anak-anak menggunakan balok.

14) Bagaimana Anak-Anak Menggunakan Balok

Seperti halnya semua bidang perkembangan, anak-anak melalui tahapan menggunakan balok dan mereka maju melalui tahap-tahap ini dengan laju yang berbeda. Memahami tahapan membantu Anda mendapatkan harapan realistis tentang apa yang harus dicapai anak-anak saat mereka bermain. Sebagai contoh, adalah tepat untuk seorang anak yang pertama kali menggunakan balok untuk membawa balok-balok itu, dan layak untuk pembangun balok berusia lima tahun yang berpengalaman untuk membangun menara yang rumit. Setiap anak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan tahap perkembangannya saat ini.

Ada empat tahap dalam penggunaan balok, yang masing-masing diringkas secara singkat di bawah ini.

a) Membawa Balok (Permainan Fungsional)

Anak-anak Toung yang belum pernah membungkuk dengan balok sebelumnya akan menggendong mereka atau menumpuknya di bawah tanah untuk membuangnya. Pada titik ini, anak-anak tertarik untuk belajar tentang balok seberapa berat mereka seperti apa yang mereka rasakan, dan berapa banyak yang bisa dibawa sekaligus. Dengan bereksperimen dengan balok, anak-anak dengan mudah mempelajari sifat-sifat mereka dan mendapatkan pemahaman tentang apa yang bisa dan tidak bisa mereka lakukan dengan balok.

b) Menumpuk Balok dan Meletakkan Balok di Lantai

Menumpuk balok atau mengaturnya di lantai adalah tahap eksplorasi lainnya. Anak-anak di Tahap II terus belajar tentang karakteristik balok. Mereka

menemukan cara membuat menara dengan menumpuk balok di atas satu sama lain dan seperti apa pengaturan yang berbeda ketika mereka berbaring di lantai.

Pada tahap ini anak-anak juga mulai menerapkan imajinasi dan keterampilan berpikir kritis. Untuk pembangun muda, barisan rata balok di lantai biasanya menyarankan jalan. Alat peraga seperti mobil dan truk sering digunakan jika tersedia untuk pembangun balok.

c) Menghubungkan Balok untuk Membuat Struktur (Bermain Konstruktif)

Penggunaan jalan selama Tahap II menandai transisi dari tiang pancang ke membuat konstruksi aktual. Anak-anak yang merasa nyaman dengan pembangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara. Penemuan ini mengarah ke tahap eksperimen aktif ketika anak-anak menerapkan keterampilan pemecahan masalah mereka.

Khususnya pada anak tahapan ke III (3 dan 4 tahun ke atas) memiliki beberapa pengalaman tentang balok. Pengalaman mereka tentang balok yang baru memungkinkan suatu cara yang kreatif. Khususnya tentang perkembangan teknik konstruksi pada anak yang tahapan ke III ini sebagai berikut:

- Membuat pagar. Anak meletakkan beberapa balok untuk ruang pagar. Terutama pembuatan pagar merupakan pengalaman yang menyenangkan. Kemudian, ruang pagar digunakan untuk bermain peran binatang atau binatang ternak.

Pagar-pagar ini membantu anak dalam berpikir tentang konsep matematik, terutama area, dan geometri.

- Jembatan. Untuk membuat jembatan anak mempersiapkan 2 balok, meletakkannya diruang yang berbeda dan hubungkan 2 balok dengan balok lainnya. Dengan pagar anak menggunakan jembatan terutama teknik konstruksi dan kemudian dilanjutkan dengan bermain peran. Jembatan ini mengajarkan keseimbangan pada anak dan memperbaiki koordinasi tangan dengan mata.
- Rancangan. Anak yang tertarik pada simetri, keseimbangan, dan pola dan mulai menggunakan balok dari merancang pola dan tata letak simetris. Ketika mereka menggabungkan dengan cara tertentu, mereka mulai melanjutkan dengan beberapa pola sampai balok mereka yang tersedia habis. Mereka mengekspresikan diri seperti arsitek, mereka memperlihatkan kesukaan dan membedakan dan perkembangan kemampuan gerakan.

15) Membuat bangunan yang rumit (bermain drama)

Pengalaman yang membuatnya (pada tahapan 4 pada umur 6 tahun ke atas) adalah kesanggupan meletakkan balok bersamaan dengan kecekatan dan kemampuan. Anak belajar untuk menyesuaikan perubahan area gedung mereka dengan rintangan struktur melengkung dan dengan di atas, di sekitar. Anak yang pada tahapan ke IV ini ahli membuat struktur yang luar biasa kompleks dan cerdas.

Selama pada tahapan perkembangan ini, anak perlu memvariasikan ukuran balok dan bentuk supaya anak bisa membentuk bangunan yang rumit. Ciri lain dari tahapan ke IV ini anak mampu membuat nama bangunan mereka, yang sering digunakan dalam bermain drama. Tahapan ini dilakukan ketika kamu mengamati anak diruang kelas. Kamu mungkin akan melihat semua bukti dari ke empat tahapan ini.

16) Mengamati anak secara individu

Ketika kamu melakukan tahapan ini pada anak dengan menggunakan balok secara produktif, kamu akan mempunyai waktu untuk kembali ke tahapan dan mengamati anak menggunakan balok dan atribut. Pengamatan memungkinkan kamu menilai di mana perkembangan setiap anak untuk bisa kamu rencanakan secara tepat menambah pertumbuhan dan perkembangan anak.

Mengamati pertumbuhan anak secara individu ditunjukkan dengan langkah yang menyediakan penilaian pada setiap perkembangan anak. Area yang objektif pada setiap perkembangan dijelaskan pada bagian saya yang menyediakan beberapa kriteria perkembangan setiap anak. Beberapa pertanyaan kamu yang mungkin bertanya pada diri kamu sendiri bagian pengamatan yang termasuk antara lain:

- Apa tahapan bangunan balok yang dicapai anak?
- Apakah yang perlu anak lakukan ketika pada tahapan area atau perlukah saya membantu anak untuk ke tahapan selanjutnya?

- Apakah anak membuat bangunan sendiri atau dengan orang lain? Perlukah saya mendorong anak bermain dengan yang lainnya?
- Apakah anak perlu mengetahui perbedaan bentuk atau ukuran, dan mampu meletakkan balok pada tempatnya? Jika tidak, bagaimana saya bisa mendorong anak...?
- Apakah anak mengatakan tentang susunan dan menjawab pertanyaan? Apakah saya perlu menghabiskan waktu dengan anak?
- Apakah anak menyelesaikan permasalahan secara mandiri? Bagaimana bisa saya mendorong anak menyelesaikan permasalahannya?

Kamu menjawab pertanyaan seperti mau membantu anak merencanakan dengan cara bekerja dengan setiap anak. Kamu mampu menemukan, seperti contoh, anak perlu didorong menggunakan balok atau secara sederhana ada waktu dan perhatian kamu.

17) Mendorong semua anak bermain sudut balok

Dengan beberapa aktivitas lainnya, bermain balok tidak dilakukan dengan hal yang menarik untuk semua anak. Beberapa kepala anak secara sederhana untuk membuat sudut balok lainnya dengan balok. Boleh dilakukan dengan mencegah karena mereka adalah:

- Takut untuk mencoba aktivitas baru,
- Tidak yakin dengan yang dilakukan,
- Takut melakukan salah,
- Tidak nyaman dengan kebisingan yang sering ditemani dalam membangun balok,
- Sibuk dengan melakukan aktivitas lainnya, atau

- Perempuan yang melihat aktivitas balok yang dilakukan laki-laki.

Suatu cara mudah dilakukan pada anak ketika anak pada area balok adalah mengajak anak ikut bermain balok dengan kamu. Jika anak kewalahan dengan jumlah anak, waktu terbaik dilakukan ketika anak tidak banyak pada sudut balok. Kamu mungkin katakan pada anak” saya mau pergi ke sudut balok, apakah kamu mau menyukainya?” atau kamu mungkin langsung ke area, duduk, mulai membuat bangunan, dan bertanya pada anak untuk membantu menemukan pola balok dan menupang.

Mengatasi hambatan tentang balok mulai dari “laki-laki yang main” mengampil dengan bersama. Beberapa kelas menetapkan laki-laki pada balok sudut pada wilayah “laki-laki juga”. Mereka menceritakan yang dilakukan perempuan tidak begitu beraksi. Bahkan, perempuan sering dapat pesan kecuali pada dunia konstruksi dilakukan laki-laki. Alasan lain kenapa wanita merasa mereka tidak menyukai termasuk balok sudut. Akibatnya, mereka dapat melakukan pada tahap perkembangan sebelumnya dengan membangun balok pada laki-laki di beberapa usia.

Yang terpenting, dapat dimulai di tahun sekolah, diperkuat dengan sudut balok untuk semua orang. Jika laki-laki atau grup laki-laki bercerita tentang perempuan yang tidak bisa membuat dengan balok sudut, kamu mungkin mengatakan, “kelas kamu, setiap orang mampu membuat bangunan dengan balok,” jika laki-laki berkata, “kamu tidak tahu bagaimana

mendirikannya” suatu jawaban mungkin: “kelas kami setiap orang mampu membuatnya atau bangunan sendiri. Setiap orang berbeda dan membuat yang spesial.”

Tambahannya untuk pesan secara lisan menegaskan pada perempuan termasuk balok sudut, pesan halus bisa disampaikan untuk membantu perempuan dengan balok yang aman. Kamu mungkin menampilkan gambar pekerja perempuan yang membangun atau membaca buku cerita tentang pembangun perempuan.

18) Interaksi dengan anak

Suatu cara efektif diperkuat bermain balok dengan anak yaitu dengan berbicara dengan mereka tentang susunan mereka. Beberapa guru menemukan tugas tersulit, terutama ketika anak terlibat langsung dan bangunan paling sedikit. Contoh, berbicara dengan anak tentang susunan yang menunjukkan perbahan nyata untuk beberapa guru.

Jawaban termudah yaitu dengan berkata, “bangunan yang bagus” atau “kerja yang bagus”. Tapi seperti menghakimi pernyataan dengan tidak mengatakannya pada anak, mereka juga tidak diberikan anak kesempatan untuk menceritakan kepada kamu tentang susunan balok. Kunci yang dikatakan pada anak tentang bermain balok anak untuk mengungkapkan pernyataan anak ketika sudah selesai, atau bertanya pada pembukaan dan penutup pertanyaan dengan mendorong anak bercerita tentang pekerjaan mereka.

Teknik ini juga membantu anak yang sulit mengekspresikan diri mereka dan yang tidak bisa, kemudian memulai, dan mendeskripsikan apa yang

mereka bangun. Kamu bisa bicarakan tentang antara lain:

- Pilihan balok: “kamu menemukan 2 balok atau beberapa membuat balok yang panjang,
- Pengaturan: “kamu menggunakan 4 balok untuk membuat kotak besar.”
- Jumlah: “kamu menggunakan 10 balok membuat jalan.
- Persamaan: “semua balok dibuat jalan yang sama beberapa ukuran.
- Rancangan terpenting: “kamu membangun rak yang tinggi.” Balok yang panjang dengan jumlah sedikit. Bekerja dengan hati-hati dan balok tidak jatuh.

Pendeskripsian seperti menambah kosakata anak, dengan mengesahkan pekerjaan terpenting mereka dan memungkinkan kamu mengamati bagaimana perkembangan setiap anak yang dilakukan. Tidak begitu mudah guru harus berpikir mendeskripsikan komentar pekerjaan yang dilakukan anak. Terutama pada susunan balok yang mudah. Dua contoh susunan dan beberapa komentar guru yang mungkin membuat anak semangat kerja.

- “Saya lihat satu balok kamu kepanjangan dari yang lainnya”
- “Lihat, balok yang kamu susun ada ruang di tengah.”
- “Semua balok kamu menyatu kecuali satu.”
- “Kamu gunakan lima balok. Kamu membuat susunan lima balok.”

- “Semua balok kamu persegi panjang, tapi kamu tidak menggunakan beberapa ukuran.”

Demikian pula, untuk susunan balok yang digambar yang benar, memungkinkan guru untuk berkomentar:

- Kamu membuat balok dengan keseimbangan yang terbaik, saya menaruhnya dengan tidak mudah.”
- “beberapa balok kamu berbaring dan berdiri”.
- “Jika saya berlutut saya dapat melihat itu,”
- “kamu sangat teliti ketika kamu membuat susunan.

Beberapa komentar yang dimaksudkan. Pertama, guru mereka melakukan penilaian tentang hasil. Memotivasi anak untuk mencoba dengan ide baru dan belajar dari kesalahan. Kemudian, guru memperkenalkan beberapa kata-kata untuk mendeskripsikan yang dilakukan anak. Dengan mengulang mendengar tentang konsep di bawah, di atas, di bawah, melewati, kurang dari dan lebih dari, anak belajar kata yang dimaksudkan dan memperbanyak kosakata. Terpenting pada proses, apakah anak yang menyelesaikan dan kemudian berakhir dengan produk yang ditekankan.

19) Merapikan sudut balok

Merapikan sudut balok bisa dengan tugas nyata setiap orang coba dihindari. Anak harus dilibatkan dengan mereka membuat, beberapa yang sulit dan berhenti. Merapikan bermaksud bertanya kepada anak membuka beberapa yang dipakainya. Dengan kesenian atau mainan meja anak bisa menyelesaikan sampai akhir. Rumah sudut, mereka akan berhenti, tapi mereka tidak bisa mengambil tempat pada hari berikutnya.

Balok sudut kemudian disusun dengan membongkar. Pola yang tersulit ketika anak merencanakan susunan dan ingin bermain dengannya.

Permasalahan umum lainnya dengan merapikan, beberapa anak kewalahan dengan tugas. Ketika balok sudut digunakan dengan baik semua atau beberapa balok dan menopangnya dilantai.

Strategi lain kamu bisa mengajak merapikan dan dengan cara lebih menyenangkan. Kuncinya, cukup dengan membantu anak membuat tugas. Nantinya, mereka akan memulai dan merapikan dengan sempurna. Beberapa pertanyaan:

- Menyediakan waktu untuk merapikan agar anak tidak merasa begitu bergegas. Jika guru membantu, maka tugas dapat dikendalikan.
- Memberikan anak 5 menit peringatan, untuk merapikan. Jika perlu, katakan kepada anak lainnya secara individu berapa banyak waktu: waktu kamu akan berakhir dalam membuat jalan.
- Fleksibel. Jika anak asyik bermain balok, izinkan anak untuk bekerja lewat waktu, jika mungkin. Anak harus memahami kerja mereka dihargai dan akan belajar khusus dengan yang lainnya ketika diperlukan.
- Membuat merapikan dengan permainan. Contoh: Berikan setiap anak tiket. Dengan berukuran balok. Anak mengambil semua balok pertandingan dengan ukuran tiketnya. Katakan pada anak, “bawakan saya semua balok dan perlihatkan satu yang disukai.” Anak-anak membawakan semua ukuran

dan mengambil satu, kemudian ukuran itu dibandingkan dengan yang ditemukan satu tersebut.

Umumkan berdasarkan hari: "hari ini merapikan tiga balok". anak lain mengumpulkan tiga balok dan meletakkannya.

- Menyediakan susunan balok berdiri, mungkin hari selanjutnya dapat anak lakukan secara terus menerus dalam bermain. Mengatakan dengan mudah" saya tahu kamu ingin terus melanjutkan di rumah tapi ini waktunya merapikan. Kamu ambil balok yang tidak kamu gunakan dan kamu nanti bisa menyusunnya ketika kamu bisa bekerja besok. Membantu anak berpikir tentang tugas merapikan dan menghargai pekerjaan dengan efektif dan memastikan anak menggunakan sudut balok dan manfaat memainkannya.

Beberapa keunggulan dari permainan balok di antaranya:

1) Manfaat Fisik

Mainan balok memperkuat genggaman jari dan tangan anak, meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri.

2) Manfaat Sosial

Mainan balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Mainan balok bermanfaat bagi anak, karena dengan bermain balok mendorong berinteraksi dan berimajinasi. Imajinasi anak dapat segera diwujudkan dengan bermain balok. Kreativitas yang

dikombinasikan dengan kegiatan sangat penting dalam kehidupan sosial anak.

3) Manfaat Intelektual

Anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka mencoba menggambarkan ukuran, bentuk dan posisi. Anak mengembangkan kemampuan matematik melalui pengelompokan, penambahan, pengurangan. Dua buah segitiga sama sisi jika digabung akan menjadi persegi empat. Pada saat bermain balok, anak akan mengetahui bahwa balok jika tidak seimbang akan jatuh, anak belajar tentang keseimbangan dan gravitasi. Belajar geometri dari mainan balok akan meningkatkan stimulasi intelektual. Penelitian yang dilakukan di Universitas Washington juga menunjukkan hasil, bahwa anak yang bermain menggunakan balok-balok, kemampuan bahasanya lebih tinggi dari teman-temannya.

4) Manfaat Kreatif

Mainan balok merupakan pemicu stimulus kreativitas, karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok.

Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok di antaranya:

- a) Anak akan membawa balok-balok berkeliling, dengan demikian mereka belajar tentang balok misalnya berapa berat balok tersebut, bagaimana rasanya dan berapa banyak bisa diangkat sekali jalan.
- b) Anak memajang balok atau menidurkannya di lantai, karena anak masih belajar karakter balok.

Bagaimana meletakkan yang satu di atas lainnya untuk membuat menara.

- c) Cara baru menyambung balok: memagar, jembatan, pola-pola dekoratif dan kejelian membanding. Awalnya anak akan senang memagar dengan teknik baru, membuat pagar merupakan suatu pengalaman yang menyenangkan, kemudian pagar dapat digunakan untuk permainan dramatik. Memagar mengarahkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometrik dan lapangan. Membuat jembatan dengan dua balok ditancapkan dalam posisi antara satu dan lainnya diberi jarak lalu jarak ini dihubungkan dengan satu balok lagi di bagian atasnya.
- d) memberi nama bangunan, menggunakan dan mengembangkan bangunan, begitu mereka memiliki pengalaman, untuk umur 4 sampai 6 tahun, anak-anak mulai memberi nama bangunan yang mereka buat.

Permainan Tradisional Menggunakan Bambu

Permainan tradisional rangku alu, Masa kanak-kanak seringkali dianggap sebagai masa yang paling berharga dan bahagia. Setelah pulang sekolah, biasanya anak-anak bergegas untuk kembali keluar rumah untuk bermain bersama teman. Namun, seiring perkembangan zaman, kini anak-anak banyak yang lebih memilih untuk tetap di dalam rumah dan bermain bersama *gadget* yang dimilikinya. Ya, perkembangan zaman memang luar biasa, permainan tradisional lambat laun tergeser dengan permainan dalam bentuk digital. Padahal sebenarnya

permainan tradisional tidak kalah menarik dan kaya manfaat bagi anak-anak.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh masyarakat di suatu daerah tertentu. Indonesia memiliki begitu banyak permainan tradisional yang populer, salah satunya yaitu Rangu Alu yang berasal dari Nusa Tenggara Timur. Dahulu, masyarakat Manggarai biasa bermain Rangu Alu untuk merayakan hasil panen pertanian dan perkebunan, sebagai bentuk rasa syukur dan bahagia. Pada saat bulan purnama, para remaja berkumpul dan meramaikan permainan ini.

Permainan yang menggunakan bambu ini ternyata tak hanya dimainkan anak-anak. Permainan asal NTT ini juga dimainkan semua kalangan. Rangu Alu biasa dimainkan di tanah lapang yang keras dan tidak berumput, karena kalau berumput khawatir akan memicu risiko terpeleset. Alat yang digunakan yaitu empat bambu dengan panjang masing-masing dua meter.

Pemain Rangu Alu dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang bermain dan kelompok yang berjaga. Kelompok yang berjaga terdiri dari empat sampai enam orang yang membentuk persegi dan bertugas menggerakkan bambu, masing-masing yang berjaga jongkok atau duduk dengan memegang dua bilah bambu, begitupun dengan yang berjaga lainnya. Kelompok yang mendapat giliran untuk bermain akan melompat di sela-sela bambu dan menghindari jepitan bambu. Terdapat satu sampai empat orang yang mendapat giliran bermain.

Pemain akan masuk ke dalam bambu yang terbentuk bidang persegi dan melompat-lompat sesuai irama buka-tutup bambu. Saat bermain, biasanya bambu yang digerakkan menghasilkan nada atau irama yang berpola. Semakin lama irama bambu dan nyanyian akan semakin cepat, maka pemain

harus pintar-pintar dalam melompat agar tidak terpeleset atau terjepit bambu. Jika kelompok yang dapat kesempatan bermain terjepit kakinya, maka harus bergiliran berganti tugas.

Selain sarana hiburan, Rangku Alu juga dapat menjadi sarana edukasi dan pembentukan karakter diri. Bermain Rangku Alu dapat melatih konsentrasi dan melatih ketepatan dalam bertindak, karena tak hanya melompat-lompat asal, dalam permainan ini perlu fokus antara gerak kaki dan gerak bambu yang dimainkan harus sesuai. Kalau tidak fokus atau tidak konsentrasi, nantinya kaki pemain akan terjepit bambu atau malah terpeleset.

Kelincahan juga dapat dilatih dalam permainan Rangku Alu. Karena, semakin lama irama bambu dan nyanyian akan semakin cepat, otomatis kaki pemain harus bergerak cepat dan mengubah arah secara cepat tanpa terganggu keseimbangannya mengikuti irama. Rutin bermain Rangku Alu juga dapat melatih kekuatan otot kaki dan tentu akan memberi pengaruh baik untuk daya tahan tubuh.

Tari Rangku Alu

Ketukan bambu yang membentuk pola ritme yang saling berhubungan dengan lompatan pemain dalam Rangku Alu mengakibatkan para pemain seolah-olah melakukan gerakan tari, hingga lahirlah Tari Rangku Alu khas Manggarai, Flores, Nusa Tenggara Timur. Dalam tarian ini, permainan tersebut dikreasikan dengan berbagai gerakan dan pengiring yang menghasilkan sebuah kreasi seni yang begitu khas dan indah.

Dalam tari tradisional Rangku Alu, para pemain atau penari menggunakan baju adat khas Manggarai, yaitu baju bero, ikat kepala, dan kain songket khas Manggarai. Tarian ini biasa

dimainkan oleh enam hingga delapan orang pemegang bambu dengan beberapa orang yang menari bergantian.

Gerakan tarian ini sebenarnya berasal dari gerakan para penari saat menghindari jepitan bambu, dan didominasi gerakan kaki yang sesuai. Gerakan penari dan pemain atau penggerak bambu kemudian dipadukan dengan irama musik dan lagu daerah khas NTT. Dalam pertunjukan seni Tari Rangu Alu ini diiringi oleh alunan musik tradisional seperti gendang dan gong.

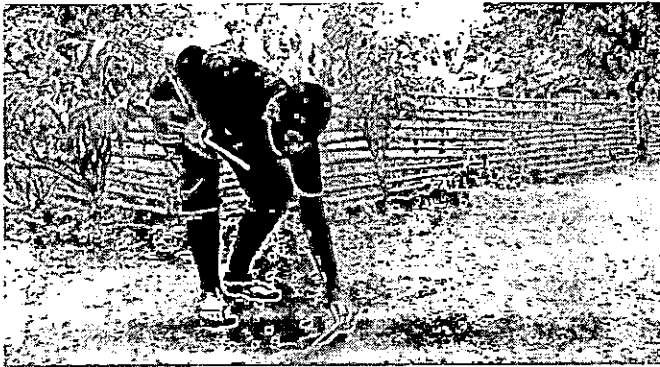
Tari Rangu Alu telah menjadi salah satu tarian tradisional yang cukup populer di daerah Manggarai. Karena bentuk warisan budaya yang wajib dilestarikan, tarian ini sering ditampilkan dalam berbagai kesempatan penting, seperti acara perayaan, budaya, dan penyambutan tamu penting. Tari Rangu Alu yang lahir dari sebuah permainan tradisional ini juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung yang datang ke NTT, terutama ke Manggarai, Flores. (T-1).



Benthik adalah salah satu permainan anak dari Yogyakarta yang menggunakan media stik dari bahan kayu maupun bambu. Dalam buku Ensiklopedi Yogyakarta halaman 326, permainan tradisional anak-anak ini menggunakan alat bantu dari kayu pohon, ranting kayu, atau bambu dengan diameter kurang lebih 1,5 cm sebanyak dua buah, dan satu dengan panjang kurang lebih 5-10 cm. Sementara yang satu lagi dengan panjang kurang lebih 20-30 cm. Permainan ini lazimnya terdiri dari dua regu. Masing-masing regu minimal satu anak dan bertempat di bidang tanah yang cukup luas.

Masing-masing regu dan sudah menyiapkan dua stik serta membuat lubang stik.

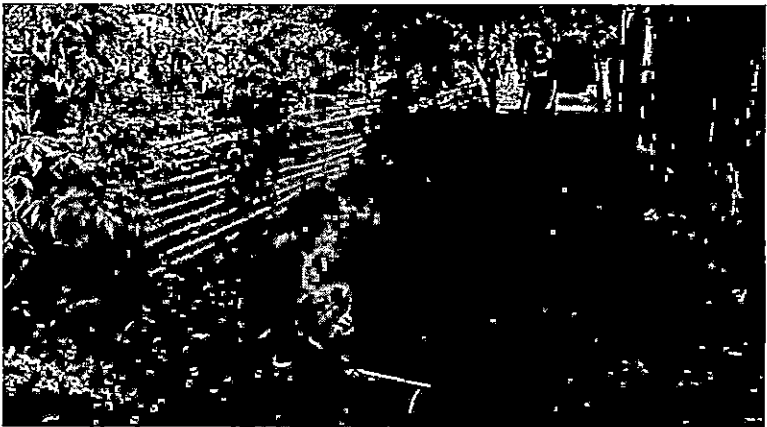
Kemudian diundi regu mana yang akan bermain terlebih dahulu. Pemain yang mendapat giliran bermain pertama akan memasang stik pendek (*janak*) melintang di atas lubang stik. Kemudian stik panjang (*benthong*) dipegang dan dimasukkan ke lubang stik melekat pada stik pendek. Tujuannya agar stik pendek ini dapat terlempar jauh ketika diungkit dengan stik panjang.



Salah seorang anak sedang bermain *benthik*.

Jika stik yang terlempar dapat ditangkap oleh penjaga dan dilemparkan balik oleh penjaga atau mengenai stik panjang yang melintang di lubang stik, berarti permainan harus dilanjutkan oleh teman satu regunya karena ia dianggap mati (giliran permainan telah habis). Namun jika langkah ini berhasil dilalui, maka dilanjutkan dengan pemukulan stik pendek dengan stik panjang (*namplek*). Sedapat mungkin stik pendek yang dipukul tidak dapat ditangkap oleh penjaga karena bila terjadi demikian berarti mati.

Kemudian penjaga melemparkan kembali stik pendek ke arah lubang stik dan pemain berusaha memukul jauh stik pendek tersebut. Jarak jatuhnya stik pendek dari lubang stik dihitung dengan stik panjang. Langkah ketiga adalah meletakkan stik pendek ke dalam lubang stik dengan posisi sejajar dengan lubang stik dan sebagian menonjol ke permukaan lubang. Setelah itu pemain memukul ujung stik dan menonjol ke permukaan lubang.



2 orang anak sedang melakukan permainan *Benthik*. Foto: Istimewa.

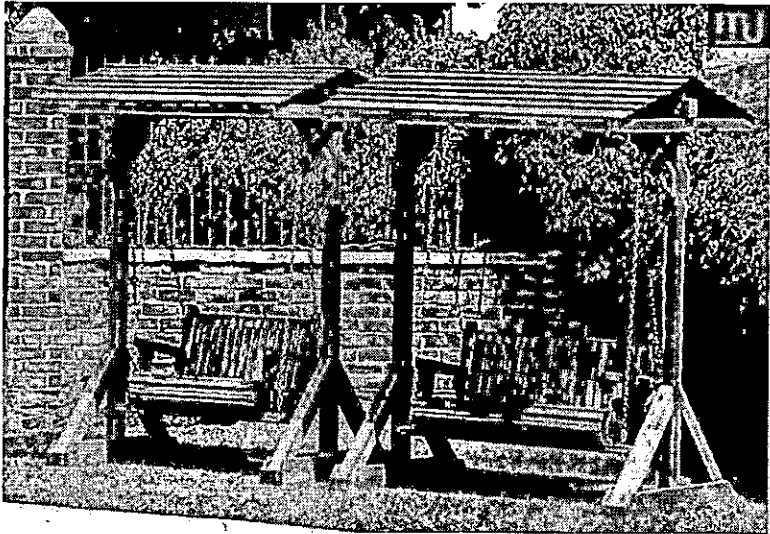
Pemain memukul ujung stik pendek yang menonjol dengan stik panjang. Ketika stik pendek terlempar ke udara, pemain segera memukul kembali ke arah lapangan. Jika stik pendek yang dipukul tadi tidak tertangkap oleh penjaga, maka tempat jatuhnya stik diukur dengan stik panjang dari lubang stik.

Jumlah nilai pada tahap ini digabungkan pada nilai yang diperoleh sebelumnya. Kemudian permainan dimulai dari langkah pertama lagi. Pada tiap-tiap langkah, jika tidak berhasil dilakukan oleh pemain, maka ia dianggap mati. Permainan dilanjutkan oleh teman satu regunya. Apabila permainan hanya satu lawan satu, maka permainan digantikan oleh penjaga.

Ada istilah 'patil lele' dalam permainan ini, yaitu umpan diganjal dengan batu kecil, lalu disentil dengan bambu sekeras-kerasnya. Kalau bisa terlempar lebih jauh dan tidak tertangkap lawan, bisa jadi pemain tersebutlah pemenangnya.

5. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Ayunan

Ayunan merupakan salah satu permainan favorit anak-anak. Mudah ditemui di hampir setiap taman kota dan tempat bermain anak, kita sering melihat anak-anak berbeda usia sedang asyik dan bersenang-senang bermain ayunan. Bisa berayun-ayun dan menggoyangkan kaki di udara memang memberikan kegembiraan tersendiri. Permainan ayunan dapat dibuat dari berbagai bahan.



Ayunan sederhana bisa dibuat dari ban mobil bekas dan tali tambang serta digantung ke cabang pohon yang kuat. Di taman bermain yang modern, fasilitas ayunan yang disediakan terbuat dari materi yang kuat dan mahal. Dibuat dari bahan apa pun, daya tarik dan manfaat dari ayunan bagi anak-anak akan tetap sama. Ayunan tidak hanya permainan yang menyenangkan, namun juga memberikan beberapa manfaat bagi anak-anak. Manfaat Bermain Ayunan di antaranya bermanfaat untuk:

a. Fisik

Ayunan di taman bermain dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk memerangi dan mencegah obesitas pada masa kanak-kanak. Ayunan mendorong anak untuk melakukan kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) yang bisa melibatkan semua otot dan membakar kalori. Gerakan menarik kembali dan mendorong maju dengan menggunakan kaki bisa membuat paha belakang dan paha

depan bergerak juga. Pinggul dan lutut anak-anak juga akan berkembang lebih baik dan kuat.

b. Sosial

Bermain di luar ruangan atau bermain di lingkungan alam sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Bermain ayunan bisa menghilangkan stres, membantu mengurangi kelebihan berat badan, mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan anak-anak lain serta memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengajarkan anak supaya menghargai dan mencintai alam.

c. Emosional

Ayunan merupakan permainan yang 'bebas' dan tidak terstruktur. Hal ini memberikan kesempatan kepada setiap anak yang bermain untuk menikmati dan menjadi dirinya sendiri. Berayun-ayun memberi mereka waktu dan kesempatan untuk berimajinasi dan berkreasi. Seorang anak bisa berimajinasi menjadi siapa pun atau apa pun yang mereka inginkan ketika mereka 'terbang' naik dan turun. Bermain ayunan sendiri atau dengan anak-anak lain yang sebaya, anak-anak dapat memproses apa yang telah mereka pelajari selama bermain.

Manfaat bermain ayunan sangat penting untuk menguatkan otot-otot anak, namun hendaknya Anda harus memastikan keselamatan anak dengan mengecek terlebih dulu kekuatan dan keamanan dari peralatan ayunan tersebut. Usahakan selama anak-anak bermain tetap didampingi dan awasi.

Saat ini produk ayunan sudah dibuat untuk berbagai usia anak, bahkan untuk bayi sudah ada ayunan khusus bayi. Ketika bayi sudah bisa duduk dan kontrol kepalanya sudah terlihat

stabil, orang tua bisa mulai mencoba mengajak sang bayi untuk berayun pertama kalinya di ayunan bayi. Kebanyakan bayi mulai suka main ayunan sejak umur 8-9 bulan, namun jangan dipaksa apabila bayi Anda masih takut dan menangis. Orang tua bisa memperkenalkan sensasi berayun pertama kali kepada anak dengan cara memangku mereka ketika Anda memakai ayunan. Berayunlah dengan pelan-pelan, jaga keselamatan anak di pangkuan. Jika bayi atau anak Anda sudah menunjukkan keberanian dan kegembiraan bermain ayunan, berikan kesempatan main ayunan khusus bayi atau anak-anak. Untuk menghindari kemungkinan risiko kecelakaan, dorong ayunan dengan pelan dan lembut.

6. Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Perosotan

Perosotan merupakan salah satu mainan yang paling sederhana dan paling mudah dilakukan oleh anak, bahkan tanpa memperhatikan tingkat keselamatan bagi dirinya sendiri, sehingga akan membuat orang tua khawatir akan keselamatan anaknya. Tempat-tempat yang berbahaya untuk bermain perosotan di antaranya, lantai kamar mandi, tangga. Saat ini sudah ada perosotan atau peluncur yang terbuat dari fiber yang sangat kukuh dan aman untuk dijadikan arena bermain anak yang sudah dilengkapi dengan tangga untuk naiknya ke atas saat akan meluncur, dan ukuran serta desainnya menyesuaikan usia anak. Variasi perosotan yang ada, mulai dari yang berukuran kecil, hingga yang ukuran besar, baik yang dipasang di dalam ruangan maupun yang dipasang di luar ruangan, di taman atau halaman rumah. Bermain perosotan memiliki banyak manfaat bagi anak, di antaranya untuk:

a. Pertumbuhan Fisik Anak

Bermain perosotan dapat melatih perkembangan otot kaki anak, karena apa, karena bermain perosotan ini anak akan lebih banyak berjalan menaiki tangga sebelum si kecil ini meluncur ke bawah. Dengan demikian perosotan juga memiliki manfaat untuk pertumbuhan fisik anak. Untuk pertumbuhan yang lain silahkan sahabat amati sendiri. Pasti ada yang lain.

b. Pertumbuhan Sosial Anak

Pada saat anak bermain perosotan perhatikan bagaimana cara anak bermain perosotan, anak akan banyak bertanya di awal, tak jarang anak bercerita tentang apa yang dialami ketika bermain perosotan, juga ketika anak bermain perosotan bersama temannya, perhatikan bagaimana anak dapat bergantian bermain dengan teman-temannya. Hal inilah yang akan melatih pertumbuhan jiwa sosial anak dimasa yang akan datang, pandai-pandai kita mengarahkannya.

c. Emosional Anak

Pada saat bermain perosotan emosional anak akan berkembang dengan sendirinya. Perhatikan tingkah laku anak ketika bermain perosotan. Apakah dia menangis, marah, atau tertawa ?Saat itulah yang perlu kita perhatikan. Apabila anak menangis ketika jatuh tinggal bagaimana kita mengarahkan anak, bagaimana bersikap ketika jatuh. Itulah peranan bermain perosotan bagi perkembangan emosional anak, maka dengan demikian, ternyata bermain perosotan juga memiliki manfaat yang sangat baik bagi pertumbuhan anak. Gunakan perosotan yang aman yang dapat kita pantau dan juga menggunakan alat mainan yang kukuh dan aman. Demikianlah beberapa

contoh mainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

C. Pentingnya kreativitas dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan

Salah satu keresahan yang muncul ke permukaan akhir-akhir ini adalah rendahnya mutu pendidikan. Ini tampak pada lulusan-lulusan yang kurang mampu menghadapi tantangan zaman yang sering disoroti oleh masyarakat pemakai lulusan tersebut. Sudah banyak upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah itu, seperti penyelenggaraan penataran-penataran untuk para tenaga pengajar, pemberian pendidikan tambahan kepada para tenaga pengajar, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar negeri, pengubahan kurikulum, penyelenggaraan seminar-seminar, dan sebagainya. Namun masalah sangat cepat akan membuat keadaan itu lebih parah jika tidak diantisipasi dengan cepat dan tepat, karena akan memperlebar jurang pemisah antara yang seharusnya diketahui para peserta didik dan yang diketahuinya.

Setiap hari informasi melimpah, terutama melalui media cetak seperti surat kabar, buku, dan majalah. Ini telah melahirkan revolusi informasi yang oleh Toffler (1988:29) diistilahkan dengan *the third wave* (gelombang ketiga). Keadaan ini harus dihadapi oleh para peserta didik di Negara kita dengan persiapan yang memadai dan kemampuan beradaptasi yang inovatif dan kreatif agar mereka tidak menjadi lulusan yang dihanyutkan oleh gelombang informasi ke dalam lembah kebodohan dan dapat terhindar dari *future shock*.

Gejala tentang rendahnya mutu pendidikan dewasa ini, di antaranya muncul dalam bentuk rendahnya kreativitas para lulusan yang diduga merupakan cerminan dari tingkat

berpikirnya yang rendah. Sudah tentu ini merupakan produk pendidikan dari sistem pendidikan yang kurang atau bahkan tidak mengembangkan keseluruhan dimensi psikologis individu, baik dimensi kognitif, afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Dimensi psikologis yang tampaknya kurang mendapat perhatian dari sistem pendidikan dewasa ini adalah aspek kreativitas. Padahal kreativitas individu dalam era globalisasi dan informasi yang ditandai oleh kompleksitas kehidupan manusia sebagaimana dilukiskan oleh Toffler sangat dibutuhkan. Sebab kreativitas dapat melahirkan inovasi yang mengendap dalam manifestasi budaya. Melalui kreativitas itulah kehidupan manusia menjadi penuh makna.

Pentingnya kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif dalam kaitannya dengan upaya peningkatan mutu pendidikan memang sangat logis, sebagaimana dikatakan oleh Costa Berthur L. (ed) (1985) bahwa kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai sumber yang amat vital bagi suatu bangsa. Oleh karena itu sistem pendidikan (formal, nonformal, informal) hendaknya ditujukan untuk mengembangkan kualitas berpikir anak agar dalam proses perkembangan kognitif dan inteligensinya memperoleh peluang secara optimal pula. Jika diamati secara saksama sistem pendidikan yang di kembangkan dewasa ini dalam kaitannya dengan upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak sering dipertanyakan. R. Ibrahim (1990), mengatakan bahwa sistem pendidikan dewasa ini belum memadai, sebab masih terperangkap pada pencapaian aspek-aspek tertentu saja dari tujuan pendidikan nasional, belum banyak berbuat dalam mengembangkan manusia seutuhnya, yakni manusia Indonesia yang berkualitas. Dalam kaitan ini Sanusi (1992) mengatakan bahwa praktik-praktik pendidikan, termasuk di Indonesia belum optimal dalam mendorong

munculnya anak/siswa yang kreatif, inovatif, dan terampil. Perilaku-perilaku kreatif yang tumbuh dalam iklim kehidupan keluarga maupun sekolah, masih belum banyak mendapat perhatian. Padahal, sekolah, sebagai institusi formal dan keluarga sebagai institusi informal mempunyai peran dan fungsi yang sangat strategis dalam rangka memunculkan perilaku-perilaku kreatif anak.

Secara statistik anak yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi cukup banyak jumlahnya. Diperkirakan sebanyak 2,2% dari keseluruhan populasi (SCU, Munandar, 1982:4). Maksudnya adalah sebanyak 2,2% dari jumlah keseluruhan kelompok usia anak, termasuk anak yang kreatif. Hasil penelitian Moch. Surya (1979:379) menunjukkan bahwa: "Sekitar sepertiga dari seluruh siswa memiliki potensi yang tergolong tinggi. Meskipun sebenarnya mereka ini diharapkan dapat berprestasi tinggi akan tetapi kenyataannya menunjukkan bahwa tidak semua siswa yang berpotensi tinggi berprestasi tinggi. Sekitar sepertiga dari yang berpotensi tinggi atau sekitar sepuluh dari seluruh siswa tergolong rendah dalam prestasi belajarnya. Mereka ini dinamakan siswa berprestasi kurang". Dugaan sementara dapat dikemukakan, bahwa pertama yang banyak dikembangkan melalui pendidikan dewasa ini adalah kemampuan berpikir linier, eksak, dan logis. Fungsi-fungsi otak belahan kiri (*left hemisphere*) seperti kemampuan berpikir linier, eksak, rasional, penalaran (Clark, 1983) sebagai manifestasi kemampuan berpikir konvergen (Guilford, 1985) mendapat tekanan yang kuat dalam praktik-praktik pendidikan. Sementara itu fungsi-fungsi otak belahan kanan (*right hemisphere*) yang menyangkut kemampuan berpikir holistik, gestalt, imajinatif, intuitif, kreatif masih kurang mendapat perhatian. Kedua diduga pula bahwa di antara mereka belum sepenuhnya mendapat layanan pendidikan yang memadai

untuk dapat mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga mereka cenderung menjadi siswa berprestasi di bawah potensinya. Di pandang dari ilmu komunikasi, dugaan tersebut sangat beralasan, sebab kenyataan menunjukkan bahwa Proses Belajar Mengajar (PBM) dewasa ini lebih mengutamakan komunikasi instruksional (*linier communication, one way communication*) yang menempatkan komunikator (pendidik) pada posisi yang sangat dominan. Kondisi seperti ini bukan mustahil akan membawa kepada situasi di mana kreativitas anak tidak akan berkembang secara optimal, bahkan lebih jauh lagi akan terbunuh.

Sejalan dengan permasalahan di atas, menurut Yuyun S. (1990:3) terdapat dua pilihan yang dapat ditempuh, yakni “pertama dengan jalan meningkatkan pendidikan, mengandung makna bahwa proses pendidikan harus diarahkan kepada pengembangan potensi-potensi terbaik secara optimal dan mengacu kepada norma-norma kedewasaan. Upaya pengembangan potensi-potensi terbaik tersebut, (termasuk di dalamnya potensi kreatif) dalam rangka menciptakan manusia Indonesia yang berkualitas. Berpikir keilmuan adalah identik dengan berpikir kreatif, yakni berpikir tingkat tinggi (*higher thinking process*) guna mencari pemecahan-pemecahan baru yang progresif dan konstruktif dalam berbagai sektor kehidupan, dengan tujuan meningkatkan martabat kehidupan

Di beberapa negara maju pendekatan berpikir kreatif sudah lama dijadikan alternatif pendekatan dalam memecahkan mutu pendidikan. Bahkan di Amerika Serikat, telah lama dijadikan ajang penelitian baik dalam “*Social Studies*”, maupun “*Social Education*”. Di Indonesia hal ini tampaknya belum banyak diungkap meskipun kondisinya sudah menuntut. Berkaitan dengan itu, perlu dilakukan penelitian di lapangan ini, sebab

kualitas pendidikan kita banyak ditentukan oleh kualitas penumbuhan berpikir.

Dalam kaitan ini, Karen Tosen Blum Cole dalam tulisannya berjudul *Teaching Skills: Social Studies*, dalam Suwarma (1993:14) menyatakan bahwa salah satu tugas sekolah “... is to teach children how to think”. Selanjutnya diajukan pertanyaan tentang berpikir kaitannya dengan belajar (*learning*), penalaran (*reasoning*), intuisi (*intuition*), wawasan (*insight*), dan imajinasi (*imagination*), apakah berpikir itu suatu proses yang berlaku umum, ataukah hanya untuk orang-orang berbakat saja (*gifted*) dan bagaimana peranan guru sebagai pengambilan inisiatif (inisiator), pemberi fasilitas belajar (*facilitator*), dan juga tentunya sebagai penyampai pesan (*communicator*). Persoalan tersebut menurut Karen sangat penting untuk dibahas.

D. Pengertian Kreativitas

Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas.

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Yang dimaksudkan dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam arti sudah ada sebelumnya, atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya. Di sini termasuk segala pengetahuan yang pernah diperoleh baik

selama dibangku sekolah maupun yang dipelajarinya dalam keluarga dan dalam masyarakat.

Jelaslah, makin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang makin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya yang kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat mencipta sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Masa seorang anak duduk dibangku sekolah termasuk masa persiapan ini karena pendidikan mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah. Demikianlah, semua data (pengalaman) seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan-gabungkan (mengombinasikan) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru.

Hal ini tidak berarti bahwa makin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang makin kreatif. Tidak! Pengalaman dan pengetahuan memungkinkannya untuk mencipta, lebih daripada seseorang yang tidak mempunyai banyak pengalaman dan pendidikan. Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang ada. Anak yang kreatif dapat membuat aneka ragam benda dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai.

Karya-karya unggul hasil pemikiran para ilmuwan dan penemu pada dasarnya tidak merupakan sesuatu yang baru sama sekali, tetapi merupakan kombinasi dari gagasan-gagasan atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas mereka terletak pada keberhasilan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Contohnya: “Sepatu” sudah dikenal sejak dahulu, demikian pula “roda”. Akan tetapi, orang

yang pertama kali memikirkan membuat kombinasi antara sepatu dan roda menjadi “sepatu roda” termasuk orang yang kreatif.

Demikian pula seorang ibu rumah tangga, yang setiap kali membuat kejutan bagi keluarganya dengan menghadirkan masakan baru yang lezat, dengan cara membuat kombinasi baru dengan bumbu-bumbu masak. Agar tidak bosan dengan masakan yang sama saja, kita dapat membuat variasi tidak hanya dalam kombinasi bumbunya, tetapi juga dalam kombinasi bahannya.

2. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan, terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang. Misalnya: Dalam suatu tugas anak-anak diminta menyusun kalimat sebanyak mungkin yang terdiri dari tiga kata, di mana huruf pertama dari kata tersebut diberikan, misalnya a-m-p.

Seperti: Rahyana Makan Pisang

Lisa Asyik Menari

Maukah Neri pergi?

Ada anak yang dalam jawabannya hanya menyebutkan kata-kata yang memang masing-masing mulai dengan huruf tersebut, tetapi secara keseluruhan tidak membentuk kalimat yang berarti. Seperti: akal, mandi, palu. Jawaban ini tidak sesuai dengan tuntutan persoalannya. Contoh lain: salah satu tes

keaktivitas (apa akibatnya?) meminta anak untuk mengantisipasi (membayangkan, meramalkan) kemungkinan-kemungkinan akibat suatu keadaan yang belum pernah terjadi di sini. Seperti: “Apa akibatnya, jika makan satu pil sehari cukup mengenyangkan?” Ada anak-anak yang menjawab: “banyak orang akan sakit” atau “gizinya kurang”. Jawaban-jawaban ini tidak relevan dengan jawabannya.

Apa yang dimaksud dengan jawaban-jawaban yang bervariasi? Salah satu tes kreativitas yang lain (“penggunaan luar biasa”) meminta anak untuk memikirkan penggunaan yang tidak lazim dari benda sehari-hari. Jadi ia tidak perlu menyebutkan untuk apa beda itu sebetulnya dimaksudkan (seperti sapu untuk menyapu, atau pensil untuk menulis). Jawaban-jawaban yang diberikan anak-anak untuk “sapu ijuk” antara lain: untuk memukul ayam, untuk main kuda-kudaan, ijuknya dapat dipakai untuk membuat rambut boneka, untuk menyumbat lubang, untuk menyaring air, atau untuk membuat hiasan. Jawaban-jawaban ini menunjukkan variasi.

Akan tetapi, jika jawaban-jawaban yang diberikan terhadap pertanyaan “Batu bata dapat digunakan untuk apa saja?” berkisar sekitar “untuk membuat tembok, untuk membuat kolom, untuk membuat tempat duduk”, maka jawaban-jawaban tersebut walaupun jumlahnya banyak, namun tidak menunjukkan variasi, karena semua jawaban menyangkut batu bata sebagai bahan bangunan. Anak itu tidak dapat melihat batu bata dari sudut tinjauan yang lain. Sebaliknya, anak yang memberikan jawaban seperti “Batu bata dapat digunakan untuk menindih kertas agar tidak diterbangkan angin, untuk karate, untuk makanan burung jika ditumbuk, atau untuk gosok gigi” lebih memberikan jawaban yang bervariasi. Ia tidak hanya menunjukkan kelancaran dalam

berpikir (dapat memberikan banyak jawaban), tetapi juga menunjukkan keluwesan dalam berpikir.

3. Jadi, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu objek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika penilaiannya seseorang mampu melihat objek, situasi atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda. Misalnya anak diberi gambar atau uraian mengenai suatu objek atau suatu keadaan dan ia diminta mengatakan apa saja yang kurang atau tidak cocok pada gambar atau uraian tersebut. Anak dapat juga diminta untuk memberikan gagasan-gagasan, dengan cara-cara apa saja ia dapat memperbaiki atau meningkatkan suatu benda atau produk, misalnya suatu alat permainan.

Banyak kegiatan yang dapat dirancang oleh pendidik yang semuanya bersifat meningkatkan kreativitas anak. Tugas-tugas yang bersifat mengembangkan kreativitas anak selalu menuntut anak untuk memikirkan bermacam-macam kemungkinan jawaban, bermacam-macam gagasan dalam memecahkan suatu masalah, tidak hanya satu. Inilah yang disebut berpikir *divergen*, pemikiran ke macam-macam arah, berbeda dengan berpikir *konvergen* di mana anak tertuju untuk memberikan satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan.

E. Meningkatkan Kreativitas dalam Sistem Pendidikan

Pendidikan prasekolah yang menyediakan pendidikan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sampai

memasuki pendidikan dasar meliputi kelompok bermain dan penitipan anak, Taman Kanak-Kanak. Pendidikan sejak masa usia dini menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan yang di antaranya adalah merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak melalui pemberian metode plastisin. Arti pentingnya pendidikan bagi kreativitas anak tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran media membentuk plastisin, karena kemampuan gurulah yang sebenarnya menjadi tolak ukur meningkatnya kreativitas anak sebab tanpa guru yang memiliki kemampuan dan kreativitas tidak akan memberikan makna apa-apa bagi anak.

Program pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kreativitas anak, sebelum masuk sekolah dasar anak harus diberi pendidikan yang tepat sesuai dengan jenjang pendidikan yang telah ditentukan oleh pemerintah Republik Indonesia. Belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Belajar dapat dilakukan melalui melihat, mendengarkan, membaca, menyentuh, membaui, bergerak, berbicara, bertindak, berinteraksi, merefleksi dan bahkan dengan bermain. Belajar juga dilakukan di setiap waktu, baik pagi, siang, sore maupun malam. Pendek kata, kapan saja dan di mana saja, manusia dapat belajar.

Banyak hal yang tidak dapat dilihat secara langsung sebagai hasil belajar. Oleh karena itu, para ahli sepakat bahwa belajar merupakan proses yang kompleks. Begitu kompleksnya sehingga belajar dapat dipandang dari berbagai segi dan melahirkan berbagai macam teori belajar karena setiap teori belajar mengkaji belajar dari segi tertentu. Belajar merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil

Dari interaksi dengan lingkungannya dengan lingkungan untuk kebutuhan hidupnya. “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang dihasilkan oleh proses pengalaman.

F. Kegiatan untuk Mengembangkan Kreativitas

Anak yang memiliki potensi yang berbeda, maka sebenarnya setiap anak memerlukan perlakuan tersendiri sesuai dengan potensi individualnya untuk mencapai perkembangan yang optimal. Memang ada beberapa perlakuan yang sifatnya umum dan dapat diberlakukan untuk banyak anak, tetapi seharusnya tidak boleh mengorbankan kebutuhan individual tersebut.

Anak yang aktif melakukan berbagai kegiatan akan terlaksana dengan baik apabila didukung oleh metode pembelajaran yang tepat, dalam mengembangkan kreativitas metode yang tepat digunakan adalah metode bermain karena dengan bermain anak dapat melakukan kreativitas sesuai dengan keinginannya, dan melalui metode demonstrasi anak melakukan kegiatan demonstrasi untuk mengembangkan kreativitas seperti membentuk plastisin sesuai dengan keinginan anak.

Anak berfikir untuk mencari sesuatu yang baru dan berkreasi. Dengan pikirannya seseorang berkreasi menemukan metode baru, untuk memecahkan berbagai masalah. Kemampuan itu diwujudkan menjadi suatu hasil sebagai proses bersibuk diri secara kreatif. “Sangatlah penting bagi keluarga, guru untuk memahami konsep utama pengembangan anak, pengembangan anak secara keseluruhan dapat diamati baik dari kegiatannya sehari-hari maupun kegiatan jangka panjang”. [2] Untuk membantu keluarga dan pengajar memahami proses

pengembangan tahun-tahun awal sebagai masa yang paling penting dari seluruh tahap kehidupan anak.

Potensi yang dimiliki oleh anak sudah ada dalam dirinya sendiri tergantung bagaimana cara atau metode orang tua dan guru untuk membantu anak mengembangkan potensi yang ada. Sehingga dengan berkembangnya potensi dan intelegensinya ia akan menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa. Pengembangan potensi ini memiliki berbagai bentuk bisa fisik maupun mental yang pada akhirnya memiliki satu tujuan yaitu untuk membantu perkembangan anak menuju masa depan yang lebih cemerlang.

Guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat anak dalam proses belajar mengajar, dan anak lebih cepat mudah memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Meningkatkan kreativitas anak adalah bagian dari pengembangan kreativitas anak, dalam proses pembelajarannya guru harus memiliki sarana dan media pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan. Pemilihan metode plastisin berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh dengan optimal.

Perkembangan awal imajinasi dan kreativitas anak dipengaruhi sikap dari pendidik. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila pendidik mendukung anak bukan untuk memaksa melakukan sesuatu seperti yang diinginkan oleh pendidik. Dalam mengekspresikan kreativitasnya, anak dapat melakukan dengan berbagai cara meningkatkan kreativitas dengan media plastisin. Kegiatan yang dapat dilakukan anak untuk meningkatkan kreativitas adalah

melakukan kegiatan dengan media plastisin “kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia sangat menyenangkan anak dan tidak membosankan, karena setiap kali anak membuat kombinasi baru, mengikuti daya imajinasinya”. Kegiatan kreatif di rumah banyak sekali yang dapat dilakukan dan tidak perlu makan biaya yang banyak. Media yang dapat digunakan adalah tanah liat yang dapat menggantikan media plastisin, yang bisa didapatkan anak di sekitar rumah atau lingkungan tempat anak berada.

G. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Ciri-ciri Afektif dari Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang, dengan kemampuan berpikir kreatif. Makin kreatif seseorang ciri-ciri tersebut makin dimiliki. Namun, memiliki ciri-ciri berpikir tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang disebut ciri-ciri afektif dan kreativitas. Motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas termasuk ciri-ciri afektik kreativitas.

Ciri-ciri afektif lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil risiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, dan sebagainya.

H. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini

1. Kreativitas sebagai *Basic Skill* bagi Anak Usia Dini

Manusia lahir dengan membawa potensi kreatif. Pada awal perkembangannya. Kreativitas dipupuk sejak dini di sebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya.
- Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- Bersibuk diri secara kreatif, tidak hanya bermanfaat bagi pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu.
- Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Kebutuhan Anak terhadap Aktivitas Kreatif

Potensi kreativitas anak membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan menuju ke jenjang kedewasaan, kebutuhan hidup seseorang mengalami perubahan-perubahan sejalan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Kebutuhan sosial psikologis semakin banyak dibandingkan dengan kebutuhan fisik karena pengalaman kehidupan sosialnya semakin luas. Kebutuhan ini timbul karena adanya dorongan-dorongan (motif). Dorongan adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu (Sumadi, 1971: 70). Munculnya kebutuhan tersebut untuk mencapai keseimbangan atau keharmonisan hidup.

Anak merupakan aset dan generasi penerus bagi keluarga, masyarakat maupun suatu bangsa. Bagaimana kondisi anak pada

saat ini, sangat menentukan kondisi keluarga, masyarakat dan bangsa di masa depan. Dengan demikian, apabila anak hidup serba berkecukupan, baik secara fisik-organis maupun psiko sosialnya, maka SDM di masa depan dapat dipastikan cukup berkualitas. Manusia yang berkualitas, antara lain memiliki kriteria: cerdas, kreatif, mandiri, berakhlak mulia dan setia kawan. Hanya dengan SDM yang demikian itu suatu bangsa akan mampu bersaing dengan bangsa lain dalam era kehidupan global.

Berkaitan dengan upaya mewujudkan tumbuh kembang anak secara wajar, Konvensi Hak Anak tahun 1989 menegaskan, bahwa setiap negara perlu memiliki komitmen tinggi dalam upaya perlindungan anak. Dalam konvensi tersebut dijelaskan, termasuk ke dalam hak anak adalah hak akan kelangsungan hidup, perlindungan, pertumbuhan dan perkembangan serta berpartisipasi. Unsur-unsur hak anak tersebut perlu dipahami sebagai satu kesatuan yang utuh, karena dalam implementasinya saling terkait. Artinya, di dalam kelangsungan hidup, juga mencakup perlindungan, pengembangan dan partisipasi dan begitu seterusnya. Dalam pembahasan terdahulu, dikemukakan ada dua kategori kebutuhan anak, yaitu fisiologis-organis dan psikis-sosial. Apabila dua kategori kebutuhan tersebut dijabarkan lebih lanjut, maka akan diperoleh sejumlah hak anak yang memerlukan pemenuhan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Hak anak ini secara rinci dapat ditemukan di dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, yaitu:

- Hak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan berdasarkan kasih sayang, baik dalam keluarganya maupun di dalam asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar.

- Hak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosialnya, sesuai dengan kebudayaan dan kepribadian bangsa, untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna.
- Hak atas pemeliharaan dan perlindungan, baik selama dalam kandungan maupun sesudah dilahirkan.
- Hak atas perlindungan terhadap lingkungan hidup yang dapat membahayakan atau menghambat pertumbuhan dan perkembangannya dengan wajar

Berdasarkan uraian tersebut di atas, upaya perlindungan anak dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang dilaksanakan untuk memenuhi sejumlah hak anak, agar terjamin kelangsungan hidupnya, terlindungi dari berbagai kondisi yang tidak menguntungkan, berkembangnya potensi diri anak dan berkembangnya partisipasi dalam pengambilan keputusan menyangkut pribadi mereka. Atas dasar itu, maka upaya perlindungan anak dilaksanakan dengan berorientasi pada sejumlah unsur tersebut, agar upaya yang dilakukan sesuai dengan yang diharapkan.

Upaya perlindungan anak dewasa ini perlu terus ditingkatkan, seiring terjadinya perkembangan masyarakat dengan segala dampaknya yang tidak menguntungkan bagi kehidupan keluarga dan anak. Meskipun belum ada data pasti tentang permasalahan anak Indonesia, namun media massa dan beberapa penelitian telah mempublikasikan kasus per kasus permasalahan yang dihadapi oleh anak, baik di dalam maupun di luar lingkungan keluarga.

Pada pasal 2 UU No. 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak menegaskan bahwa “Anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan, bimbingan dan kasih sayang dalam keluarga

khususnya untuk perkembangan anak secara wajar dan anak juga berhak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosialnya". Oleh karena itu anak berhak untuk mendapatkan perlindungan terhadap lingkungan hidup yang dapat membahayakan atau menghambat perkembangan hidupnya secara wajar, tetapi kenyataannya tidak semua anak mendapat kesempatan untuk tumbuh dan berkembang secara wajar.

Kebutuhan Dasar Anak yaitu:

- a. Kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembang, secara umum digolongkan menjadi tiga kebutuhan dasar (dikutip dari Titi, 1993):
- b. Kebutuhan Fisik-Biologis (ASUH):
Meliputi kebutuhan sandang, pangan, papan seperti: nutrisi, imunisasi, kebersihan tubuh & lingkungan, pakaian, pelayanan/pemeriksaan kesehatan dan pengobatan, olahraga, bermain dan beristirahat.
 - Pangan atau gizi merupakan kebutuhan terpenting
 - Perawatan kesehatan dasar, antara lain imunisasi, pemberian asi, penimbangan bayi-anak yang teratur, pengobatan kalau sakit, dll.
 - Papan/pemukiman yang layak
 - Higiene perorangan, sanitasi lingkungan
 - Sandang
 - Kesegaran jasmani, rekreasi
- c. Untuk menjamin kebutuhan fisik-biologis dengan cara:
 - 1) Nutrisi: harus dipenuhi sejak anak di dalam rahim. ibu perlu memberikan nutrisi seimbang melalui konsumsi makanan yang bergizi dan menu seimbang. Air susu ibu (ASI) yang merupakan nutrisi yang paling lengkap dan seimbang bagi bayi terutama pada 6 bulan pertama (ASI Eksklusif).

- 2) Imunisasi: anak perlu diberikan imunisasi dasar lengkap agar terlindung dari penyakit-penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi.
- 3) Kebersihan: meliputi kebersihan makanan, minuman, udara, pakaian, rumah, sekolah, tempat bermain dan transportasi.
- 4) Bermain, aktivitas fisik, tidur: anak perlu bermain, melakukan aktivitas fisik dan tidur karena hal ini dapat:
 - Merangsang hormon pertumbuhan, nafsu makan, merangsang metabolisme karbohidrat, lemak dan protein.
 - Merangsang pertumbuhan otot dan tulang.
 - Merangsang perkembangan.
- d. Pelayanan kesehatan: anak perlu dipantau/diperiksa kesehatannya secara teratur. Penimbangan anak minimal 8 kali setahun dan dilakukan SDIDTK minimal 2 kali setahun. Pemberian kapsul Vitamin A dosis tinggi setiap bulan februari dan bulan agustus. Tujuan pemantauan yang teratur untuk: mendeteksi secara dini dan menanggulangi bila ada penyakit serta memantau pertumbuhan dan perkembangan anak.
- e. Kebutuhan kasih sayang dan emosi (ASIH):

Pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, mesra dan selaras antara ibu dengan anak merupakan syarat mutlak untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental maupun psikososial. Berperannya dan kehadiran ibu/penggantinya sedini dan selanggang mungkin, akan menjalin rasa aman bagi bayinya. Ini diwujudkan dengan kontak fisik dan psikis sedini mungkin, misalnya dengan menyusui bayi secepat mungkin segera setelah lahir. Kekurangan kasih sayang

ibu pada tahun-tahun pertama kehidupan mempunyai dampak negatif pada tumbuh kembang anak baik fisik, mental maupun social emosi yang disebut “Sindrom Deprivasi Maternal”.

Kasih sayang dari orang tuanya akan menciptakan ikatan yang erat atau *bonding* dan kepercayaan dasar atau (*basic trust*) untuk menjamin tumbuh kembang fisik-mental dan psikososial anak dengan cara:

- Menciptakan rasa aman dan nyaman, anak merasa dilindungi,
- Diperhatikan minat, keinginan, dan pendapatnya,
- Diberi contoh (bukan dipaksa),
- Dibantu, didorong/dimotivasi dan dihargai,
- Dididik dengan penuh kegembiraan, melakukan koreksi dengan kegembiraan dan kasih sayang (bukan ancaman/hukuman).

f. Kebutuhan Stimulasi (ASAH):

Stimulasi mental merupakan cikal bakal dalam proses belajar (pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi mental atau asah ini mengembangkan perkembangan mental psikososial: kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral etika, produktivitas dan sebagainya.

Anak perlu distimulasi sejak dini untuk mengembangkan sedini mungkin kemampuan sensorik, motorik, emosi-sosial, bicara, kognitif, kemandirian, kreativitas, kepemimpinan, moral dan spiritual anak. Dasar perlunya stimulasi dini:

- a. Milyaran sel otak dibentuk sejak anak dalam kandungan usia 6 bulan dan belum ada hubungan antar sel-otak (sinaps).

- b. Orang tua perlu merangsang hubungan antar sel-otak.
- c. Bila ada rangsangan akan terbentuk hubungan-hubungan baru (sinaps).
- d. Semakin sering dirangsang akan makin kuat hubungan antar sel-sel otak.
- e. Semakin banyak variasi maka hubungan antar sel-sel otak semakin kompleks/luas.
- f. Merangsang otak kiri dan kanan secara seimbang untuk mengembangkan multipel inteligen dan kecerdasan yang lebih luas dan tinggi stimulasi mental secara dini akan mengembangkan mental-psikososial anak seperti kecerdasan, budi luhur, moral, agama dan etika, kepribadian.
- g. Keterampilan berbahasa, kemandirian, kreativitas, produktivitas, dst.

Orang tua perlu menganut pola asuh demokratik, mengembangkan kecerdasan emosional, kemandirian, kreativitas, kerja sama, kepemimpinan dan moral-spiritual anak. Selain distimulasi, anak juga perlu mendapatkan kegiatan SD ID TK lain yaitu deteksi dini (skrining) adanya kelainan/ penyimpangan tumbuh kembang, intervensi dini dan rujukan dini bila diperlukan.

3. Jenis-jenis Kebutuhan Anak Usia Dini

Pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir, sesungguhnya tidak dapat di pisahkan. pertumbuhan psikis anak berhubungan erat dengan perkembangan fisik dan motoriknya karena itu psikologi perkembangan AUD juga memperlihatkan tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

Mendidik anak dapat dikatakan sebagai satu hal yang tak begitu mudah dilakukan. dalam hal ini dibutuhkan pengetahuan yang cukup tentang bagaimana tipe pendidikan yang sesuai dengan pola tumbuh kembang anak terutama anak usia dini. Yang dinamakan anak usia dini adalah anak-anak yang masih bayi sampai anak yang sudah siap masuk ke sekolah dasar. Pada usia ini memang dikatakan sebagai masa keemasan seorang anak. Untuk mendukung dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak orang tua harus memberikan berbagai kebutuhan yang diperlukan anak sesuai psikologi perkembangan anak usia dini. Berikut berbagai kebutuhan anak yang mesti dipenuhi dan diperhatikan para orang tua.

a. Kebutuhan Fisik

Merupakan kebutuhan primer bagi seorang anak. kebutuhan ini meliputi penyediaan makanan, tempat tinggal dan pakaian. dengan terpenuhinya kebutuhan fisik maka anak pun akan dapat berkembang. Namun untuk mendapatkan perkembangan yang optimal pemenuhan kebutuhan fisik tentunya tidak sekedar menyangkut aspek kuantitasnya. Justru yang lebih penting adalah kualitas dari makan atau asupan gizi yang diberikan, kenyamanan tempat tinggal maupun kualitas pakaian yang diberikan. jadi memang untuk dapat mendidik anak dengan optimal kebutuhan fisik inilah harus terpenuhi terlebih dahulu. Misalnya tentang makanan, orang tua haruslah pandai-pandai untuk memberikan makanan yang cukup bernutrisi bagi anak.

Apalagi sekarang banyak sekali jenis makanan yang mengandung zat-zat yang tidak bersahabat dengan kesehatan tubuh atau justru tidak mendukung pada perkembangan pertumbuhan anak. Sebut saja makanan

yang mengandung bahan pengawet, pemanis, dan pewarna buatan serta bahan penyedap. Kebanyakan makanan yang sekarang selalu memiliki bahan-bahan ini. dapat diusahakan bahwa si anak terhindar untuk mengkonsumsi makanan yang mengandung bahan-bahan tersebut. Karena jika si anak terlalu banyak memakan makanan yang mengandung bahan-bahan yang tidak menyehatkan tersebut hal ini akan menyebabkan anak terserang banyak penyakit atau justru pertumbuhan dan perkembangannya terpengaruhi. Makanan ini memang berpengaruh besar terhadap pertumbuhan anak. Dengan nutrisi yang lengkap dan cukup maka anak akan tumbuh dengan optimal. Namun jika nutrisi yang diberikan salah atau kurang tepat maka ini pun akan mempengaruhi pertumbuhan anak bahkan anak bisa menderita penyakit atau kecacatan.

b. Kebutuhan emosi

Pemenuhan kebutuhan emosi anak yang optimal akan mendukung tumbuh kembang anak menyangkut kepercayaan diri dan hubungan social dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Kebutuhan emosi ini diberikan oleh orang tua melalui perhatian, kasih sayang, dan kepedulian. Orang tua haruslah mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang karena hal ini sangat berpengaruh terhadap si anak. Dengan didikan yang penuh kasih sayang seorang anak juga akan tumbuh menjadi penyayang terhadap orang lain.

Lain halnya jika anak dididik dengan penuh kekerasan dan rasa benci. anak pun akan tumbuh menjadi sosok anak yang tak bisa menghargai orang lain dan selalu berbuat buruk terhadap orang lain. Di sinilah mutlak dibutuhkan peran dari orang tua dalam mendidik anak.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kesulitan dalam mendidik anak sering kali membuat orang tua hilang kendali. Maksud hati bukanlah untuk mengajarkan kekerasan tapi melihat anak yang masih belum bisa menuruti apa yang ditanamkan kepadanya orang tua menjadi marah dan kasar. Dalam kondisi seperti ini orang tua haruslah mampu dalam mengontrol emosi. menanamkan dalam dirinya bahwa orang tua selalu dicontoh dan ditiru. apa yang dirasakan anak akan selalu membekas dalam hatinya.

Dengan lingkungan yang kondusif akan membuat anak merasa nyaman dan terlindung akan sangat membantu tumbuh kembang anak menjadi sosok pribadi yang matang, tidak mudah emosional dan bertanggung jawab. Orang tua juga aris pintar dalam memilih lingkungan yang baik untuk pendidikan anak. Karena lingkungan inilah yang menjadi sekolah kedua bagi anak. Lingkungan juga memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk kepribadian seorang anak. Jika lingkungan mengajarkan kebaikan maka naka pun juga akan menirunya namun jika lingkungan mencontohkan keburukan anak pun juga akan menerima sebagai hal yang lumrah dan wajar.

c. Kebutuhan intelektual

Perkembangan intelektual anak merupakan salah satu aspek penting dalam psikologi perkembangan anak usia dini. Gerakan anak yang lincah dan dinamis memperlihatkan perkembangan intelektual yang sangat potensial. Sebaliknya anak yang terlalu dian justru perlu dirasa untuk mengembangkan aspek intelektual tersebut. Namun sayangnya banyak orang tua yang justru seakan terbebani dengan anak yang terlalu lincah dan

menganggapnya sebagai kenakalan, sehingga sering ditegur dan dimarahi. Bila ini dilakukan justru akan dapat menghambat pertumbuhan anak.

d. Kebutuhan social

Proses peniruan terhadap orang-orang terdekat merupakan cerminan kebutuhan sosial anak. karena itulah seorang anak perlu dikenalkan dengan dunia sekitarnya. Hal ini penting agar anak memahami eksistensinya di tengah kehidupan sosialnya. Terutama agar anak tidak merasa rendah diri dan takut saat bersama temannya, mulai masuk *play group* maupun masa saat sekolah. Kebutuhan sosial yang terpenuhi dengan baik akan mendorong anak mengembangkan aspek alin dalam dirinya.

Anak juga merupakan mahluk social yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. dengan bersosialisasi dengan lingkungan luar anak akan menerapkan apa yang telah diperoleh dalam keluarganya, selanjutnya anak juga akan melakukan pengombinasian terhadap apa yang ada dengan lingkungannya dengan apa yang sudah iya terima di lingkungannya.

e. Kebutuhan moral

Psikologi perkembangan anak usia dini menyangkut masalah nilai dan moralitas. Sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari aspek emosi maupun intelektualitas. Namun seperti diungkapkan dalam teori tabula rasa seorang anak ibarat lembaran putih yang sangat ditentukan oleh lingkungannya. Karena itulah pembekalan terhadap faktor nilai dan moralitas sangat penting diterapkan pada anak sejak dini. Agar anak memiliki bekal dalam menilai pengaruh dari sebuah sistem tata nilai yang lebih besar. Anak adalah aset utama bagi keberlangsungan kehidupan

manusia. Untuk itu semua pihak berperan agar dapat mencetak anak menjadi anak yang berkualitas. Psikologi perkembangan anak usia dini akan membantu meraih tujuan ini.

4. Efek Kebutuhan yang Tidak Terpenuhi

Kebutuhan sangat penting bagi setiap orang, apalagi anak-anak usia dini yang memiliki banyak kebutuhan yang harus dipenuhi oleh orang tua anak-anak. Jika kebutuhan anak ini tidak terpenuhi dengan baik maka akan menimbulkan berbagai masalah. Terutama aspek-aspek perkembangan anak tidak tercapai dengan baik. Jika kebutuhan anak tidak terpenuhi maka pertumbuhan anak akan terhambat. Untuk mengatasi hal ini maka sangat diperlukan kerja sama antara orang tua dengan guru. Karena orang tua merupakan guru pertama oleh anak yang bertanggung jawab atas segala kelangsungan anak. Begitu juga dengan guru yang bertugas mendidik anak dengan baik yang bertugas secara formal yang ditunjuk oleh pemerintah dalam hal mendidik anak. Berbagai kebutuhan sangat diperlukan oleh anak baik sekarang maupun masa yang akan datang.

a. Kebutuhan Energi

Pertumbuhan yang cepat sangat membutuhkan energi yang besar, sehingga anak cenderung mudah lelah. Hal ini membuat mereka gampang tersinggung dan emosinya tidak menentu, sedangkan dalam daur pertumbuhan yang lambat energi ini dapat dimanfaatkan untuk bermain atau melakukan kegiatan lainnya. Anak-anak dalam tahap ini akan terlihat lebih ceria dan mudah dikendalikan. Nah, apabila kebutuhan energi ini tidak terpenuhi maka akan timbul permasalahan di mana anak akan mengalami hal-

hal yang dapat membuat mereka lelah sehingga anak tersebut akan mudah mengantuk, fisiknya akan lemah.

b. Kebutuhan Gizi

Zat yang mengandung nilai gizi lebih banyak dibutuhkan dalam tahap pertumbuhan yang cepat yaitu pada usia 2 sampai 3 bulan pertama kehidupannya dan nanti pada tahap remaja. Anak-anak yang dalam tahap ini kurang mendapat pemenuhan makanan bergizi, anak akan cenderung mudah lelah dan mudah tersinggung. Dan jika seorang anak tidak dapat terpenuhi kebutuhan gizi ini maka anak akan cenderung mengalami keterlambatan dalam berfikir, keterlambatan dalam perkembangannya sehingga anak susah untuk berinteraksi terhadap teman sebaya.

c. Kebutuhan untuk memperoleh kasih sayang

Kebutuhan ini sangat dibutuhkan bagi anak karena tanpa adanya kebutuhan ini maka kepribadian anak tidak akan terbentuk karena kasih sayang yang diberikan oleh orang tuanya dapat menjadikan anak tumbuh sebagai anak yang mengasihi dan menyayangi satu sama lain. Oleh karena itu, seorang orang tua harus mampu memberikan kasih sayang kepada anaknya secara utuh agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Jika kebutuhan ini tidak bisa terpenuhi maka anak akan terbiasa hidup dengan rasa penuh kebencian dan egois yang tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang hidup dengan penuh rasa kasih sayang.

d. Kebutuhan untuk mampu mandiri

Kebutuhan untuk mandiri sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak. Dengan mengajarkan kepada anak tentang kemandirian, anak akan terbiasa untuk mandiri

dalam arti kata melakukan apa yang mereka inginkan sendiri dan menciptakan kekreatifan anak dalam berbagai kegiatan. Dalam hal ini guru dan orang tua harus bekerja sama dalam mendidik dan menumbuhkan sikap mandiri dalam diri anak yang dimulai sejak dini. Salah satunya dengan mengajarkan kegiatan sederhana, seperti memakai tali sepatu sendiri, mengancing baju sendiri, dll. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi dengan baik maka anak akan tumbuh dengan hidup yang penuh ketergantungan kepada orang lain. Anak sulit untuk bisa hidup tanpa orang tua mereka, merasa sangat sulit jika jauh dari orang tua atau orang-orang terdekatnya.

5. Peran guru dan orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak usia TK

a. Peran orang tua

Setiap orang tua yang memiliki anak pastinya telah mengetahui berbagai kebutuhan dan keinginan dari buah hatinya. Tidak hanya kebutuhan-kebutuhan yang mereka inginkan, tapi kebutuhan-kebutuhan yang layak mereka dapatkan, seperti: Cinta tak bersyarat, Setiap anak membutuhkan, menginginkan dan layak untuk mendapatkan cinta tanpa syarat dari orang tuanya. Mungkin hal-hal ada yang dilakukan anak yang tidak disukai orang tua, tetapi mereka perlu tahu bahwa orang tua menyayangnya. Biarkan anak-anak tahu ketika mereka melakukan sesuatu kesalahan tetapi pastikan mereka mengerti bahwa orang tua tidak menyukainya, atas apa yang mereka lakukan.

Penghormatan dari orang tua Sebagai orang tua, kita menginginkan anak menghormati kita. Begitu pula anak

menginginkan dan patut kita hormati juga. Ketika menunjukkan pada anak-anak bahwa kita menghormati mereka, kita lebih cenderung untuk mendapatkan hal yang sama dari anak kita. Kita memberi contoh agar anak-anak kita mengikuti hal yang sama.

Aturan hidup, Aturan menjaga anak aman dan membantu mereka untuk mempelajari kontrol diri bahwa orang tua harus mengikuti aturan, sehingga hal tersebut sangat baik untuk anak-anak untuk belajar sebelum mereka pergi diluar di dunia mereka sendiri.

Pujian untuk prestasi, Ketika anak melakukan kesalahan, mereka harus diingatkan dan harus bertanggungjawab. Dengan cara yang sama, anak-anak membutuhkan untuk dipuji ketika mereka melakukan sesuatu yang baik. Apabila anak hanya mendengar kesalahannya saja dan bukan prestasinya, mereka merasa tidak disayang. Biarkan anak tahu ketika kita bangga kepada mereka dengan mengatakannya. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, yang baik bagi anak-anak.

Kebebasan untuk menjadi diri sendiri, Anak-anak membutuhkan dan memerlukan kebebasan menjadi diri sendiri. Tidak ada yang salah dengan mengatakan kepada anak-anak bahwa mereka tidak bisa melakukan sesuatu atau kita tidak setuju dengan mereka, tetapi mereka harus memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaannya dengan bebas. Namun pada akhirnya setiap anak akan memutuskan sendiri siapa dirinya.

Cara orang tua dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak:

b. Mengenal kebutuhan anak secara detail

Dalam sebuah keluarga anak tentu menjadi hal yang sangat berharga. Orang tua yang baik dan menyayangi anaknya, tentu akan selalu berusaha memenuhi kebutuhan anak semaksimal mungkin demi masa depannya.

1) Memberikan kebutuhan kasih sayang

Sejak kecil, kebutuhan anak yang paling utama adalah sebuah perhatian dan kasih sayang dari orang-orang sekitarnya, khususnya keluarga dan orang tua. Dengan kasih sayang yang cukup seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Anak tidak akan merasa sendiri, disisihkan atau merasa ditelantarkan. Sebagai orang tua, kita bisa menunjukkan kasih sayang dalam berbagai cara.

Contohnya:

- Selalu mengajak anak untuk berkomunikasi
- Memberikan segala kebutuhan anak mulai dari pendidikan sejak dini, materi atau kebutuhan lainnya.
- Selalu meluangkan waktu bersama anak

2) Memberikan kebutuhan pendidikan

Salah satu kebutuhan anak yang sangat penting adalah kebutuhan pendidikan. Tidak hanya pendidikan formal seperti belajar di sekolah, namun juga pendidikan non formal yang mampu membuat seorang anak tumbuh dengan pribadi yang baik. Bila dibaratkan, pendidikan formal adalah untuk kebutuhan otak anak, sedangkan pendidikan non formal adalah kebutuhan hati/pribadi anak

3) Memberikan kebutuhan materi

Keperluan anak pastilah sangat banyak mulai dari makan, pakaian, tempat tinggal, dan fasilitas yang lainnya. Kebutuhan materi ini harus dipenuhi semaksimal mungkin oleh orang tua agar anak hidup dalam kondisi yang benar-benar nyaman.

4) Memberikan kebutuhan kebebasan

Kebebasan yang dimaksud tentu bukan kebebasan yang benar-benar mutlak. Seorang anak punya hak untuk bicara, hak untuk menuntut sesuatu yang baik untuk hidupnya, seorang anak juga punya hak untuk menentukan bagaimana masa depannya. Orang tua yang baik adalah orang tua yang demokratis, yaitu mendengarkan dan mengedepankan kepentingan seorang anak. Orang tua hanya bertugas untuk menuntun dan mengiringi seorang anak agar ia terus berada dalam jalan yang benar.

➤ Peran guru,

➤ Anak-anak perlu merasakan percaya, aman dan mampu.

Anak-anak perlu mengembangkan rasa percaya pada diri sendiri dan orang lain. Jika mereka merasa aman dalam suatu lingkungan yang nyaman dan mendukung, mereka akan berani untuk menjadi dirinya sendiri, untuk mencari tahu mereka bisa menjadi seperti apa, untuk membuat kesalahan dan belajar untuk menerima konsekuensi tanpa harus mengalami penghancuran rasa percaya mereka terhadap diri sendiri maupun dunia luar. Mereka akan belajar menyesuaikan diri dengan situasi baru dan berbagi ide sambil mempertahankan

individualitas mereka. Dengan cara ini, mereka membangun rasa kompetensi (dapat menyelesaikan sesuatu secara mandiri).

Anak-anak perlu merasa bebas dari rasa bersalah dan ketidakpastian, dan bebas untuk tumbuh dan berkembang dengan langkah mereka sendiri. Mereka perlu merasa yakin bahwa seseorang peduli tentang mereka dan bahwa mereka dapat belajar. Mereka perlu merasa diterima dan dikukuhkan keberadaannya sebagai anggota kelompok. Guru harus merencanakan suatu lingkungan di mana anak-anak dapat mencoba ide-ide maupun keterampilan baru, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Mereka harus menerima dan menghargai setiap anak karena sangatlah penting bagi tiap anak untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kecepatan maupun kemampuan dirinya sendiri di tempat yang aman, lingkungan yang mendukung di mana anak merasa beberapa kepemilikan dan pemberdayaan.

- 5) Anak-anak memiliki kebutuhan untuk tahu, memaknai, dan untuk memecahkan masalah.

Anak-anak perlu bermain dan mengeksplorasi karena ini adalah cara mereka datang untuk mengetahui dan memahami dunia. Mereka perlu memiliki kesempatan untuk menggambarkan apa yang mereka lihat dan lakukan, memecahkan masalah dan mengevaluasi apa yang mereka lihat dan dengar. Mereka perlu untuk bereksperimen, mengeksplorasi dan memanipulasi bahan. Mereka perlu menjadi pengamat yang teliti, merefleksikan pengamatan mereka, dan diberi tantangan mengenai sesuatu di luar

pengamatan mereka dalam rangka untuk mengembangkan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dalam proses yang memungkinkan anak dapat belajar secara mandiri.

Anak-anak perlu belajar kepekaan dan responsif terhadap lingkungan. Mereka perlu menjadi fleksibel sehingga mereka dapat menerima tantangan dan perubahan tanpa menjadi frustrasi oleh keraguan, kegagalan dan ketidakpastian dalam dunia yang berubah. Mereka perlu untuk bisa merencanakan dan mengantisipasi konsekuensi.

Guru harus menyediakan berbagai dan berbagai sumber daya. Mereka harus merancang jadwal dengan memperhatikan rentang waktu yang memungkinkan adanya eksplorasi dan eksperimentasi, serta mendukung adanya pilihan individu dalam berbagai macam kegiatan, bahan atau peralatan. Pilihan sama dengan kesempatan untuk menetapkan tujuan jangka pendek mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan perencanaan. Menilai hasil dari tujuan-tujuan tersebut membuat siswa berlatih dalam mengantisipasi konsekuensi.

6) Anak-anak perlu kreatif.

Untuk menjadi kreatif, anak-anak perlu menyimpan persepsi mereka tentang dunia di sekitar mereka dalam bentuk gambar. Mereka membutuhkan kesempatan untuk mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan emosional mereka dengan berpartisipasi dalam permainan drama, berbagi cerita dengan anak-anak lain, menikmati musik dan bekerja dengan bahan-bahan seni. Mereka membutuhkan orang untuk mendengarkan

mereka dan menanggapi apa yang mereka katakan. Mereka perlu mengembangkan kemampuan untuk menjelaskan segala sesuatu kepada orang lain dan untuk mengekspresikan ide-ide mereka.

Guru harus memastikan bahwa benda-benda habis pakai (kertas, spidol, pensil, dll.) tersedia di dalam kelas, adanya rentang waktu yang memungkinkan anak-anak untuk menyelesaikan ciptaan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menampilkan karyanya di dalam kelompok, dan mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain baik di dalam maupun di luar kelas.

7) Anak-anak perlu mengembangkan koordinasi fisik.

Koordinasi fisik dikembangkan melalui aktivitas fisik, mengeksplorasi ruang dan penanganan benda. Anak-anak perlu menyadari tubuh mereka dan mencapai rasa penguasaan dan kontrol atas gerakan-gerakan tubuh mereka. Perlu diingat bahwa kesadaran diri anak-anak terkait erat dengan perasaan mereka tentang tubuh mereka dan penerimaan mereka terhadap karakteristik fisik mereka. Mereka mencapai hal ini melalui kegiatan-kegiatan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar, dan melalui kegiatan-kegiatan motorik halus seperti menggunting, menggambar dan merangkai manik-manik.

Guru dapat memenuhi kebutuhan tersebut melalui kegiatan perencanaan yang mengajarkan keterampilan fisik. Mereka harus secara aktif melibatkan anak-anak di aula, di luar dan di dalam kelas, dan memilih alternatif kegiatan fisik rutin agar kegiatan dapat bervariasi.

- 8) Anak-anak perlu untuk berbagi pengalaman dengan anak-anak dan orang dewasa.

Anak-anak perlu merasa bahwa mereka adalah bagian dari suatu komunitas. Mereka harus berbicara dan mendengarkan anak-anak lain dan untuk orang dewasa. Mereka membutuhkan kesempatan untuk menonton orang lain dan meniru apa yang mereka lakukan. Mereka membutuhkan kesempatan untuk menguji berbagai cara berinteraksi dengan orang lain dan melihat akibat dari tindakan mereka. Anak-anak perlu mengetahui bahwa orang lain tidak selalu berpikir dengan cara yang sama mereka lakukan, atau melihat sesuatu dari perspektif yang sama. Mereka membutuhkan kesempatan untuk mencoba peran orang lain dan belajar untuk bergantian dan peralatan dan kegiatan berbagi dengan orang lain.

Guru harus memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain/berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Mereka harus menyediakan beberapa pusat yang mendorong permainan peran dan pengembangan keterampilan sosial. Guru dapat melihat kebutuhan untuk model keterampilan sosial seperti bagaimana untuk memasukkan kelompok atau bagaimana berinteraksi di sebuah pesta. Banyak anak-anak mungkin tidak memperoleh keterampilan semacam itu sebelum TK.

c. Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif pada Anak

Untuk mempertahankan daya kreatif, peran orang tua memperhatikan sikap-sikap natural pada anak untuk menunjang kreativitasnya, sebagai berikut:

1) Pesona dan Rasa Takjub

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak-anak mereka dapat melihat dan mengamati dengan detil benda-benda di sekitarnya dan merasakan kehebatannya. Sebagai contoh; dalam mengamati seekor kepik, anak-anak akan mengagumi keindahan sayapnya yang totol-totol, badanya yang seperti kura-kura namun berukuran mini, dan tiba-tiba ia dapat terbang, anak-anak pasti terpengaruh dan mengikuti ke arah mana terbangnya. Anak-anak sangat pandai mensyukuri dan mengakui kehebatan Tuhan sebagai penciptanya. Rasa takjub ini dapat hilang jika lingkungan tidak belajar pada anak untuk menghargai alam dengan segala keajaiban pencipta. Apa yang dapat dilakukan orang tua. Di sinilah peran orang tua untuk membantu mempertahankan kemurnian anak adalah dengan menghargai, mendengarkan dan menerima anak apa adanya. Orang tua dapat terlibat dalam kekaguman anak.

2) Mengembangkan Imajinasi

Imajinasi merupakan dunia yang identik, dengan anak. Dengan kekayaan inilah segala sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak dan tidak ada yang mustahil. Banyak orang beranggapan bahwa imajinasi itu tidak berguna dan tidak ada manfaatnya bagi kehidupan. Padahal kita ketahui dalam keseharian kita manusia sekarang ini banyak dibantu oleh produk-produk yang dahulunya masih sebuah khayalan. Salah satu contoh; pesawat terbang merupakan hasil khayalan Twight bersaudara yang terbang seperti burung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua adalah

memahami, menghargai, dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalannya sehingga berguna bagi yang lain.

3) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas. Sebelum anak menciptakan karya atau gagasan baru, diawali oleh sikap rasa ingin tahunya terhadap sesuatu, setelah sesuatu dieksplorasi secara mendalam barulah ia dapat menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap objek yang diamati.

4) Banyak Bertanya

Masa awal kanak-kanak sangat diawali dengan aktivitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya. Karena bertanya adalah kunci terbukanya ilmu pengetahuan. Tanpa keterampilan bertanya mustahil ilmu-ilmu dapat terungkap.

I. Peranan Sekolah, Keluarga dan Masyarakat dalam Mengembangkan kreativitas Anak

1. Peranan sekolah

Cara yang paling baik bagi sekolah untuk mengembangkan kreativitas siswa, adalah dengan mendorong motivasi instrik anak. Semua anak harus belajar setiap bidang keterampilan yang ada disekolah, dan banyak anak memperoleh keterampilan kreatif melalui model-model berpikir dan bekerja kreatif. Guru ataupun sekolah juga dapat mendorong otonomi anak agar kreativitas anak dapat berkembang.

2. Peran keluarga

- a. Dengan menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan imajinasinya.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong kemelitan anak, untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h. Memberikan pujian yang sungguh kepada anak

3. Peran masyarakat

- a. Mengajak anak untuk masuk ke berbagai sanggar seni.
- b. Mengajak anak ke berbagai museum.
- c. Memberikan pendidikan formal kepada anak.
- d. Mengajak anak untuk melakukan survei ke berbagai tempat.
- e. Mengajak anak untuk mengikuti berbagai perlombaan seni di sekitar lingkungan.

PERAN PENDIDIK DALAM MEMUPUK BAKAT DAN KREATIVITAS ANAK

Sebagai pendidik, baik orang tua maupun guru, bertanggung jawab terhadap kesejahteraan jiwa anak. Kedua tokoh ini mempunyai wewenang mengarahkan perilaku anak dan menuntutnya mengikuti patokan-patokan perilaku sebagaimana diinginkan. Jika orang tua terutama bertanggung jawab terhadap kesejahteraan fisik dan mental anak selama anak berada di rumah, maka dilingkungan sekolah guru terutama merangsang dan membina perkembangan intelektual anak serta membina pertumbuhan sikap-sikap dan nilai-nilai dalam diri anak.

Dengan sengaja saya mengatakan “terutama”, karena sebetulnya tugas orang tua dan guru tidak dapat dipisahkan secara tajam. Orang tua pun sampai batas tertentu ikut bertanggung jawab atas sikap dan perilaku anak disekolah. Sebaliknya, guru pun perlu memperhatikan bagaimana keadaan dan kehidupan anak di rumah. Orang tua dan guru saling melengkapi dalam pembinaan anak dan diharapkan ada saling pengertian dan kerja sama yang erat antara keduanya, dalam usaha mencapai tujuan bersama yaitu kesejahteraan jiwa anak. Baik orang tua maupun guru berfungsi sebagai model bagi anak. Mula-mula pada masa prasekolah anak cenderung mengidentifikasi diri dengan orang tuanya, kemudian sejak masuk sekolah gurunya juga menjadi tokoh identifikasi.

Sehubungan dengan ini, perlu diingat bahwa apa yang dikatakan atau dinasihatkan oleh pendidik tidak akan berarti bagi anak, jika perilaku atau tindakan guru sendiri tidak mencerminkan apa yang ia nasihatkan.

Jika pada usia prasekolah tokoh ibu yang paling berperan dalam hidup anak, terutama dikelas-kelas pertama sekolah dasar, guru sering juga diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti ibu. Guru dapat menciptakan suasana dalam kelas yang memupuk kesehatan mental siswa-siswanya.

A. Peran Pendidik dalam Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak

Dengan memasuki situasi pendidikan formal, dapat diperkirakan akan terjadi perubahan tertentu pada anak. Ia harus patuh pada tuntutan tokoh otoritas baru, yaitu guru. Ia berkenalan dengan banyak anak seusia. Untuk sebagian waktu dari sehari ia terpisah dari ibunya. Hal ini akan membawa dampak terhadap perilaku dan konsep diri anak.

Selama di sekolah, guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian emosional dan sosial anak dan terhadap perkembangan kepribadiannya. Sehubungan dengan perkembangan intelektual, pada semua jenjang pendidikan guru merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil guna (efektif), terutama pada tingkat anak usia dini dan sekolah dasar. Hal ini mudah dipahami karena disekolah dasar umumnya seluruh pengajaran dipegang oleh guru kelas.

Bagaimana peran guru untuk anak-anak yang memiliki bakat-bakat unggul, sejauh mana peran guru tersebut berbeda dari peran guru untuk anak-anak biasa yang berkemampuan/rata-rata. Adakah ciri-ciri khusus yang merupakan persyaratan bagi guru anak berbakat? Pada dasarnya kualifikasi (persyaratan) guru

untuk anak berbakat sama saja dengan kualifikasi setiap guru yang baik. Kualifikasi guru untuk berbakat dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: kualifikasi profesi, kualifikasi kepribadian, dan kualifikasi hubungan sosial.

1. Persyaratan profesional/pendidikan antara lain meliputi:

- a. Sudah berpengalaman mengajar
- b. Menguasai berbagai teknik dan model belajar mengajar
- c. Bijaksana dan kreatif mencari berbagai akal/cara
- d. Mempunyai kemampuan mengelola kegiatan belajar secara individual dan kelompok, di samping secara klasikal
- e. Mengutamakan standar prestasi yang tinggi dalam setiap kesempatan
- f. Menguasai berbagai teknik dan model penilaian
- g. Mempunyai kegemaran membaca dan belajar

2. Persyaratan kepribadian antara lain:

- a. Bersikap terbuka terhadap hal-hal yang baru
- b. Peka terhadap perkembangan anak
- c. Penuh pengertian
- d. Mempunyai sifat toleransi
- e. Mempunyai kreativitas yang tinggi
- f. Bersikap ingin tahu

Dari daftar ini dapat dilihat bahwa kebanyakan ciri tersebut merupakan persyaratan bagi guru yang baik pada umumnya, namun secara khusus perlu mendapat perhatian dalam pembinaan anak berbakat, mengingat ciri-ciri, minat dan kebutuhan khas dari anak berbakat. Masalah khusus yang berhubungan dengan pengajaran anak berbakat pada dasarnya

merupakan masalah bagaimana menghadapi perbedaan-perbedaan anak. Perbedaan dalam peran guru berdasarkan ciri-ciri khas anak berbakat, yang tampil dalam situasi belajar dan cara guru menangani ciri-ciri tersebut.

Karena falsafah pendidikan mengakui adanya perbedaan individual dan bertujuan mengembangkan bakat dan kemampuan setiap anak didik secara optimal, maka dengan sendirinya kualifikasi guru harus berbeda sesuai dengan sifat-sifat dan kemampuan anak didik.. Apakah implikasinya bagi guru anak berbakat? Implikasi tersebut disimpulkan oleh Barbe dan Renzulli (1975), sebagai berikut:

1. Pertama-tama guru perlu *memahami diri sendiri*, karena anak yang belajar tidak hanya dipengaruhi oleh apa yang dilakukan guru, tetapi juga bagaimana guru melakukannya.

Mustahil mengharapakan seseorang memahami kebutuhan, perasaan, dan perilaku orang lain, jika ia tidak mengenal diri sendiri. Dalam menghadapi siswa-siswanya, guru yang tidak selalu menilai kemampuan, persepsi, motivasi dan perasaan-perasaannya sendiri. Guru perlu menyadari baik kekuatan maupun kelemahan kelemahannya. Anak berbakat akan paling maju di bawah bimbingan guru yang memiliki kecerdasan cukup tinggi memiliki pengetahuan umum yang luas, serta menguasai mata pelajaran yang diajarkannya secara cukup mendalam.

Jika guru pada saat tertentu tidak mengetahui sesuatu dan tidak dapat menjawab pertanyaan siswanya, adalah lebih baik mengatakan “saya tidak tahu, marilah kita cari jawabannya bersama-sama”. Jawaban seperti ini akan lebih mendapat penghargaan dan kepercayaan siswa daripada guru menjawab asal saja. Mengapa? Karna anak berbakat bersifat kritis,

mempunyai kemampuan penalaran yang tinggi, dan suka mempertanyakan segala sesuatu.

Guru perlu juga menguji perasan-perasaannya terhadap anak berbakat. Sikap menguji atau mempertanyakan dari anak berbakat dapat menjengkelkan guru yang bersifat otoriter. Penjelasan guru yang biasanya diterima begitu saja oleh kebanyakan anak mungkin diragukan oleh anak berbakat. Ia dapat mematikan rasa ingin tahu anak, sedangkan guru yang terbuka terhadap gagasan dan pengalaman baru akan meluaskan dimensi minat anak.

2. Di samping memahami diri sendiri, guru perlu *memiliki pengertian tentang keberbakatan*

Oleh karena itu, guru yang akan membina anak berbakat perlu memperoleh informasi dan pengalaman mengenai keberbakatan, tentang apa yang diartikan dengan keberbakatan, bagaimana ciri-ciri anak berbakat, dan dengan cara-cara apa saja kebutuhan pendidikan anak berbakat dapat terpenuhi. Dengan memahami kebutuhan-kebutuhan pendidikan anak berbakat, guru akan menyadari bahwa anak-anak ini memerlukan pelayanan pendidikan khusus yang terletak diluar jangkauan kurikulum biasa. Untunglah guru-guru kita menyadari sepenuhnya bahwa anak berbakat perlu mendapatkan pelayanan pendidikan khusus agar dapat mewujudkan potensi mereka yang unggul.

3. Setelah anak berbakat diidentifikasi, guru hendaknya mengusahakan suatu lingkungan belajar sesuai dengan perkembangan yang unggul dari kemampuan-kemampuan anak.

Sehubungan dengan ini guru hendaknya lebih berfungsi sebagai *fasilitator belajar* dari pada sebagai instruktur (pengajar)

yang menentukan semuanya. Fungsi pendidik adalah mempersiapkan siswa untuk belajar seumur hidup. Setiap anak dilahirkan dengan rasa ingin tahu. Ia terbuka terhadap pengalaman baru dan belajar dari pengalamannya sesuai dengan kebutuhannya. Hanya sayang, pada waktu anak mulai masuk sekolah sering dorongan alamiah untuk belajar ini terkekang karena kurikulum yang kaku dan program belajar yang tidak beragam (berdiferensiasi), artinya tidak disesuaikan dengan minat anak.

Jika dorongan alamiah ini dihambat disekolah, rasa ingin tahu anak akan mati dan berganti dengan sikap apatis, acuh tak acuh, karena itu diperlukan motivasi eksternal (berupa dorongan, pujian, teguran dari guru dan orang tua) dan sistem penghargaan (nilai-nilai prestasi belajar, angka rapor) untuk menumbuhkan minat anak. Terutama anak yang cerdas dan berbakat dengan rasa ingin tahu yang kuat dan minat yang luas akan merasa terhambat dengan kurikulum yang hanya berorientasi pada mayoritas anak.

4. Guru anak berbakat lebih banyak memberikan *tantangan dari pada tekanan*.

Prakarsa dan keuletan anak berbakat membuatnya tertarik terhadap tantangan. Ia senang menguji kemampuan dan pengalamannya terhadap tugas yang bermakna baginya. Ia merasa tertantang untuk menjajaki hal yang sulit dan belum diketahui. Anak yang berbakat dan kreatif cepat bosan dengan tugas-tugas rutin dan yang hanya mengulang ulang. Hal ini nyata dari hasil penelitian perbandingan di Jakarta antara anak-anak berbakat intelektual dan anak dengan taraf kecerdasan rata-rata yang menunjukkan bahwa dari kelompok anak berbakat menyatakan suka bosan pergi ke sekolah dibandingkan dengan hanya dari kelompok IQ rata-rata. Penelitian Freeman (1979)

menunjukkan pula bahwa anak berbakat bisa merasa bosan disekolah karena pelajaran yang diberikan kurang menarik dan kurang memberikan tantangan.

5. Guru anak berbakat tidak hanya memperhatikan *produk* atau hasil belajar siswa, tetapi lebih-lebih *proses* belajar.

Belajar bagaimana harus menyadari bahwa belajar lebih penting dari pada menguasai bahan pengetahuan semata-mata. Anak yang tahu bagaimana harus belajar untuk seumur hidupnya akan dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari.

Macam belajar yang lebih berorientasi kepada proses daripada terhadap produk semata mata dapat dilihat dari contoh-contoh berikut ini:

- a. Pemecahan masalah lebih menekankan kepada proses, memperoleh jawaban daripada jawabannya sendiri
- b. Membuat klasifikasi
- c. Membandingkan dan mempertentangkan
- d. Membuat pertimbangan sesuai dengan kriteria tertentu
- e. Menggunakan sumber-sumber (kaus, ensiklopedia, perpustakaan dll.)
- f. Melakukan proyek penelitian
- g. Melakukan diskusi
- h. Membuat perencanaan kegiatan
- i. Mengevaluasikan pengalaman

6. Guru anak berbakat lebih baik memberikan *umpan balik* daripada *penilaian*

Agar menjadi orang dewasa yang mandiri dan percaya kepada diri sendiri, anak harus belajar bagaimana menilai pengalaman dan prestasi belajarnya. Anak yang berbakat cukup mampu melakukan penilaian diri sejak mereka masuk sekolah.

Guru perlu memberi umpan balik dan model perilaku, namun syogjanya anaklah yang menilai diri sendiri.

Anak harus belajar menilai pekerjaannya sendiri, tidak dalam angka tetapi dalam kaitan dengan kebutuhan dan tujuannya. Penilaian oleh diri sendiri ini disebut *evaluasi ekstrinsik*. Ini tidak berarti bahwa guru tidak boleh menilai kemajuan dan prestasi anak. Hal ini perlu agar guru dapat membantu meningkatkan prestasinya. Guru dapat memberikan umpan balik dengan membuat catatan yang menyatakan di mana letak kesalahan anak dan bagaimana ia sendiri dapat memperbaikinya. Jika nilai dalam bentuk angka harus diberikan, maka sebaiknya dilengkapi dengan catatan penjelasan.

7. Guru anak berbakat harus menyediakan beberapa *alternatif strategi belajar*

Termasuk salah satu hal yang penting yang perlu diketahui anak ialah bahwa ada lebih dari satu cara untuk mencapai sasaran atau tujuan, ada macam-macam kemungkinan jawaban terhadap satu masalah, ada beberapa cara untuk mengelompokkan objek, dan ada beberapa sudut pandang dalam diskusi. Sering guru menekankan bahwa suatu tujuan atau jawaban hanya dapat dicapai dengan satu cara, bahwa ada hanya satu jawaban yang benar terhadap satu masalah.

Hendaknya anak diperbolehkan menjajaki beberapa cara atau jalan untuk mencapai tujuan. Kreativitas akan berkembang dalam suasana yang memberikan kebebasan untuk menyelidiki. Jika anak tidak dengan sendirinya melihat macam-macam jalan yang dapat ditempuh, hendaknya guru mengarahkan sehingga ia dapat melihat adanya macam-macam alternatif strategi belajar.

8. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana di dalam kelas yang *menunjang rasa harga diri* anak serta di mana anak *merasa aman* dan berani mengambil risiko dalam menentukan pendapat dan keputusan.

Hendaknya setiap anak merasa aman untuk mencoba cara-cara baru dan menjajaki gagasan-gagasan baru di dalam kelas. Banyak anak yang kreatif terhambat dalam ungkapan diri karena takut mendapat kritik, takut gagal, takut membuat kesalahan, takut tidak disenangi guru, atau takut tidak memenuhi harapan orang tua. Dengan menciptakan suasana di dalam kelas di mana setiap anak merasa dirinya diterima dan dihargai, serta guru menunjukkan bahwa ia percaya akan kemampuan anak, maka akan terpujuk rasa harga diri anak.

Beberapa saran yang dapat diberikan:

- a. Guru menghargai kreativitas anak
- b. Guru bersikap terbuka terhadap gagasan baru
- c. Guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual
- d. Guru bersikap menerima dan menunjang anak
- e. Guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi
- f. Guru cukup memberikan struktur dalam mengajar sehingga anak tidak merasa ragu-ragu tetapi di lain pihak cukup luwes sehingga tidak menghambat pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif anak.
- g. Setiap anak ikut mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok
- h. Guru tidak bersikap sebagai tokoh yang “maha mengetahui” tetapi menyadari keterbatasannya sendiri.

Sungguh tepatlah apa yang dikemukakan oleh Johnson dan Medinnus (1974: 381) bahwa “tokoh gurulah yang dapat memberikan inspirasi kepada pemimpin-pemimpin masa depan, generasi baru, dan melalui anak-anak ini mempengaruhi masa depan dunia.

B. Peran Orang Tua dalam Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak

Dikalangan orang tua yang mempunyai anak berbakat sering timbul pertanyaan-pertanyaan, seperti:

1. Bagaimana dapat membina anak berbakat sebaik-baiknya?
2. Berapa banyak perhatian yang harus diberikan kepada anak berbakat, tanpa anak-anak lain di dalam keluarga merasa iri, tersinggung, atau kurang diperhatikan?
3. Apakah anak berbakat perlu didorong untuk belajar lebih banyak, ataukah lebih baik ia melakukan kegiatan diluar sekolah, termasuk kesenian, oleh raga dan sebagainya?

Ada orang tua yang cenderung menuntut terlalu banyak dari anak berbakat dengan maksud mengembangkan bakat-bakatnya semaksimal mungkin. Padahal, anak berbakat pun memerlukan waktu untuk bermain-main, untuk bergaul dengan anak-anak lain, untuk membaca buku-buku biasa dan tidak semata-mata buku pelajaran. Ada sementara orang tua yang karena dulu cita-citanya tidak terkabul berhasrat agar anak merekalah yang dapat meneruskan cita-cita orang tuanya, tanpa memperhatikan bagaimana minat dan kebutuhan anak itu sendiri.

Dilain pihak ada pula orang tua yang justru khawatir bahwa keberbakatan anak akan membawanya kepada suatu kehidupan yang tidak wajar. Mereka khawatir terhadap suatu perkembangan yang tidak seimbang, dan

bahwa anak meskipun maju secara intelektual akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian emosional dan sosial. Oleh karena itu, mereka tidak menginginkan perkembangan intelektual yang terlalu cepat. Banyak pula guru yang mempunyai kekhawatiran yang sama terhadap perkembangan anak berbakat. Akibatnya, mereka dengan sengaja tidak memberikan perhatian khusus kepadanya disekolah, tidak memberikan kesempatan untuk maju sesuai dengan kemampuan yang unggul.

Orang tua yang bijaksana dapat membedakan antara memberi perhatian terlalu banyak atau terlalu sedikit, antara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan bakat dan minatnya dan memberi tekanan untuk berprestasi semaksimal mungkin. Beberapa petunjuk untuk membantu orang tua agar lebih mantap dalam menghadapi dan membina anak berbakat di rumah (Ginsberg & Harrison, 1977; Vernon, 1977).

4. Pertama-tama perlu diingat bahwa anak berbakat itu tetap seorang anak dengan kebutuhan seorang anak. Walaupun memiliki kemampuan-kemampuan mental unggul, dalam perilakunya kebanyakan dari mereka sama seperti anak-anak biasa. Ia dapat merasa jengkel, marah atau menangis, dan mengucapkan kata-kata seperti anak-anak lain. Jangan mengharapkan setiap pernyataannya atau pertanyaannya akan selalu mencerminkan keunggulan. Anak berbakat membutuhkan kasih sayang dan pembinaan yang pada dasarnya sama seperti anak-anak lain.
5. Jika ada anak-anak lain dalam keluarga, janganlah membandingkan anak berbakat dengan kakak adiknya atau sebaliknya. Tidak perlu mencurahkan lebih banyak perhatian terhadapnya daripada terhadap anak-anak yang

lain. Setiap anak adalah unik, mempunyai kekhasannya sendiri. Kadang-kadang memang anak berbakat membutuhkan perhatian khusus, apabila ia misalnya mengalami kesulitan disekolah karena kurang mendapat pengertian dan penerimaan dari guru atau dari anak-anak lain.

6. Jangan pula suka membandingkan anak berbakat Anda dengan anak-anak tetangga, misalnya: memamerkan keunggulannya didepan orang tua atau kenalan-kenalan lain. Bahkan, keluarga dekat seperti kakek, nenek, paman, dan bibi lama bisa menjadi bosan kalau harus terus menerus, mendengarkan cerita-cerita tentang prestasi anak berbakat.
7. Sempatkan diri mendengarkan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan pemikiran untuk dijawab. Pupuklah rasa ingin tahunya dengan memberi jawaban-jawaban selengkap mungkin yang dapat diberikan dan secara jujur. Jika Anda pada saat itu belum menjawabnya, katakan dengan terus terang atau katakan “pertanyaan itu terlalu sulit untuk dijelaskan”.
8. Usahakan baginya aneka ragam buku, majalah, surat kabar, dan bahan-bahan lain yang dapat memperkaya pengalamannya. Ajaklah ia mengunjungi museum, perpustakaan, tempat-tempat bersejarah, tempat-tempat kesenian, dan sebagainya.
9. Berilah kesempatan seluas-luasnya untuk memuaskan rasa ingin tahunya dengan menjajaki macam-macam bidang, namun jangan memaksakan minat-minat tertentu.
10. Jika anak berbakat ingin mendalami salah satu bidang yang diamati, berilah kesempatan, karena belum tentu kesempatan itu ada di sekolah.

11. Jika anak mengatakan ingin dan dapat melakukan sesuatu sendiri, berilah kesempatan itu. Dengan demikian orang tua memupuk kemandirian, kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab anak.

Dalam suatu penelitian untuk mengetahui ciri-ciri masa yang paling penting dikembangkan dalam diri anak menurut pendapat orang tua, orang tua diminta memberi urutan satu sampai sepuluh menurut prioritas terhadap sepuluh ciri yang ditentukan, yaitu kerajinan, ketekunan, disiplin, kerapian, kemandirian, dan kebebasan dengan membandingkan kelompok orang tua dari anak-anak yang berbakat intelektual dengan kelompok orang tua dari anak kecerdasan rata-rata (S. C. U Munandar, 1982). Ada kesamaan antara pendapat kedua kelompok orang tua tersebut. Ciri yang paling penting dikembangkan pada anak adalah kerajinan, dan ciri-ciri yang paling tidak penting dikembangkan ialah kemandirian dan kebebasan urutan ke 9 dan ke 10.

1. Anak berbakat pada umumnya kreatif, tetapi ini tidak berarti bahwa ia selalu kreatif. Ia sepanjang hari tidak perlu sibuk dengan kegiatan mental. Orang tua hendaknya berhati-hati jangan sampai berlebih lebihan dalam memberikan "makanan mental".
2. Hendaknya orang tua tidak lupa menghargai dan memuji usaha-usaha baik dari anak. Ini berlaku untuk semua anak, tetapi khususnya anak berbakat kadang-kadang memerlukan dukungan agar mau dan berani melakukan dan hal-hal dan tugas-tugas yang sulit, yang majemuk dengan risiko membuat kesalahan atau mengalami kegagalan.

3. Bagaimanapun, anak berbakat juga harus belajar menyesuaikan diri dengan aturan-aturan dan norma-norma yang berlaku dalam lingkungannya, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
4. Orang tua anak berbakat harus berhati hati agar tidak memproyeksikan minat-minat dan aspirasi-aspirasi mereka sendiri terhadap anak.

C. Kerja Sama antara Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama keluarga (orang tua), sekolah, dan masyarakat. Keluarga dan sekolah dapat bersama-sama mengusahakan pelayanan pendidikan bagi anak berbakat, misalnya dalam memandu dan memupuk minat anak. Orang tua dapat membantu sekolah dalam merencanakan dan menyelenggarakan kunjungan ke proyek-proyek tertentu, seperti pabrik, perusahaan, museum, dan kegiatan penyelidikan lainnya.

Perlu diadakan pertemuan berkala antara guru-guru yang membimbing anak berbakat dan para orang tua anak berbakat untuk bersama-sama membicarakan dan membahas masalah-masalah yang timbul yang berkaitan dengan keberbakatan anak, baik masalah-masalah disekolah maupun masalah-masalah di rumah.

Hubungan dan kerja sama antara orang tua, sekolah dan masyarakat perlu dibina. Tokoh-tokoh dalam masyarakat dapat menjadi “tutor” untuk anak berbakat yang mempunyai minat yang sama. Pada waktu-waktu tertentu diluar jam sekolah siswa dapat diterima oleh tokoh-tokoh ini untuk berdiskusi dan bersama-sama melakukan suatu kegiatan. Program-program kegiatan yang diselenggarakan oleh masyarakat dapat

dimanfaatkan untuk pelayanan pendidikan anak berbakat, misalnya dalam belajar musik, menari, drama, ilmu dan sebagainya. Semua usaha ini tidak akan sia-sia, karena bukankah “kejayaan suatu bangsa dan negara tergantung dari bagaimana masyarakatnya menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusianya berupa potensi unggul untuk menghadapi masalah-masalah hari esok” (S. C. U. Munandar, 1983).

**KEGIATAN UNTUK MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK MELALUI
AKTIVITAS MENCIPTAKAN PRODUK
(HASTA KARYA) DARI BAHAN BAMBU
DAN KAYU**

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Di mana dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk atau menciptakan suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak nantinya akan bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya.

Bermain merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi oleh usia. Tedjasaputra (2007) menjelaskan mengenai pasal 31 Konvensi Hak-hak anak (1990) yang berisikan yaitu “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni. Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat, misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial,

mendukung kemampuan emosional, atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada secara turun temurun, seperti permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang mampu di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/irama); kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spiritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Secara empiris, penelitian Yudiwinata dan Handoyo (2014) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportivitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Ekawati, dkk. (2010) menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal

anak Sisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat banyak bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak orang tua yang mengetahui manfaat tersebut, bahkan orang tua sangat jarang masih mengingat bagaimana memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah di mainkan dulu pada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat eksistensi permainan.

Berpangkal dari kondisi tersebut, perlu kiranya pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Bagi anak usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri yang sangat berguna untuk menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebaiknya bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, sehingga permainan dapat berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran di PAUD, pengajar hendaknya tidak bertindak sebagai guru, melainkan sebagai fasilitator (Yufiarti, 2002). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengutarakan pengalaman, perasaan, melalui berbagai interaksi antara guru dengan anak atau antara sesama anak. Berdasarkan usulan inovatif Konferensi Pendidikan Indonesia Mengatasi Krisis Menuju Pembaharuan tahun 1999 tentang perlunya pendekatan *Community Base Education* (CBE). Semangat pemberdayaan masyarakat menurut CBE bahwa beberapa nilai tradisional dan potensi lingkungan alam sekitar dapat dilestarikan dan dimanfaatkan dalam implementasi pembelajaran menuju pemberdayaan masyarakat setempat. Konsep tersebut mendorong masyarakat bertanggung jawab terhadap pendidikan, baik untuk diri sendiri maupun terhadap lingkungannya (Jalal dan Supriadi, 2001). Di lingkungan masyarakat Indonesia,

termasuk di Sulawesi Tenggara, dijumpai permainan tradisional dan permainan modern.

Menurut perspektif antropologi, pembelajaran dianggap sebagai transmisi budaya dan pembelajaran sebagai penguasaan budaya. Pembelajaran dianggap sebagai proses transmisi budaya dari sumber belajar kepada peserta didik (Wahyudi, 2003). Latar belakang budaya peserta didik mempunyai efek yang lebih besar dalam proses pendidikan daripada efek yang disumbangkan dari pemberian materi pelajaran. Konsep tersebut dapat dimaknai bahwa ada pengaruh kebudayaan dalam proses pembelajaran. Pendidikan anak di usia prasekolah merupakan fase pendidikan terpenting dalam rentang pendidikan yang harus ditempuh oleh anak. Kondisi umat pada masa mendatang sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya sejak dini. Implikasi dari pembelajaran kontekstual, misalnya anak diajak untuk bertanggung jawab memelihara tanamannya.

Orang tua dan pendidik PAUD harus mampu melestarikan atau mengembangkan budaya baru. Hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif Tradisional (APET) yang dilakukan oleh Umar (2004) terbukti sangat diminati anak usia 3-5 tahun. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Galib (2002) menunjukkan bahwa pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) berarti mengajarkan peserta didik dalam konteks pengalaman dan kehidupan mereka sehari-hari bertitik tolak pada masalah-masalah yang sedang dihadapi masyarakat, baik secara lokal, regional, maupun nasional. Secara empiris ditemukan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Zuhara (2002) yang menunjukkan bahwa keinovatifan yang dimiliki oleh seseorang pada pengetahuan tentang lingkungan yang dimilikinya merupakan kombinasi faktor pendorong seseorang untuk

berperilaku berwawasan lingkungan yang diperlukan dalam pembangunan berkelanjutan.

Pengenalan dan pemanfaatan lingkungan budaya dalam arti formulasi dari istilah STM pada kegiatan pembelajaran di KB dapat mendorong peserta didik berpartisipasi langsung dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini alat permainan tradisional yang ada di lingkungan KB dipandang sebagai sesuatu yang kontekstual dan akan efektif memberikan daya kreasi, motivasi, dan nilai-nilai edukatif yang dapat memacu imajinasi anak untuk kelak melakukan kreasi yang bersifat inovatif.

Hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui sebelumnya, ataupun mereka juga dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Berikut kreativitas anak dari bahan bambu:

A. *Puzzle* Edukatif Bambu

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Dalam pemenuhan kebutuhan akan perkembangan anak dapat dilakukan dengan bermain sambil berkreasi karena anak akan menerima pengalaman baru, berimajinasi ide, berinteraksi dengan orang lain, lingkungan dan mulai merasakan dunia mereka.

Bentuk permainan berupa *puzzle* yang dapat dibongkar pasang dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas, mempertajam kemampuan visualisasi dan memori, karena membutuhkan imajinasi atau perhitungan mental, dan merupakan sarana yang baik untuk mengekspresikan emosinya. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran, dan

ketekunan anak dalam merangkai atau menyusun menjadi sebuah bentuk. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal baru.

Dalam permainan edukasi merupakan suatu bentuk permainan yang didesain untuk tujuan belajar, akan tetapi dalam permainan edukasi biasanya hanya menawarkan permainan yang bersenang-senang (Prensky, 2012). Pada dasarnya permainan edukatif hendaknya merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dapat membantu anak merasa senang namun di dalam permainan tersebut juga terkandung sifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Di samping itu, permainan edukatif juga bermanfaat meningkatkan kekuatan dan keterampilan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak, serta menyalurkan imajinasi anak. Permainan edukatif juga dapat meningkatkan dan mengembangkan psikomotorik anak, sosial emosional, serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan keterampilan dan kreativitas anak). Banyak alat peraga edukasi yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak yang mudah diperoleh dengan harga terjangkau adalah *puzzle* (Suyadi, 2009). Permainan *puzzle* akan menantang daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam karena munculnya motivasi untuk berusaha mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan karena bisa dilakukan secara berulang. Tantangan yang ada pada permainan *puzzle* akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba sampai berhasil. *Puzzle* edukatif yang dibuat dengan berbagai

bentuk komponen, sehingga bisa disusun menjadi berbagai struktur bangun seperti manusia/robot, binatang, bangunan rumah, mobil-mobilan dan lain-lain.

Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang dimainkan dengan tujuan menyusun *puzzle-puzzle* yang diacak terlebih dahulu kemudian disusun dengan menghubungkan atau menyambungkan komponen *puzzle* menjadi sebuah bentuk atau bangun. Bentuk *puzzle* umumnya bisa dibuat simetris ataupun tidak simetris namun tetap bisa dilakukan penyusunan dengan baik. Bentuk dan potongan *puzzle* dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pemain mulai dari bentuk yang sederhana sampai yang rumit, berukuran kecil sampai yang besar.

Pilihan potongan *puzzle* yang tidak terlalu rumit sangat cocok untuk metode awal mengenalkan permainan *puzzle* terutama pada anak. Dalam permainan *puzzle* membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle*-pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru.

Kata *puzzle* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, sedangkan *puzzle* dalam kamus bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-tebakan. Tebak-tebakan adalah sebuah masalah atau teka-teki yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan, banyak tebakan berakar dari masalah matematika. *Puzzle* pertama kali ditemukan pada tahun 1766 oleh seorang pembuat ahli peta yang bernama John Spilsbury. *Puzzle* pertama tersebut dinamakan *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* tercipta melalui ide menggambar sebuah

peta pada lembaran kayu dan dipotong-potong berdasarkan batas garis negaranya (Deddy, 2016).

B. Manfaat dan Jenis Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki manfaat terutama apabila dipakai untuk perkembangan anak. Ada banyak manfaat dari permainan *puzzle*, meliputi: 1). Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat. 2). Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki. 3). Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur. 4). Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks. 5). Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek (Ayu, 2014). Terdapat 8 jenis *puzzle* yang terkenal di dunia yang dijelaskan dalam artikel pada website-nya tentang *Puzzle Types* sebagai berikut: *Mechanical puzzle, Logic Puzzles, Math Puzzles Puzzle, Cryptic Puzzles, Word Puzzles Puzzle, Trivia Puzzles, Riddles Riddle, Pattern Guessing* (Clontz, 2018).

C. Bentuk Permainan *Puzzle* edukatif

Dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan bahan lokal dari bambu cendani yang dibuat berbagai macam bentuk-bentuk komponen *puzzle* maka bisa disusun membentuk berbagai macam produk yang beberapa komponennya ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini. Dengan membuat berbagai bentuk *puzzle* maka dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam produk dan ini memotivasi anak-anak untuk berkreasi membuat berbagai produk dengan mencoba-coba menyambungkan dari setiap komponen *puzzle* untuk membentuk produk sesuai dengan imajinasinya. Kreativitas dan imajinasi anak akan timbul dari bentuk sederhana

sampai yang rumit tergantung dari tingkat kecerdasan masing-masing anak. Dalam hal pembuatan komponen atau *puzzle* ini perlu adanya kepresisian dari setiap bentuk dan ukuran *puzzle* agar satu sama lainnya bisa berpasangan dengan tepat. Produk yang dikembangkan didesain berdasarkan beberapa hal yaitu di antaranya bentuk yang sederhana dan mudah serta tidak menghambat kebebasan anak untuk berkreasi, menggunakan bahan yang aman dan ramah lingkungan, bisa serbaguna/multifungsi untuk membentuk berbagai bentuk produk, memotivasi anak saling berinteraksi karena dilakukan bermain dan berkreasi secara berkelompok. Dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan ini, kreativitas dan interaksi antar anak akan terbangun dan menumbuhkan rasa kebersamaan di antara mereka.

Dengan pemberian permainan *puzzle* juga akan mempengaruhi terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak prasekolah (Tunggul, dkk., 2018). Untuk respons anak terhadap penggunaan media edukatif bentuk *puzzle* edukatif ini ditunjukkan dari produk-produk yang dihasilkan

D. Kerajinan Tangan dari Bambu

Merupakan sebuah wujud kreativitas yang memanfaatkan batang bambu yang memiliki sifat kuat dan fleksibel, menjadi suatu produk akhir yang berguna bagi kehidupan serta enak dipandang mata.

Sejak zaman dulu, para leluhur bangsa Indonesia telah memanfaatkan tanaman bambu dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mulai dari tempat tinggal, peralatan memasak, peralatan makan, peralatan bangunan, bahkan dijadikan senjata untuk mengusir penjajah. Salah satu pemanfaatan penggunaan bambu yang masih digunakan hingga kini adalah kerajinan anyaman.

Kerajinan anyaman bambu di Indonesia banyak sekali jenis dan macamnya. Setiap daerah memiliki jenis anyaman bambu sendiri.

Motif anyaman bambu setiap daerah pun berbeda-beda, tergantung dari adat dan budaya yang berkembang di daerah tersebut. Namun, ternyata tidak semua jenis bambu bisa dimanfaatkan untuk membuat kerajinan tangan, lho. Hanya bambu-bambu dengan spesifikasi tertentu saja yang dapat dijadikan sebagai kerajinan tangan –termasuk anyaman bambu

1. Kelebihan dan Kekurangan Bambu

Berbagai jenis kerajinan tangan dari bambu atau bahkan bangunan dan infrastruktur dari bambu, dikarenakan terdapat beberapa keuntungan dalam pemakaian bambu, antara lain:

- a. Berat jenisnya lebih ringan dari pada kayu
- b. Mudah dalam pengerjaan
- c. Mudah dalam penyambungan
- d. Biaya yang relatif murah
- e. Kuat dan tahan terhadap gempa
- f. Mempunyai daya lentur yang tinggi

Meskipun demikian, bambu juga memiliki beberapa kekurangan, yakni:

- a. Kurang kuat terhadap beban tekanan besar
- b. Tidak memiliki ketahanan melawan rayap dan serangga lainnya
- c. Rentan terhadap perubahan cuaca
- d. Mudah lapuk
- e. Gampang terbakar

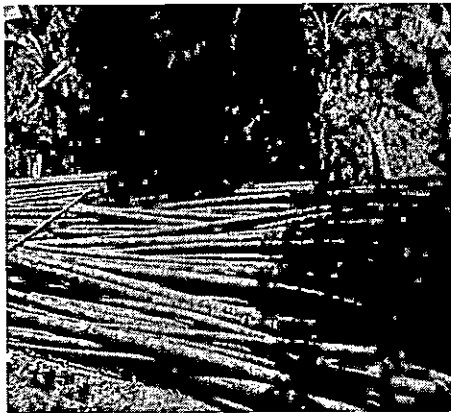
2. Jenis Bambu yang Digunakan untuk Membuat Kerajinan Tangan dari Bambu

Sebelum kita mengulas kerajinan tangan dari bambu, mari kita mengenal jenis bambu yang bagus untuk dibuat kerajinan tangan terlebih dahulu. Memang ternyata tidak semua jenis bambu dapat dijadikan sebagai kerajinan tangan. Bukan berarti sama sekali tidak bisa, hanya saja ditilik dari segi kualitasnya, terdapat setidaknya dua jenis bambu yang bagus untuk kerajinan tangan. Apa saja itu?

a. Bambu Tali (*Gigantochloa apus*)

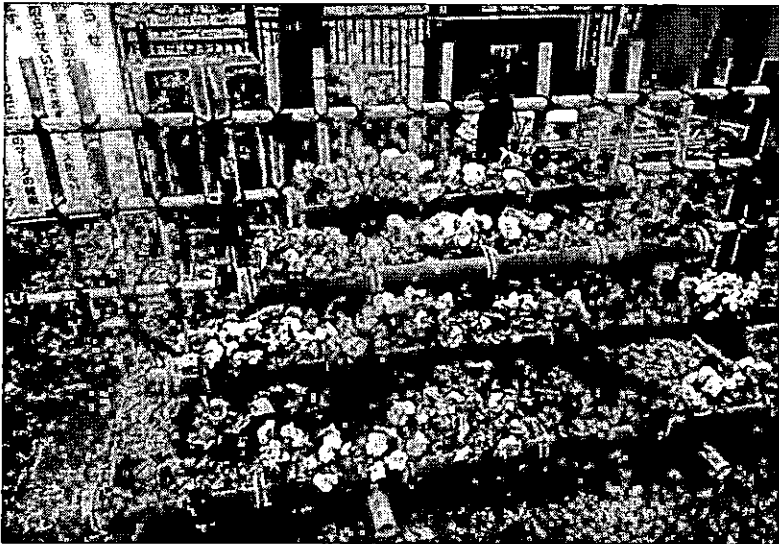
Bambu tali dikenal juga dengan nama bambu apus, pring tali, atau awi tali. Kalau dilihat dari bentuk tanamannya, bambu tali membentuk rumpun yang rapat dan dapat tumbuh hingga 20 meter. Alasan bambu tali digunakan sebagai bahan kerajinan tangan adalah, karena bambu tali memiliki batang yang kuat, lurus, dan juga liat (lentur). Karena kualitasnya yang bagus, bambu jenis ini juga dimanfaatkan sebagai bahan baku alat musik.

b. Bambu Wulung (*Gigantochloa atroviolacea*)



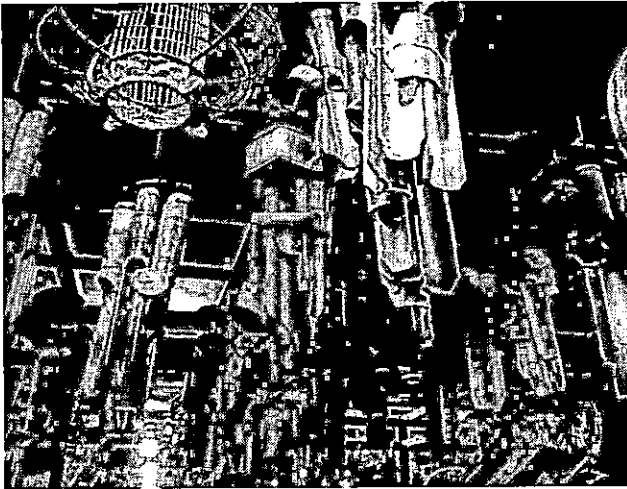
Bambu wulung disebut juga bambu hitam, pring wulung, pring ireng, atau awi hideung kalau di Sunda. Sudah jelas dong, bambu wulung memiliki warna yang agak kehitaman. Di daerah Jawa Barat, kita mengenal alat musik angklung. Nah, tahukah kamu, bahwa bahan baku pembuat angklung adalah bambu wulung? Selain angklung, alat musik gambang dan calung juga dibuat dengan bambu wulung.

Di samping itu, bambu wulung dapat juga dimanfaatkan sebagai bahan mebel dan bahan kerajinan tangan lainnya. Pernah melihat jenis anyaman bambu yang memiliki corak anyaman gelap dan terang? Nah, corak anyaman yang gelap itu adalah jenis bambu wulung. Macam-macam Kerajinan Tangan dari Bambu



Pot Tanaman

Dengan warna naturalnya yang mencolok, yakni hijau maupun kuning, bambu dapat memberikan sensasi warna kontras terhadap warna-warni tanaman yang ada di dalamnya. Produk kerajinan tangan dari bahan bambu satu ini memberikan opsi bagi kamu untuk mengoptimalkan keindahan warna-warni tersebut tidak hanya di permukaan tanah, tapi juga di udara. Caranya adalah dengan membelah batang bambu ukuran besar lalu isilah dengan tanaman kecil yang warna-warni guna mencapai keindahan yang hakiki.



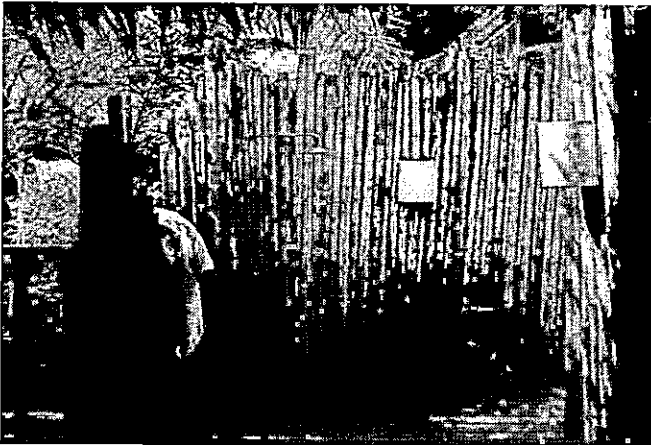
Lonceng Angin

Salah satu atribut spesial dari genta/lonceng bambu ini adalah suara unik yang dihasilkan. Lonceng dari bambu sebagai salah satu kerajinan tangan dari bahan bambu memiliki suara yang jauh lebih lembut daripada lonceng angin yang terbuat dari besi.



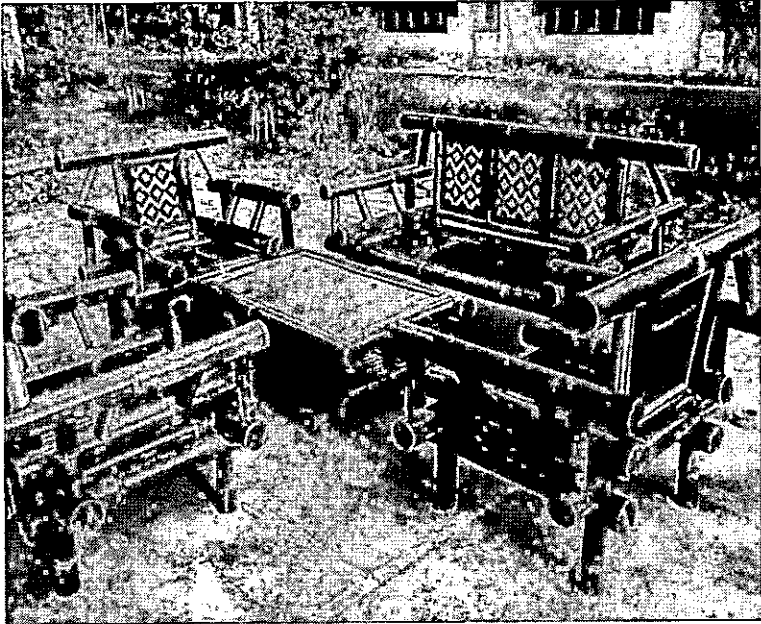
Lampu Taman

Batang bambu yang lurus dan kuat membuatnya cocok dijadikan sebagai tiang lampu untuk penerangan *outdoor*. Kamu bisa memasangnya di sekitaran taman atau di pinggir kolam renang seperti gambar di atas.



Sekat Kamar Mandi Outdoor

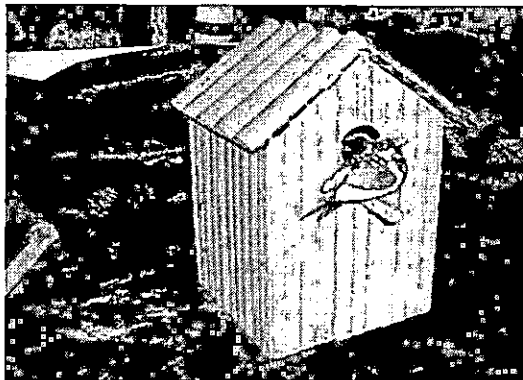
Mandi di alam terbuka tentunya terasa sangat nikmat. Nuansa sejuk dan segar akan memberikan sensasi tersendiri saat kita membasuh diri. Tapi hati-hati ada yang mengintip! Nah, untuk mencegah hal tersebut, kamu bisa menggunakan bambu yang kamu susun rapat sebagai sekat agar kamar mandi alam



Kursi Taman

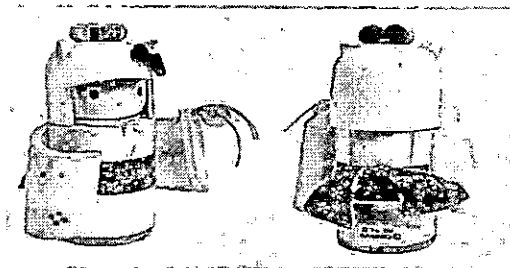
Mungkin di rumah kamu juga terdapat beberapa furnitur yang terbuat dari bahan bambu, seperti kursi, meja, atau bahkan lemari. Memang deh ya, pesona tanaman bambu tidak pernah habis dimakan zaman. Meski zaman sudah semakin maju, namun minat masyarakat terhadap perabotan rumah dari bambu tidak ada habisnya. Buktinya, hingga kini kerajinan tangan furnitur

dari bambu masih banyak dicari oleh masyarakat. Banyak pengusaha mebel di Indonesia yang juga melayani pemesanan furnitur dari bambu ini.



Rumah Burung

Tidak hanya bermanfaat bagi manusia, kerajinan tangan dari bambu ini juga bisa kamu manfaatkan untuk burung peliharaan kesayanganmu lho. Dengan bahan dasar yang lebih murah daripada kayu, kamu bisa menghemat dana untuk menghasilkan rumah yang nyaman bagi burung-burung ini.



Boneka Bambu

Jepang memang memiliki banyak inovasi, tak hanya dalam hal teknologinya tapi juga dalam hal kerajinannya, salah satunya adalah boneka bambu, pada umumnya para pengunjung negeri sakura Jepang senang membeli oleh boneka yang dibuat dari bambu, boneka ini adalah boneka yang dibuat dengan cara dipotong miring untuk memberikan efek sebuah lembaran baju. Boneka bambu di Jepang dibuat karena terkait dengan ritual/festival boneka yang disebut Hinamatsuri yang diadakan setiap tanggal 3 Maret.

Tak hanya boneka Barbie, Anda dan si kecil bisa membuat boneka sendiri menggunakan bambu. Boneka dari bambu ini juga dapat menjadi aksesoris rumah yang bernuansa klasik dan antik. Boneka bambu sendiri cukup populer di Jepang dan kerap dijual sebagai cendera mata. Anda juga bisa membuatnya sendiri di rumah dengan langkah berikut.

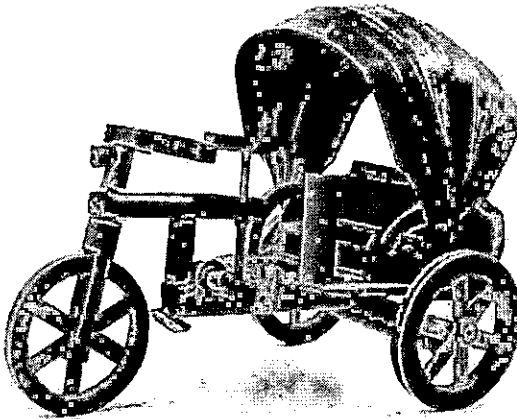
Alat dan Bahan yang Dibutuhkan

- a. Bambu dalam berbagai ukuran. Pilihlah beberapa ukuran berbeda.
- b. Ampelas.
- c. Cat dengan warna sesuai selera.
- d. Gergaji untuk memotong bambu. Agar lebih aman, pakailah sarung tangan kain saat menggunakan gergaji ketika memotong bambu.
- e. Sisa kain bermotif yang disukai. Jika tidak ada, bisa menggunakan stiker.
- f. *Cutter* atau pisau untuk memotong.

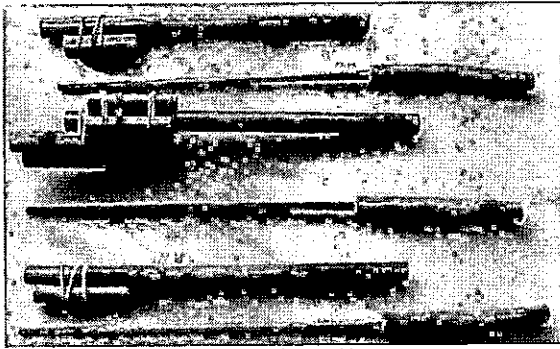
Cara Membuat

- a. Potong bambu menjadi bentuk yang diinginkan. Anda bisa tetap membiarkan bentuk aslinya (silinder) dan potong beberapa bagian dalam ukuran berbeda.

- b. Setelah itu, gunakan ampelas untuk menghaluskan permukaan bambu agar tidak ada serpihan yang bisa melukai kulit saat dipegang.
- c. Gunakan cat untuk mewarnai bambu. Gunakan kuas agar lebih mudah dan keringkan di bawah sinar matahari.
- d. Setelah kering, beri sentuhan akhir seperti mengikatkan kain di sekeliling boneka atau tempelkan stiker di beberapa bagian.



Mainan virtual atau game mungkin lebih menarik bagi anak-anak di era teknologi. Namun, jangan sampai mereka kecanduan dan akhirnya malah mengganggu waktu-waktu berharga seperti saat bersosialisasi dengan sekitar terutama teman-teman sebaya. Untuk menyiasatinya, Anda bisa mengajak si kecil untuk membuat mainan sendiri. Gunakan material bambu yang mudah didapat dan cukup mudah diubah menjadi mainan berikut ini.



Senapan Angin

Mainan satu ini populer di kalangan anak laki-laki. Senapan angin mainan dari bambu jadi salah satu mainan favorit di zamannya bahkan masih bisa ditemui terutama di daerah pedesaan. Mainan ini juga dapat dibuat oleh anak-anak karena prosesnya cukup mudah.



Mobil-mobilan

Membuat mainan sendiri bersama orang tua bisa jadi salah satu *quality time* bagi anak-anak. Hal ini juga baik untuk membangun ikatan dan juga dapat mendorong kreativitas si kecil. Untuk anak laki-laki, Anda bisa coba membuat mainan seperti mobil-mobilan yang terbuat dari bambu.

Bahan dan Alat yang Dibutuhkan

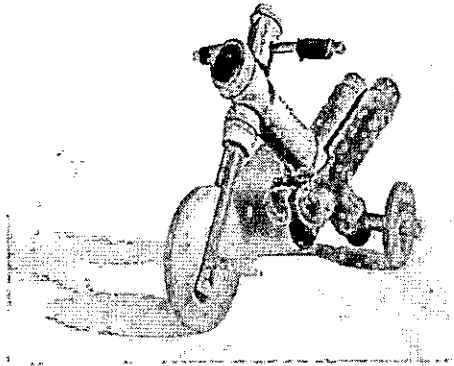
- a. 1 ruas bambu.
- b. Bambu yang sudah dibelah menjadi 2 dengan panjang masing-masing sekitar 1,5 meter.
- c. 2 sandal jepit karet yang sudah tidak terpakai.
- d. 2 golong bekas benang jahit.
- e. Pahat.
- f. Karet gelang.
- g. Gergaji dan sarung tangan jika dibutuhkan.
- h. Pisau raut.

Cara Membuat

- a. Ambil ruas bambu dan hilangkan salah satu sisinya menggunakan gergaji kemudian rapikan.
- b. Pahat bagian sisi yang lain dan bentuk menjadi lubang berbentuk persegi untuk memasukkan gagang pendorong.
- c. Buat roda mobil-mobilan dari sandal jepit yang dipotong dalam bentuk bulat menggunakan *cutter* atau pisau.
- d. Siapkan potongan bambu untuk dibuat jadi pendorong. Potongan bambu ini juga akan digunakan menjadi tempat menempelnya roda.
- e. Masukkan gagang pendorong ke bagian lubang yang sudah dipahat lalu belah bagian ujung gagang menggunakan pisau raut.
- f. Selipkan golong bekas ke dalam belahan dan masukkan pasak bambu ke lubang golong. Tusuk roda dari sandal

jepit bekas hingga terlihat seperti barbel yang nantinya akan dijadikan roda depan.

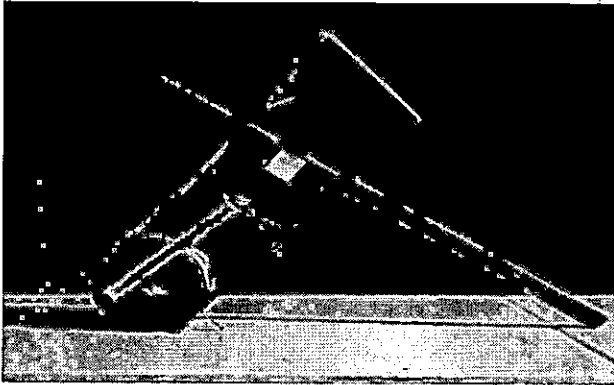
- g. Ikat belahan yang sudah diselipkan dengan gasing bekas menggunakan karet gelang atau karet ban agar lebih kuat.
- h. Kupas setengah bagian dari sembilu bambu di bagian bawah mobil-mobilan dengan pisau raut. Bentuk dudukan untuk roda di bagian belakang lalu masukkan gasing bekas yang tersisa ke dalam celah kupasan sembilu.
- i. Masukkan pasak dan pasang 2 roda yang tersisa. Ikat celah sembilu menggunakan karet. Mobil-mobilan siap dimainkan.



Motor mainan

Jika harga figur motor terlalu mahal di pasaran, jangan lekas berkecil hati. Anda dan si kecil juga bisa membuatnya sendiri di rumah menggunakan bambu. Bahkan, jika hasilnya bagus, figur motor dengan sentuhan klasik dan alami dari bambu ini juga cocok dijadikan sebagai hadiah. Anda bisa menyiapkan bambu yang dipotong dalam berbagai ukuran berbeda. Biarkan beberapa bambu tetap dalam bentuk silinder sementara potong

bambu yang lain menjadi bentuk lingkaran pipih atau cakram, sehingga tampak seperti roda. Belah beberapa bagian bambu untuk menyisipkan cakram dan gunakan tali tambang untuk mengikatnya.



Othok-othok

Mainan satu ini cukup mudah dibuat dan pada masanya, juga digunakan sebagai alat untuk mengusir burung-burung dari lahan pertanian. *Othok-othok* sendiri memang mainan yang bisa mengeluarkan suara lucu dan cukup nyaring ketika dimainkan. Mudah digunakan, mainan ini cocok untuk menambah keseruan di waktu bermain si kecil.

Bahan dan Alat yang Dibutuhkan

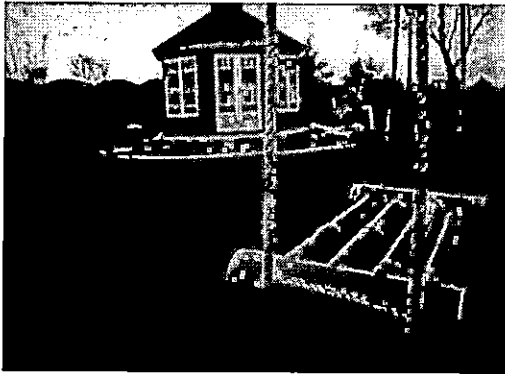
- a. Bambu, sebaiknya bambu apus.
- b. Kertas.
- c. Gunting.
- d. Sedotan bekas berukuran agak besar, potong dalam ukuran sekitar 1 sentimeter.
- e. 5-7 batang sumpit.

- f. Selotip hitam berukuran besar.
- g. Lem. Agar lebih kuat dan praktis, gunakan lem tembak.
- h. Kotak karton bekas minuman kemasan.
- i. Karet gelang.
- j. Sandal jepit bekas. Buat pola lingkaran dan lubang di bagian tengah. Potong bagian tepi hingga membentuk beberapa sisi yang menonjol dengan menggunakan *cutter*.

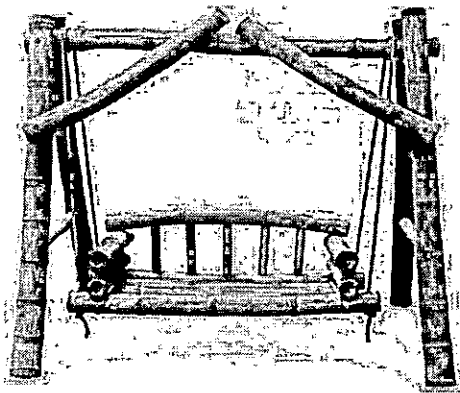
Cara Membuat

- a. Satukan masing-masing 2 sumpit menggunakan selotip hitam di salah satu bagian.
- b. Sisipkan potongan sedotan di ujung sumpit yang tidak direkat dengan selotip. Lekatkan dengan lem. Lakukan serupa pada sumpit yang lain. Masukkan batang sumpit yang tidak direkatkan ke lubang sedotan sehingga jadi penghubung antara 2 sumpit lainnya.
- c. Potong kotak karton bekas minuman kemasan ke ukuran sekitar 4-5 sentimeter. Kemudian, rekatkan kotak yang sudah dipotong ke bagian sumpit yang ditempelkan menggunakan lem. Anda bisa coba memutarinya untuk memastikan kotak tertempel dengan baik dan tidak mudah jatuh.
- d. Ambil potongan sandal jepit dan pasang pada bagian sumpit yang jadi penghubung. Ambil sumpit yang lain lalu potong dalam ukuran yang lebih lebar dari mainan. Letakkan potongan lain di bagian bawah mainan.
- e. Rekatkan potongan sandal jepit menggunakan lem agar tidak mudah lepas dari tempatnya.
- f. Ambil 2 potong kardus yang sudah dipotong dalam ukuran kecil dan lubang di bagian tengahnya. Letakkan masing-masing di ujung sumpit penghubung, rekatkan dengan lem.

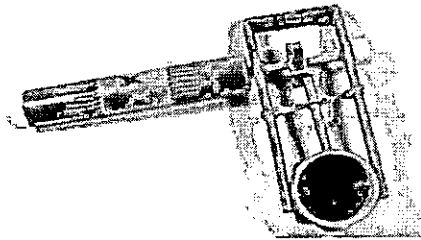
- g. Ambil sumpit lain dan potong dalam ukuran yang panjangnya bisa mencapai jarak antara roda dan kotak bekas. Ambil karet gelang dan letakkan di antara kotak bekas dan roda.
- h. Pelintir karet gelang dan sisakan lubang untuk menyisipkan sumpit lainnya. Posisikan sumpit tepat berada di dekat roda karet dan tes apakah sumpit bisa bergerak saat roda diputar.



Ayunan

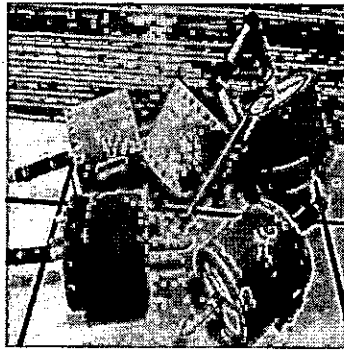


Jika memiliki lahan cukup luas yang bisa dijadikan taman bermain di rumah, Anda bisa memanfaatkannya sebagai area bermain. Gunakan bambu untuk membuat mainan yang mudah dan disukai anak-anak seperti ayunan. Bahan yang dibutuhkan pun tidak banyak. Cukup bambu besar dengan jumlah sekitar 6-8 buah, lem, dan tali tambang. Ikat bambu-bambu dengan tali tambang dan bisa tambahkan dengan lem agar merekat lebih kuat. Posisikan bambu-bambu tersebut hingga membentuk alas yang bisa dan cukup diduduki. Lalu, biarkan tali tambang terurai panjang untuk dijadikan tali ayunan. Setelah selesai, pasangkan di pohon atau tiang yang kuat.



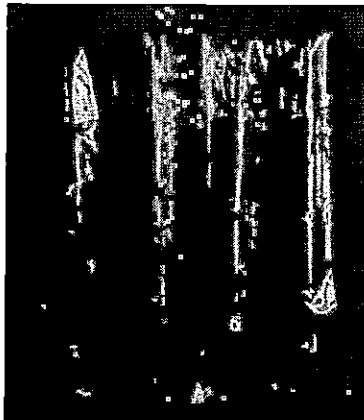
Mainan bambu Etek-etek

Mainan bambu bisa jadi hadiah yang tak kalah mengasyikkan untuk buah hati. Apalagi, tampilan mainan bambu juga cocok untuk menghias kamar si kecil agar lebih berwarna. Misalnya seperti Mainan Bambu Etek-Etek-Mainan Tradisional, Mainan Jadul_lzstr ini. Mainan satu ini juga dikenal dengan sebutan *othok-othok* atau toroktokan karena saat diputar, dapat mengeluarkan bunyi nyaring. Mainan ini mudah dimainkan, cukup dengan memutarnya searah jarum jam. Seru jika dimainkan bersama-sama, mainan ini juga bisa dijadikan alat pengusir hama untuk menakut-nakuti burung di lahan pertanian.



Gasing Tarik

Mainan ini populer terutama di kalangan anak laki-laki. Seru dimainkan bersama, umumnya permainan gasing tradisional dimainkan seperti sedang berlomba dan mengadu gasing satu sama lain. Gasing tradisional biasanya terbuat dari bambu karena memiliki struktur yang kuat. Mainan ini biasanya memang bisa dibuat sendiri tapi jika ingin lebih praktis.



Suling Bambu

Jika ingin mengajak si kecil liburan ke daerah pedesaan, buat kegiatan permainan yang seru. Jauhkan sementara gawai dari aktivitas agar Anda dan keluarga bisa bermain maksimal bersama-sama. Saat sedang bersantai, bisa juga memainkan Suling Bambu Mainan Anak Bersuara Burung satu ini. Bentuknya kecil dengan ukuran panjang sekitar 12 sentimeter dan terbuat dari bambu asli yang dikeringkan. Mainan ini mudah dibawa ke mana saja serta gampang dimainkan. Suara yang dihasilkan saat suling ditiup menyerupai suara kicauan asli dari burung.

ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

A. Pengertian Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif di TK

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk. (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sementara Badru Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams, 1975). Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Menurut Badru Zaman, dkk. (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia TK.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

1. Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi:

- a. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- b. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai-indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- c. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- d. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- e. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- f. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

2. Konsep Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak

menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi).

Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktivitas, kreativitas, aktivitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan keterampilan. Melalui alat yang digunakan sebagai sarana bermain, sehingga anak diharapkan mampu mengembangkan fungsi intelegensinya, emosi dan spiritual sehingga muncul kecerdasan yang melek. Alat permainan yang baik diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, multi fungsi, menarik, berukuran besar dan awet, tidak membahayakan, disesuaikan dengan kebutuhan, desain mudah dan sederhana, serta bahan-bahan yang digunakan murah dan mudah diperoleh.

Pembuatan APE yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreativitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat.

3. Beberapa fungsi APE antara lain:

- a. Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak
- b. Melatih konsentrasi anak
- c. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat
- d. Membangkitkan emosi
- e. Menambah daya ingat
- f. Menjamin atmosfer pembelajaran yang kondusif

4. Fungsi Peralatan untuk Kegiatan Kreatif Anak

Memilih mainan untuk anak memang tidak selalu mudah. Karena kalau tidak teliti dan salah memilih, kita bisa terjebak. Bukannya mendidik, tetapi justru memanjakan. Ada beberapa hal yang sebaiknya menjadi perhatian kita sebelum memilih mainan. Misalnya, apa yang bisa dilakukan anak dengan mainan itu. Apakah mainan itu mampu melatih keterampilan fisik serta merangsang aktivitas mentalnya? Begitu juga soal keamanannya. Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kreatif anak, guru dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik di antaranya:

a. Desain Mudah dan Sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari segi desainnya. Karena jika peralatan terlalu banyak detail (rumit) akan menghambat kebebasan anak untuk berkreasi. Yang terpenting adalah alat tersebut tepat dan mengena pada sasaran edukatif, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh kerumitannya.

b. Multifungsi (Serba Guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai untuk anak laki-laki maupun anak perempuan. Selain itu, alat kreativitas juga dapat dibentuk sesuai dengan daya kreativitas dan keinginan anak.

1) Menarik

Sebaiknya pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan serta tidak memerlukan pengawasan terus-menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai penggunaannya. Dengan demikian anak akan bebas

dengan penuh kesukaan dan kegembiraan dalam mengekspresikan kegiatan kreatifnya.

2) Berukuran Besar

Alat kreativitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya. Anak-anak dalam fase *anal* biasanya semua yang dapat dijangkau dan dipegang lalu dimasukkan ke mulutnya. Untuk menghindari kemungkinan yang membahayakan, maka sebaiknya memilih peralatan yang berukuran besar.

3) Awet

Biasanya, peralatan yang tahan lama harganya lumayan mahal. Namun demikian, tidak semua peralatan yang tahan lama harganya lebih mahal. Ciri dari bahan yang tahan lama adalah tidak pegas, lentur, keras dan kuat.

4) Sesuai Kebutuhan

Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan tergantung seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

5) Tidak Membahayakan

Tingkat keamanan suatu peralatan kreativitas anak sangat membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi anak. Karena banyak alat yang dapat menimbulkan kekhawatiran jika anak menggunakannya, seperti; pisau, *cutter*, jarum, peralatan kecil, dan lain sebagainya.

6) Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Oleh karenanya, orang tua sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk

bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk bermain dengan segenap kreativitas positifnya. Contoh alat yang cukup membantu anak bersosialisasi adalah rumah-rumahan atau tenda yang sedikitnya dapat menampung minimal dua anak, pistol-pistolan dan bola.

7) Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak, karena memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

8) Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya

Alat-alat yang dipilih sebagai alat pengembangan kreativitas anak bukan sekadar alat yang bagus atau lucu. Akan tetapi alat permainan yang mampu mengembangkan intelektualitas, afeksi, dan motorik anak.

9) Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Kebanyakan orang tua lebih menyukai peralatan kreativitas yang harganya cukup mahal. Karena ada *image* bahwa peralatan yang mahal adalah peralatan yang berkualitas dan bagus. Peralatan yang mahal tersebut dianggap benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

Padahal, sesungguhnya tidaklah demikian. Dengan membeli peralatan yang sudah jadi, sesungguhnya itu telah mengurangi persentase nilai kreativitas. Jika orang tua atau guru yang menciptakannya, anak justru lebih suka dan lebih tertarik untuk dapat berkarya, membuat sesuatu seperti yang dilakukan orang tua atau gurunya. Sehingga kreativitas anak memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

5. Jenis-Jenis Program Alat Permainan Edukatif (APE)

Jenis latihan yang disesuaikan dengan perkembangan anak dikembangkan oleh Maria Montessori (1870-1952). Tujuan dari pendidikan Montessori adalah perkembangan individu. Program-program Montessori lebih mengonsentrasikan pada pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual umum dari pada konsep-konsep mata pelajaran tertentu. Sekolah-sekolah Montessori sering menggunakan perabot sekolah yang disesuaikan dengan ukuran peserta didik dan materi belajar yang dirancang khusus. Penekanannya adalah pada jenis latihan yang disesuaikan dengan perkembangan anak dikembangkan oleh Maria Montessori (1870-1952).

Tujuan dari pendidikan Montessori adalah perkembangan individu. Program-program Montessori lebih mengonsentrasikan pada pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual umum dari pada konsep-konsep mata pelajaran tertentu. Sekolah-sekolah Montessori sering menggunakan perabot sekolah yang disesuaikan dengan ukuran peserta didik dan materi belajar yang dirancang khusus. Penekanannya adalah pada bagian dari program *Head Start* menyeluruh. *Head Start* merupakan bagian dari program Presiden Lyndon Johnson dalam memerangi kemiskinan, suatu upaya untuk membuat terobosan memutus lingkaran kemiskinan.

Idenya adalah memberikan kesempatan kepada anak yang kurang beruntung untuk memulai sekolah formal dengan keterampilan-keterampilan praakademik dan sosial yang sama dengan anak kelas menengah. Ciri khasnya, *Head Start* memasukkan program pendidikan anak awal yang dirancang untuk meningkatkan Program-Program Penitipan Diadakannya program-program penitipan anak (*day-care programs*) terutama untuk menyediakan layanan penitipan untuk orang tua yang

bekerja. Program-program itu bervariasi mulai dari suatu bentuk penitipan bayi di mana satu orang, dewasa mengasuh beberapa bayi sampai program-program prasekolah terorganisasikan yang sedikit berbeda dari *play group* (General Accounting Office, 1995 Zigler amp Finn-Stevenson, 1989). *Play group*, perbedaan utama antara program penitipan anak dan *play group* atau kelompok bermain (*nursery schools*) adalah *play group* sepertinya lebih menyediakan suatu program terencana yang dirancang untuk membantu perkembangan sosial dan kognitif anak awal. Kebanyakan program *play group* di Amerika adalah program setengah-hari, dengan dua atau tiga guru mensupervisi satu kelas yang terdiri dari 15 sampai 20 peserta didik. *Play group* pada umumnya melayani keluarga dengan status sosial menengah (General Accounting Office, 1995 West *et al.*, 1993 White amp Buka, 1987).

Konsep kunci dalam pendidikan *play group* adalah pelatihan kesiapan (*readiness training*). Anak belajar keterampilan yang diharapkan mempersiapkan mereka untuk pendidikan formal nantinya, seperti bagaimana mengikuti petunjuk, tetap berada dalam tugas, bekerja sama dengan orang lain dan menampilkan kelakuan yang baik. Anak peserta didik-peserta didik juga didorong untuk tumbuh secara emosional dan mengembangkan konsep-diri positif dan meningkatkan keterampilan-keterampilan otot besar dan kecil.

B. Jenis-jenis dan Alat Permainan yang Dikembangkan

1. *Pogolu* (Main Bola)

Pogolu (main bola) merupakan salah satu permainan semi tradisional. Permainan ini banyak digemari anak-anak serta orang dewasa, baik di daerah Muna maupun daerah lain di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana serta tidak butuh biaya. Dilakukan

secara berkelompok 2-4 orang tergantung kesediaan ketua kelompoknya.

Alat permainan yang digunakan pun sangat sederhana mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak.

Peralatan permainan terdiri atas:

- a. Buah pinang sebagai bola,
- b. Papan sebagai lapangan,
- c. potongan-potongan bambu sebagai pemain,
- d. lem atau paku serta karet gelang sebagai gawang untuk memasukkan bola atau buah pinang; dan jumlah alat untuk kedua tim cukup satu macam saja dengan potongan-potongan bambu tadi yang mewakili setiap pemain.

Cara memainkan: peraturan yang diterapkan dalam permainan ini sama dengan permainan bola pada umumnya dengan jangka waktu permainan 2x10 menit per grup dan apabila selama itu belum ada yang dapat memasukan bola ke dalam gawang lawan maka pemain dapat digantikan dengan kelompok berikutnya (*dopololi*). Namun, apabila salah satu tim dapat memasukkan bola (*defopesua*), maka yang kalah akan digantikan oleh tim yang lain (*pobansuleki*). Permainan ini membutuhkan kesabaran dan kekompakan setiap pemain, diawali dengan penentuan tim siapa yang berhak memulai duluan (*lahae somampeno wawo*): a) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan b) melalui suten (cara mengundi dengan mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang bermain duluan).

Ketiga, permainan diawali oleh tim pertama dengan menendang bola atau buah pinang yang berada di tengah lapangan. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing beranggotakan 2-4 orang. Selain kecerdasan naturalis anak dapat berkembang melalui pengenalan

alat permainan dari alam sekitar, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari untuk bergerak dan berhitung.

Pebulu tangkis (*main bulu tangkis*) adalah salah satu permainan semi tradisional. Permainan ini banyak digemari anak-anak serta orang dewasa baik di daerah Kendari maupun daerah lain di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana serta tidak butuh biaya. Dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 2-4 orang. Alat permainan yang digunakan pun sangat sederhana mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak.

Peralatan permainan yaitu:

- a. Pelepah pohon sagu atau dapat juga menggunakan potongan-potongan papan atau tripleks limbah dari tukang kayu,
- b. Tongkol jagung serta bulu ayam. Jumlah alat untuk kedua tim masing-masing orang satu pelepah sagu atau papan yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga menyerupai sebuah raket.

Cara memainkan: peraturan yang diterapkan dalam permainan ini sangat sederhana, yaitu hanya dengan menghitung berapa kali setiap anak dapat menyeberangkan bola ke dalam daerah lawan dengan jangka waktu permainan 2x10 menit. Anak atau kelompok yang paling banyak menyeberangkan bola dapat keluar sebagai pemenang, sedangkan yang kalah dapat diganti dengan anak atau pemain dari kelompok berikutnya. Sistem yang digunakan dalam permainan ini adalah kalah ganti. Artinya kelompok yang kalah harus berhenti main dan diganti oleh kelompok yang lain. Fungsi Permainan ini membutuhkan kesabaran dan kekompakan setiap pemain,

yang diawali dengan penentuan tim siapa yang berhak memulai duluan (*lahae somampeno wawo*):

- c. Permainan diawali oleh kelompok pertama dengan menyeberangkan bola dengan cara memukulnya. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing beranggotakan 2-4 orang. Selain kecerdasan naturalis anak dapat berkembang melalui pengenalan alat permainan dari alam sekitar, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari dan seluruh anggota tubuhnya.

2. Permainan *Mekuo-kuo* (Conglak)

Mekuo-kuo adalah salah satu permainan tradisional, baik yang dilakukan oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Muna. Pada mulanya wadah berupa 6 pasang lubang kiri-kanan dan masing-masing ujung kanan dan ujung kiri dapat dibuat dengan melubangi tanah memakai kayu selanjutnya dengan tumit mereka sendiri untuk penghalusan. Adapun alat lainnya berupa biji-bijian seperti biji buah asam atau juga bisa digunakan kerikil.

Peralatan permainan, yaitu:

- a. tanah dilubangi enam masing-masing sisi dan satu masing-masing di ujung, adakalanya juga di batu besar yang dilubangi/atau di tanah. Perubahan: dalam penelitian ini dibuat dari kayu/ papan setebal 3 cm yang lebih dahulu dihaluskan kemudian dilubangi, pemilihan papan karena di sekitar KB masih terdapat beberapa pohon dan terdapat pula tukang kayu, sehingga dapat secara natural anak memahami bahan baku alat permainan ini;
- b. biji-bijian dari buah dadara yang diperoleh di hutan-hutan. Karena sulitnya memperoleh biji dadara, kemudian anak-

anak mengganti dengan kerikil yang jumlahnya sama yaitu 56 biji, karena masing-masing lubang berisi 4 biji.

Cara memainkan:

Pemain terdiri atas dua tim, setiap tim terdiri atas 1-2 orang. Teknik permainan: untuk memulai permainan dilakukan undian atau suten, yang menang memulai permainan dengan mengangkat keempat biji yang ada pada suatu lubang di depannya, kemudian diisi sebiji setiap lubang selanjutnya. Jika habis, maka isi lubang terakhir diambil semuanya untuk selanjutnya diisi ke lubang berikutnya, permainan dinyatakan berhenti untuk tim pertama jika pada saat biji terakhir menemui lubang kosong. Selanjutnya dimulai untuk tim kedua, dengan langka yang sama dengan tim pertama. Pemenang ditentukan berdasarkan kriteria yang paling banyak memperoleh poin. Selain kecerdasan naturalis anak berkembang melalui pengenalan alat permainan dari alam sekitarnya, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari tangan untuk bergerak dan berhitung.

3. Permainan *Kalego*

Kalego adalah salah satu permainan tradisional, baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Muna. Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara berkelompok. Alat yang digunakan mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak berupa belahan tempurung kelapa yang telah dibersihkan isi dan kulitnya.

Peralatan permainan, terdiri atas:

- a. belahan tempurung kelapa yang dibersihkan isinya, kemudian dihaluskan dari serabut kelapa yang melengket pada tempurung;

- b. jumlah alat untuk setiap tim sebanyak 4-6 buah; dan
- c. alat setiap tim sebaiknya memiliki warna yang berbeda dengan tim lawan

Cara memainkan, yaitu:

- a. permainan ini membutuhkan ketangkasan setiap pemain, diawali dengan penentuan tim siapa yang memulai:
 - 1) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan
 - 2) melalui suten,
- b. permainan diawali oleh tim pertama dengan cara menjepit tempurung kelapa di antara dua tumit, kemudian ditendang ke belakang (*do simpae*=Bahasa Muna). Kedua tim berbeda dalam meletakkan tempurungnya, jika tim pertama menghadap ke atas/terbuka (*nondaka*), tim lawannya menghadap ke bawah/tertutup (*no langko*),
- c. apabila tim pertama berhasil mengenai tempurung lawan, maka mereka telah melewati rintangan pertama, selanjutnya masuk rintangan kedua *kagamburu* lawan sebanyak satu pasang atau *rawaka* dibuat bersusun seperti parabola atau *de rabu la sunru*. Jika *la sunru* berhasil dijatuhkan, maka satu poin telah dikumpulkan begitu seterusnya. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri dua kelompok, masing-masing beranggotakan antara 4-6 orang. Manfaat permainan *kalego* ini selain meningkatkan kecerdasan naturalis anak, juga dapat melatih motorik dalam bentuk ketangkasan badan dan kaki.

Permainan *kalego*, *kalego* adalah salah satu permainan tradisional, baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Muna. Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara berkelompok. Alat yang digunakan mudah diperoleh di sekitar

tempat tinggal anak berupa belahan tempurung kelapa yang telah dibersihkan isi dan kulitnya. Peralatan permainan, terdiri atas:

- a. belahan tempurung kelapa yang dibersihkan isinya, kemudian dihaluskan dari serabut kelapa yang melengket pada tempurung;
- b. jumlah alat untuk setiap tim sebanyak 4-6 buah; dan
- c. alat setiap tim sebaiknya memiliki warna yang berbeda dengan tim lawan

Cara memainkan, yaitu:

1) permainan ini membutuhkan ketangkasan setiap pemain, diawali dengan penentuan tim siapa yang memulai: (a) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan (b) melalui suten, 2) permainan diawali oleh tim pertama dengan cara menjepit tempurung kelapa di antara dua tumit, kemudian ditendang ke belakang (*do simpae*=Bahasa Muna). Kedua tim berbeda dalam meletakkan tempurungnya, jika tim pertama menghadap ke atas/terbuka (*nondaka*), tim lawannya menghadap ke bawah/tertutup (*no langko*), 3) apabila tim pertama berhasil mengenai tempurung lawan, maka mereka telah melewati rintangan pertama, selanjutnya masuk rintangan kedua *kagamburu* lawan sebanyak satu pasang atau *rawaka* dibuat bersusun seperti parabola atau *de rabu la sunru*.

Jika *la sunru* berhasil dijatuhkan, maka satu poin telah dikumpulkan begitu seterusnya. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri dua kelompok, masing-masing beranggotakan antara 4-6 orang. Manfaat permainan *kalego* ini selain meningkatkan kecerdasan naturalis anak, juga dapat melatih motorik dalam bentuk ketangkasan badan dan kaki. *Cugol* (*Cukke Golo/Cukke Gol*) Permainan ini merupakan permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi kemudian dikembangkan oleh: Israjuddin

Thamrin (salah seorang orang tua murid KB Al-Muhajirin Kolaka).

Permainan ini secara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti. Bahan baku, terdiri atas: 1) papan dari kayu jenis apa saja yang agak keras, berukuran sepanjang 60 cm lebar 50 cm; 2) kayu (boneka pemain) berukuran 7cm sebanyak 12 buah; 3) gawang 2 buah yang terbuat dari jaring plastik; 4) stik dari bambu sebanyak 2 buah; dan 5) bola berukuran kelereng besar sebanyak 2 buah dari kertas perak bekas pelapis bungkus rokok. Cara memainkan: permainan *Cugol* ini terbagi 2, yaitu: *Cugol Enbi* (Enam Bidak) dan *Cugol Seribu*. Cara memainkan *Cugol Enbi*: susunan pemain (formasi) diawali dengan adu pus (*ozam*) yang kalah, pertama menyusun bidak disusul pemenang, di mana cara pasang satu persatu dilanjutkan bergantian.

Cara memainkan *Cogol Seribu*: 1) perubahan formasi (susunan pemain) di mana semua bidak terpakai; 2) bola *dicukke*/disepak dari tengah lingkaran lapangan ke gawang lawan; 3) tempat bola berhenti dimulainya kembali *cukkekan*; dan 4) semua aturan main I (*Enbi*) terpakai, kecuali aturan yang menggantikan (aturan *Cugol Serbu*). *Bele* tempurung, permainan ini merupakan alat permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi sekarang nyaris terlupakan. Namun se cara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini, yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti. Bahan baku: permainan ini memakai alat tempurung kelapa, tempurung dibentuk bundar ukuran kecil dan sebelum permainan ini dimainkan, harus membuat garis batas, garis pertama tempat untuk memulai permainan garis kedua untuk batas permainan.

Cara memainkan: permainan ini per kelompok biasanya 2 orang atau lebih, atau intinya berpasangan. Untuk memulai permainan ini, kita harus melakukan suten, siapa yang harus memainkan pertama. Untuk mengetahui pemenangnya, yang tidak pernah menjatuhkan *bele tempurung* dialah pemenangnya. *Kawelo-welo* (kipas bambu), permainan ini sangat digemari masyarakat Mekongga, karena pembuatannya cukup praktis dan menarik bagi anak, baik dimainkan/dibawa lari ke arah sumber angin maupun dipajang menghadap sumber angin. Bahan baku: 1) *Owulo* (bambu) berukuran garis tengah 3cm dan ukuran panjang 30cm; 2) *Otali* (tali) ukuran kecil panjang 50cm; 3) *Kawulawula* (baling-baling) terbuat dari bambu atau dari plastik bekas kaleng oli; 4) tiang baling-baling dari bambu yang masuk dalam ruas bambu induk, berfungsi sebagai tempat mengikat tali baling-baling. Cara memainkan: tali digulung dengan diputar pada tiang baling-baling, selanjutnya dilakukan pemutaran dengan cara pelan-pelan melalui penarikan tali secara perlahan dan dilakukan secara berulang-ulang, sehingga menghasilkan putaran yang menarik dan kencang.

Sodokoro (tembak-tembak bambu), bahan baku: sebelum kita membuat permainan sodokoro (tembak-tembak bambu) yang terbuat dari bambu, berikut cara memainkannya, yaitu: diambil buah jambu merah, yang kecil-kecil lalu dimasukkan ke dalam tembak-tembak bambu yang tadi, lalu dipukul-pukul dengan memakai sodok tembak bambu setelah rata buah jambunya baru ditusuk (sedok) sampai timbul bunyi seperti senjata. Cara membuat: diambil satu batang bambu kecil lalu dipotong pendek, kemudian diambil satu batang bambu, yang paling kecil untuk dijadikan penusuknya ke dalam yang pertama tadi, maka jadilah permainan tembak-tembak (panah api). Permainan ini semacam adu ketangkasan. Cara memainkan: bisa

dilakukan per kelompok bisa juga sendiri-sendiri, pertama-tama kita mengambil benda untuk sasaran tembak, cara menembaknya bergantian diawali dengan suten. Siapa yang menang suten dia yang menembak pertama.

Untuk mengetahui pemenangnya siapa yang menjatuhkan sasaran tembak, dialah pemenangnya. Kelompok Bermain Indira KB Indira yang terletak di pinggir kota Kendari (Kecamatan Mandonga) mengembangkan 4 (empat) permainan tradisional yang berbasis unsur budaya tradisional Muna yang merupakan dominan latar budaya masyarakat di sekitarnya. Bola basket keranjang, bola basket keranjang adalah salah satu permainan yang merupakan modifikasi dari tradisional ke permainan modern. Permainan dasarnya adalah raga (bola dari rotan) yang merupakan permainan tradisional masyarakat remaja di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana, serta tidak butuh biaya yang besar, karena bahannya tersedia di sekitar tempat tinggal mereka yang berupa rotan. Permainan raga merupakan uji ketangkasan bagi kaum remaja, Namun dapat juga dimainkan oleh anak KB.

Peralatan permainan: peralatan utama permainan ada dua, yaitu: 1) bola raga (bola yang terbuat dari rotan), dan 2) keranjang bola yang berfungsi sebagai gawang, juga terbuat dari rotan. Bahan tanaman rotan merupakan suatu bahan alam yang dapat digunakan untuk membuat berbagai ragam seperti: keranjang, dan bola. Cara membuat keranjang, pertama-tama rotan dibelah, kemudian dibersihkan isi dalamnya, selanjutnya dijemur. Setelah itu dianyam dibuat menjadi suatu keranjang bola, dan setelah jadi keranjang dicat supaya menarik perhatian anak maupun masyarakat yang berminat terhadap bahan alam. Bola juga terbuat dari rotan, seperti halnya bahan keranjang, membuat bola keranjang tidak hanya dari bahan yang jadi, tetapi

bisa juga dari bahan alam sekitar supaya anak bisa mengetahui tentang tanaman yang ada di lingkungan rumahnya.

Bermain bola basket keranjang, anak dapat melatih motorik kasar dan motorik halus dan dapat melatih kecerdasan anak dalam memasukkan bola dalam wadah. Bola keranjang sangat membantu anak berolahraga untuk menggerakkan seluruh anggota badannya dan bisa menyimak. Keranjang dan bola bisa kita pakai bermain memasukkan bola, anak belajar melompat-lompat, melatih daya pikir dan kreativitas anak terhadap permainan bola keranjang dan juga bisa melatih daya fisik dan jiwa anak. Cara memainkan: permainan ini dapat dilakukan satu lawan satu, dan juga secara tim lawan tim. Permainan per individu satu lawan satu dengan masing-masing anak diberi 6 buah bola untuk dilemparkan masuk ke dalam keranjang rotan. Apabila permainan berkelompok, masing-masing tim beranggotakan 2 atau 3 orang, setiap tim diberikan 12 buah bola. Permainan kelompok yang beranggotakan 2 orang, maka setiap anggota memperoleh kesempatan melemparkan 6 buah bola, dan jika setiap tim beranggotakan 3 orang, maka setiap anggota tim memperoleh kesempatan melemparkan 4 buah bola. Skor ditentukan berdasarkan jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang, yang terbanyak memasukkan bola di antara dua kelompok, maka menjadi pemenangnya.

Main kemiri, main kemiri merupakan permainan yang telah lama dikembangkan oleh masyarakat Muna, sebelumnya menggunakan tanah sebagai wadahnya, namun dalam perkembangannya mulai memakai wadah papan dari jenis kayu. Peralatan permainan: Buah kemiri dan balok papan berukuran 5X5 cm. Aturan permainan: 1) masing-masing regu membuat satu lingkaran dan meletakkan satu biji kemiri ke tengah lingkaran tersebut; 2) sebelum bermain, kedua regu melakukan

kesepakatan regu mana yang berhak memulai permainan; 3) regu yang memperoleh kesempatan pertama itulah yang berhak memulai lemparan; 4) seterusnya secara bergantian; 5) regu yang memulai lemparan, melemparkan balok papan tersebut ke arah lingkaran lawan. Apabila lemparan mengenai biji kemiri, dan biji kemiri keluar dari lingkaran berarti regu tersebut dinyatakan berhasil, dan regu yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati.

Permainan *mehule/gasing mehule* adalah permainan gasing yang merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Mekongga dan masyarakat Muna.

Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara individual yang mengutamakan ketangkasan dan keterampilan. Peralatan permainan, yaitu: 1) potongan kayu apa saja, namun terdapat kecenderungan memilih kayu nangka karena selain mudah membuatnya, juga hasilnya cukup bagus berputar; 2) kayu dibuat dalam bentuk bulat lonjong, menyerupai tempayang; 3) untuk menggerakkan dibutuhkan tali yang dililitkan pada leher gasing (tali terbuat dari kulit kayu atau benang dari daun pandan) kemudian dipintal sesuai kebutuhan dan selera. Cara memainkannya, yaitu: 1) pertama-tama tali dililitkan pada leher gasing, kemudian tali ditarik bersamaan dengan itu gasing dilepas di lantai/tanah untuk menghasilkan putaran yang maksimal; 2) pemenang dari permainan ini, ditunjukkan dari lamanya putaran, siapa yang paling lama gasingnya berputar, maka dinyatakan sebagai pemenang. Permainan *tinggo kasu*, *metinggo kasu* adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Mekongga. Permainan ini digemari anak-anak di daerah

pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara tatap muka antara lawan. Alat yang digunakan mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak berupa kayu/pelepeah sagu/bambu. Peralatan permainan: 1) batangan kayu yang berukuran 125 cm, garis tengah 10 cm, kemudian dihaluskan; 2) pada ketinggian 50 cm diberi stan tumpuan yang berfungsi sebagai tempat pijakan kaki ketika menggunakan alat ini. Cara memainkan: 1) permainan ini membutuhkan ketangkasan setiap pemain, diawali dengan latihan keseimbangan badan; 2) *tinggo kasu* diletakkan di depan pemain, kemudian kaki diangkat perlahan-lahan satu-persatu menuju ke pijakan kaki/stan tumpuan; 3) setelah kedua kaki naik dan berada di stan tumpuan, perlu diperhatikan keseimbangan badan agar tidak jatuh.

Selanjutnya secara perlahan kaki/*tinggo kasu* diangkat secara bergantian bagaikan berjalan dengan kaki biasa; 4) jumlah tim dalam permainan ini terdiri satu orang atau permainan individual, namun dapat diperlombakan antara satu orang/tim dengan orang/tim lainnya; dan 5) manfaat permainan ini selain meningkatkan kecerdasan naturalis anak, juga dapat melatih motorik dalam bentuk ketangkasan badan dan kaki. Kelompok Bermain Tunas Terapung KB Tunas Terapung yang terletak di pinggir kota Kolaka (Kelurahan Dawi-dawi, Kecamatan Pomala) mengembangkan 4 permainan tradisional yang berbasis pada unsur budaya tradisional Mekongga, Bajo dan Bugis-Makassar yang merupakan dominan latar budaya masyarakat sekitarnya. *Sandale mendaa* (sandal panjang), *sandale mendaa* adalah berasal dari bahasa Mekongga, yang merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat Mekongga yang merupakan penduduk asli Sulawesi Tenggara.

Permainan ini banyak digemari di kalangan anak-anak, karena sifatnya bergembira. Peralatan permainan: dua pasang

sandale mendaa yang terbuat dari kayu panjang 40cm tebal 2cm, karet jepitan dari ban dalam bekas, paku, dan seng buat jepitan. Cara memainkan: 1) menentukan lokasi permainan; 2) menentukan pemain yang menjadi peserta *sandale mendaa* dua orang dengan posisi depan dan belakang sambil memegang pundak teman; dan 3) Sepasang pemain melangkah kaki kanan/kiri secara bersamaan dan bergantian. *Magacci, magacci* berasal dari bahasa Bugis, berarti melakukan suatu permainan yang menggunakan beberapa biji keong dan papan *gacci*.

Permainan ini dahulu dilakukan di tanah yang dilubangi, namun sekarang diganti dengan menggunakan papan. Permainan ini dilakukan/dimainkan sebanyak 3 orang secara bergantian. Peralatan permainan: papan *gacci* yang terbuat dari papan panjangnya 40 cm tebal 3 cm. dan biji keong. Aturan permainan: 2 atau 3 orang anak terlebih dahulu diundi siapa pemain yang terlebih dahulu berhak main. Teknik permainan: untuk memulai dilakukan undian atau suten. Siapa yang menang, maka dia berhak bermain lebih dahulu, seterusnya secara bergantian. Pemain pertama mengambil 10 biji keong dan menghamburnya di atas permainan/papan *gacci* yang telah disediakan. Kemudian ibu jari pemain diletakkan di atas papan permainan sambil mendorong biji keong yang ada di atas papan permainan ter sebut habis. Pemain berikutnya meletakkan ibu jari dan telunjuknya di atas lubang papan permainan yang telah tersedia untuk menjaga masuknya biji keong ke lubang.

Mepae tenggore, main kacang atau dalam bahasa Mekongga disebut *mepae tanggore*. Peralatan permainan: biji keong atau siput laut dan balok papan berukuran 5x5 cm. Aturan permainan: 1) masing-masing regu membuat satu lingkaran dan meletakkan satu biji keong ke tengah lingkaran tersebut; 2) sebelum bermain, kedua regu melakukan undian untuk

mengetahui regu yang mana yang memulai permainan; 3) regu yang menang dia yang berhak memulai lemparan; 4) seterusnya secara bergantian; dan 5) regu yang memulai lemparan melemparkan balok papan tersebut ke arah lingkaran lawan, apabila lemparan mengenai biji keong, dan biji keong keluar dari lingkaran berarti regu tersebut dinyatakan berhasil, dan regu yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati. *Megolu baguli*, *megolu baguli* adalah permainan bola yang dilakukan di atas papan yang berukuran 50 x 20 cm. Permainan ini dilakukan oleh dua orang anak. *Megolu baguli* berasal dari kata *megolu* yang artinya bola dan *baguli* artinya kelereng. Peralatan permainan: 1) papan permainan yang berukuran 50cm x 20cm; 2) paku sebagai tiang sebanyak 22 batang; 3) karet sebagai pembatas keliling medan permainan; 4) stik sebagai alat menggerakkan kelereng. Cara bermain: pemain berjumlah dua orang.

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dilakukan pengundian untuk mengetahui siapa yang mulai bermain terlebih dahulu. Aturan permainannya yaitu kelereng disodok memakai stik dan berusaha memasukkan kelereng ke gawang lawan. Apabila kelereng keluar dari arena permainan, maka yang berhak bermain lagi adalah lawan. Kelereng kembali diletakkan di tengah arena. Strategi Pengembangan APE Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak bisa dibedakan secara ekstrem antara APE yang dikembangkan di wilayah pedesaan dan perkotaan, karena homogenitas pendidik dan peserta didiknya. Demikian pula antara wilayah dan etnis tampaknya tidak banyak berbeda dalam jenis permainan, kecuali alat perlengkapan yang disesuaikan dengan lingkungan alam sekitarnya. Berdasarkan fenomena tersebut, dalam penelitian ini tidak dibuat pengelompokan antara kota dan desa.

Proses pengembangan alat permainan untuk masing-masing KB juga tidak diberikan batasan, sehingga pengelola dan pendidik masing-masing KB mengembangkan kreativitas mereka sendiri berdasarkan potensi sosial budaya dan potensi lingkungan alam sekitar peserta didik. Proses pengembangan alat permainan dalam penelitian ini diawali diskusi studi kepustakaan dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar KB antara tim peneliti dengan para pendidik KB secara terpisah antara satu KB dengan KB lainnya. Sebanyak 45 jenis permainan dari 5 kelompok yang ditemukan dalam penelitian tahun pertama, tidak semua relevan untuk dikembangkan bagi anak usia KB, namun ternyata ada potensi lain yang terselubung, yaitu permainan dari latar budaya guru dan atau peserta didik/orang tua (budaya Muna, Bugis/Makassar, Bajo, dan Jawa). Dalam proses diskusi dengan pendidik KB disepakati mengembangkan minimal 2 jenis permainan setiap tahun, baik yang ada di daerah tersebut maupun yang berasal dari luar, tetapi bagian dari budaya masyarakat sekitar yang merupakan imigran dengan kriteria: 1) tidak berbahaya bagi anak usia KB; 2) mengandung unsur edukatif yang mengarah pada kecintaan anak terhadap alam sekitar; 3) bahan bakunya tersedia di sekitar lingkungan alam peserta didik; 4) mudah dibuat dan murah harga bahan bakunya; dan 5) mudah dimainkan dan melibatkan lebih satu orang untuk permainan yang tersedia. Setiap KB diberi informasi bahwa setiap permainan yang bersifat individual dibuat sebanyak minimal 5 permainan. Sedangkan permainan yang berpasangan/tim dibuat minimal 2 permainan.

Setelah berlangsung selama satu bulan, dilakukan *monitoring* untuk melihat secara langsung hasil pengembangan alat permainan. Semua KB telah menyelesaikan masing-masing 2 jenis alat permainan tradisional (baik pada tahun pertama

maupun tahun kedua). Hasil pengembangan yang dihasilkan terbagi dua, yaitu: 1) buatan tenaga pendidik terdiri atas: (a) buatan sepenuhnya oleh pendidik, (b) rancangan pendidik selanjutnya diberikan kepada tukang kayu untuk dibuat; 2) buatan orang tua anak didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pendidik telah berkembang kreativitasnya. Mereka telah mengembangkan bahan belajar kontekstual berasal dari latar sosial budaya dan lingkungan alam sekitar KB. Fenomena tersebut terjadi pada semua KB.

KB Anawai dan KB Indira mengembangkan APE dari latar belakang budaya Tolaki dan Muna. KB Al-Muhajirin mengembangkan APE dari latar belakang budaya Mekongga, Bugis dan Jawa. KB Tunas Terapung mengembangkan APR dari latar budaya Mekongga, Bugis, dan Bajo. Para pendidik berusaha memanfaatkan beberapa hasil alam yang ada di sekitar KB untuk dijadikan sebagai bahan/alat permainan. KB Tunas Terapung, memanfaatkan akar bahar yang telah rusak bersama dengan bintang laut dan dikeringkan untuk kemudian dirangkai, sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak didik. Potensi lain berupa kerang laut berukuran kecil yang dimanfaatkan sebagai bahan pelengkap permainan *galaceng* dan *magacci*.

Bahan-bahan tersebut tidak dibeli, melainkan diambil dari lingkungan laut sekitar KB, sehingga dalam pembelajaran menggunakan pendekatan konteks tual yang memudahkan anak didik memahami lingkungan alamnya atau ter jadi peningkatan kecerdasan naturalis. Permainan tersebut cukup murah dan mudah diperoleh, karena tersedia di sekitar lingkungan KB/lingkungan anak didik. Untuk itu, setiap KB mengembangkan permainan yang bahan bakunya tersedia di sekitarnya. Kalaupun ada yang harus dibeli, seperti paku,

potongan papan, dan cat, harganya cukup murah. Seperti permainan *cugol* yang dikembangkan KB Al-Muhajirin memerlukan papan, paku, dan cat dalam ukuran dan jumlah yang relatif kecil. Jenis-jenis permainan tersebut mendapat respons baik dari KB lain untuk memilikinya, sehingga beberapa KB lain datang membeli APE dan belajar dari KB yang telah ikut dalam penelitian ini.

Dengan demikian terdapat nilai tambah ekonomi bagi KB yang telah ikut dalam penelitian ini. Suatu prakarsa yang menarik dari pendidik seperti yang dilakukan KB Al-Muhajirin, yaitu mengajak orang tua berpartisipasi dalam pengembangan APE melalui lomba dengan mengirim surat kepada orang tua untuk mengembangkan APE, dengan imbalan hadiah yang menarik. Hasilnya cukup banyak jenis permainan yang dibuat oleh orang tua dan mutunya cukup baik, serta terbukti menarik dan digemari oleh anak didik. Akhirnya, para pendidik dan orang tua tidak menyangka jika APE buatan mereka dapat diterima oleh kebanyakan anak didik. Meskipun demikian APE buatan orang tua dilakukan seleksi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, terutama aspek keamanan terhadap anak didik Kober. Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan yang berbasis pada budaya masyarakat sekitar KB.

Temuan tersebut sesuai dengan penekanan Hanurani (2003) bahwa pendidik telah melakukan identifikasi lebih jauh tentang kebutuhan peserta didik terhadap potensi lingkungan alam sekitarnya untuk dimodifikasi menjadi bahan belajar kontekstual. Umumnya permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, buah-buahan, batu, dan kerang. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya, sehingga anak lebih menyatu terhadap alam dan sosial budayanya. Perlu diingatkan kepada orang tua dan orang-orang yang terdekat dengan

kehidupan anak, karena mereka memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Hasil penelitian yang dilakukan The Reiner Foundation tahun 1999, menyebutkan 10 hal yang dapat dilakukan orang tua untuk meningkatkan status kesehatan dan perkembangan otak. Hal itu dilakukan dengan cara memberi rangsangan berupa kehangatan dan cinta yang tulus, memberi pengalaman langsung dengan menggunakan inderanya (penglihatan, pendengaran, perasa, peraba, penciuman), interaksi melalui sentuhan, pelukan, senyuman, nyanyian, mendengarkan dengan penuh perhatian, menanggapi ocehan anak, mengajak bercakap-cakap dengan suara yang lembut, dan memberikan rasa aman (Jalal, 2007). Secara umum permainan yang dikembangkan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Kecerdasan intelektual anak, seperti permainan *cugol* mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan dan mengembangkan kecerdasan emosi dan antarpersonal anak.

Umumnya permainan tradisional dilakukan secara berkelompok, melalui berkelompok anak akan: 1) mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain; dan 2) nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. Mengembangkan kecerdasan spasial anak, bermain peran dapat mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrical).

Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional, umumnya dilakukan sambil bernyanyi. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak: 1) dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah.

Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa; 2) permainan tradisional dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa; 3) para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya; 4) permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu; dan 5) tidak ada yang paling unggul, karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda.

Pengembangan permainan yang dimainkan lebih dari satu orang anak dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, tanpa mengabaikan kecerdasan natural dan spiritual anak. Pada dasarnya PAUD dinilai berhasil bila anak cinta kepada Tuhan, hormat kepada orang tua, mempunyai hobi, dan bisa berteman. APE ini bersifat edukatif dan tradisional, yang salah satu tujuannya untuk memperkenalkan permainan yang sudah menjadi tradisi dan budaya sekitarnya. Dalam penelitian ini pendidik telah bersikap kreatif dan inovatif, karena selain dapat membuat alat permainan, juga dapat mengajarkan permainan kepada anak didiknya. Hasil uji coba permainan secara kontekstual menunjukkan hasil yang positif, misalnya saat

anak bermain *mekuo-kuo*, akan timbul pertanyaan bahwa buah/biji asam yang dijadikan alat kelengkapan permainan apakah sama yang dipakai ibu memasak ikan? Pendidik menjawab sama. Demikian pula saat anak diajak keluar di sekitar KB untuk melihat langsung pohon asam, mereka memperhatikan secara cermat, bahkan mereka berusaha memeluk pohon asam, dan selanjutnya mereka mencari buah asam, kemudian mereka mengupas untuk melihat isi dan biji buah asam.

Dengan demikian, timbul kecerdasan naturalis anak, yaitu mereka semakin mencintai lingkungan alam sekitarnya, memelihara lingkungan alam, gemar menanam buah-buahan dan kembang. Dalam hal ini terjadi dampak pengiring, yaitu dampak yang tidak merupakan tujuan awal kegiatan ini. Pemanfaatan permainan tradisional yang bersumber dari budaya daerah semakin urgen untuk dikaji lebih mendalam, karena dapat diperoleh manfaat, baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial.

Dari permainan tradisional dapat mengajarkan nilai-nilai kejujuran, sportivitas, kegigihan, dan kegotong-royongan. Secara empiris, dalam permainan *cugol* (*cukke gol*) menonjolkan kerja sama, dan kompetisi (keterampilan sosial). Permainan bola keranjang menonjolkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik, dan keseimbangan. Permainan tradisional memiliki makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak sebagai persiapan/sarana belajar menuju kehidupan pada masa dewasa. Upaya pengembangan dan pelestarian budaya tradisional ini harus senantiasa dilakukan agar anak sejak usia dini dapat mengenal dan mencintai budayanya, sehingga tidak tergilas oleh zaman dan dinamika masyarakat modern. Bagi anak, permainan merupakan sesuatu yang

mengasyikkan dan menyenangkan, karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan lingkungan dengan berbagai variasi yang melibatkan panca indera anak.

Peraturan untuk mengawali suatu permainan ada dua cara, yaitu: 1) kesepakatan di antara kedua pihak/kelompok tanpa ada paksaan oleh lawan atau pihak luar; 2) melalui suten/undian dengan memakai batu ceper atau kayu/papan, dan selanjutnya permainan dimulai. Dalam kenyataannya hampir tidak ditemukan sikap protes, melanggar aturan yang disepakati, dan sakit hati di antara pihak-pihak yang bermain (Wardani, 2009). Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Penanaman wawasan kebangsaan pada anak usia dini melalui APE, diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai identitas di dalam masyarakat lokalnya sekaligus mempunyai visi global untuk membangun dunia bersama.

Penelitian ini mengajak pendidik, orang tua, dan masyarakat dapat menyediakan alat permainan edukatif yang dapat membangun karakter anak sejak usia dini dengan mainan yang mengandung unsur budaya Indonesia. Meskipun di sisi lain, anak juga tidak bisa dijauhkan dari mainan impor dengan jalan memilih yang relevan dengan perkembangan usia anak dan tidak merusak budaya bangsa. Mainan impor dari negara lain secara tidak sadar akan menjadi penjajahan budaya melalui alat permainan tersebut. Unsur-unsur budaya Indonesia dapat diintegrasikan dalam pembuatan APE buatan pendidik, *home industry* atau pabrik. Rumah adat tradisional dapat diproduksi dalam ukuran rumah boneka. Bentuknya bisa mirip rumah adat, tetapi pernak-perniknya tidak perlu sedetail rumah aslinya.

Melalui rumah adat untuk boneka anak mengenal rumah adat Indonesia.

Selama ini pendidik dan pengelola KB dan PAUD pada umumnya menempatkan pengadaan APE sebagai salah satu kendala utama dalam pengembangan KB. Mereka memahami bahwa APE yang baik hanya dapat diperoleh melalui pembelian dari buatan luar. Kreativitas guru dalam mengembangkan bahan belajar berupa permainan edukatif tradisional merupakan dampak pengiring yang mendeskripsikan dampak jangka panjang yang dapat dicapai dari suatu program pendidikan (Wulandari, 2009). Dampak pengiring lainnya bisa terjadi ialah pelibatan orang tua dan peserta didik untuk membuat bahan belajar berupa alat permainan, yang merupakan dampak pengiring sekaligus dampak ekonomis. Dengan demikian, hal ini mengubah pemikiran pendidik dan orang tua yang selama ini memahami bahwa permainan yang harus dipelajari di KB harus permainan dari luar yang dibeli dengan harga mahal. Para pendidik dan orang tua akan perlahan-lahan menyadari perlunya kreativitas dalam mengembangkan bahan belajar bagi anak, sekaligus akan berdampak pengiring lebih jauh lagi, kelak anak setelah dewasa akan muncul pemikiran kreatif dan inovatif untuk mengeksplorasi sumber daya alam sekitarnya secara produktif, ekonomis, dan senantiasa memelihara lingkungan alam karena sejak kecil mereka telah ditanamkan kecerdasan mencintai alam sekitarnya (kecerdasan naturalis). Baik dampak instruksional maupun dampak pengiring ditemukan dalam rangkaian penelitian ini, sekaligus menunjukkan bahwa proses penelitian ini telah berjalan dengan baik karena selain mencapai tujuan yang telah dirumuskan, juga dapat memperoleh manfaat ganda, yaitu berupa dampak pengiring yang merupakan salah satu indikator keberhasilan penelitian.

Untuk melihat sejauh mana efektivitas dalam implementasi pembelajaran dalam bentuk permainan bagi anak KB, perlu diadakan keberlanjutan program dalam bentuk diseminasi melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat, agar efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan alat permainan dapat terukur. Anwar, Mursidin T., dan Husain Ibrahim, (2013).

4. Cugol (Cukke Golo/Cukke Gol)

Permainan ini merupakan permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi kemudian dikembangkan oleh Israjuddin Thamrin (salah seorang orang tua murid KB Al-Muhajirin Kolaka). Permainan ini secara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti.

Bahan baku, terdiri atas:

- a. papan dari kayu jenis apa saja yang agak keras, berukuran sepanjang 60cm lebar 50cm;
- b. kayu (boneka pemain) berukuran 7cm sebanyak 12 buah;
- c. gawang 2 buah yang terbuat dari jaring plastik;
- d. stik dari bambu sebanyak 2 buah; dan
- e. bola berukuran kelereng besar sebanyak 2 buah dari kertas perak bekas pelapis bungkus rokok.

Cara memainkan: permainan *Cugol* ini terbagi 2, yaitu: *Cugol Enbi* (Enam Bidak) dan *Cugol Seribu*. Cara memainkan *Cugol Enbi*: susunan pemain (formasi) diawali dengan adu pus (*ozam*) yang kalah, pertama menyusun bidak disusul pe-menang, di mana cara pasang satu persatu dilanjutkan bergantian

Cara memainkan *Cogol Seribu*:

- a. perubahan formasi (susunan pemain) di mana semua bidak terpakai;

- b. bola *dicukke*/disepak dari tengah lingkaran lapangan ke gawang lawan;
- c. tempat bola berhenti dimulainya kembali *cukkekan*; dan
- d. semua aturan main I (*Enbi*) terpakai, kecuali aturan yang menggantikan (aturan *Cugol Serbu*).

5. **Bele Tempurung**

Permainan ini merupakan alat permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi sekarang nyaris terlupakan. Namun secara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini, yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti.

Bahan baku: permainan ini memakai alat tempurung kelapa, tempurung dibentuk bundar ukuran kecil dan sebelum permainan ini dimainkan, harus membuat garis batas, garis pertama tempat untuk memulai permainan garis kedua untuk batas permainan.

Cara memainkan: permainan ini per kelompok biasanya 2 orang atau lebih, atau intinya berpasangan. Untuk memulai permainan ini, kita harus melakukan suten, siapa yang harus memainkan pertama. Untuk mengetahui pemenangnya, yang tidak pernah menjatuhkan *bele tempurung* dialah pemenangnya.

6. **Kawelo-welo (Kipas Bambu)**

Permainan ini sangat digemari masyarakat Mekongga, karena pembuatannya cukup praktis dan menarik bagi anak, baik dimainkan/dibawa lari ke arah sumber angin maupun dipajang menghadap sumber angin.

Bahan baku:

- a. *Owulo* (bambu) berukuran garis tengah 3cm dan ukuran panjang 30cm;

- b. *Otali* (tali) ukuran kecil panjang 50cm;
- c. *Kawula-wula* (baling-baling) terbuat dari bambu atau dari plastik bekas kaleng oli;
- d. tiang baling-baling dari bambu yang masuk dalam ruas bambu induk, berfungsi sebagai tempat mengikat tali baling-baling.

Cara memainkan: tali digulung dengan diputar pada tiang baling-baling, selanjutnya dilakukan pemutaran dengan cara pelan-pelan melalui penarikan tali secara perlahan dan dilakukan secara berulang-ulang, sehingga menghasilkan putaran yang menarik dan kencang.

7. *Sodokoro* (Tembak-tembak Bambu)

Bahan baku: sebelum kita membuat permainan *sodokoro* (tembak-tembak bambu) yang terbuat dari bambu, berikut cara memainkannya, yaitu: diambil buah jambu merah, yang kecil-kecil lalu dimasukkan ke dalam tembak-tembak bambu yang tadi, lalu dipukul-pukul dengan memakai sodok tembakan bambu setelah rata buah jambunya baru ditusuk (sedok) sampai timbul bunyi seperti senjata.

Cara membuat: diambil satu batang bambu kecil lalu dipotong pendek, kemudian diambil satu batang bambu, yang paling kecil untuk dijadikan penusuknya ke dalam yang pertama tadi, maka jadilah permainan tembak-tembak (panah api). Permainan ini semacam adu ketangkasan.

Cara memainkan: bisa dilakukan per kelompok bisa juga sendiri-sendiri, pertama-tama kita mengambil benda untuk sasaran tembak, cara menembaknya bergantian diawali dengan *suten*. Siapa yang menang *suten* dia yang menembak pertama.

Untuk mengetahui pemenangnya siapa yang menjatuhkan sasaran tembak, dialah pemenangnya.

Pembuatan timbangan sederhana:

Alat atau bahan untuk ditimbang (seperti: gabus, kuyo, plastik, dll.), gela sukuran, tanaman bumbu dapur, soda kue, zat pewarna, berbagai kotak bekas, dll.

Bahan:

- a. tangan: kayu panjang 40 cm, lebar 2 cm, tebal 1,5 cm, beberapa mangkuk bekas mentega.
- b. tiang: tinggi 25 cm, lebar 4 cm, tebal 2cm.
- c. dasar: panjang 10 cm, lebar 6 cm, tebal 13 cm.

Caranya;

- a. tangan: ukur sama dari tengah dan beri lekukan kecil untuk tempat menggantungkan tali pemegang mangkuk bekas mentega.
- b. tiang: pada ujungnya dipotong lekukan untuk menaruh tangan timbangan.
- c. dasar: beri lubang agar tiang dapat diberdirikan. Ukuran lubang 6x3 dengan kedalaman 3 cm

C. Contoh Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Jongki (Alat Tumpuk Tradisional)

Bahan-Bahan dan Alat

- a. Balok ringan 4x4 sepanjang 50 cm
- b. Patahan gagang sapu kayu
- c. Paku
- d. Kertas pasir
- e. Rotan
- f. Papan
- g. Bambu

Cara Pembuatannya

Balok di bentuk menjadi jongki, kemudian patahan gagang sapu kayu dikecilkan menjadi penumbuk, papan digunakan sebagai alas jongki, rotan digunakan sebagai penggerak jongki yang di sampingnya di beri paku, kemudian jongki ini di haluskan dengan menggunakan kertas pasir. Bambu yang masih utuh di potong setinggi 5 cm untuk digunakan sebagai lesung.

2. Pancingan Ikan Dari Bambu

Bahan-bahan dan alat

- a. Bambu
- b. Ring bawot
- c. Tripleks
- d. Besi berani
- e. Lem setan
- f. Pewarna/cat
- g. Benang pancing
- h. Kertas pasir

Cara Pembuatannya

- a. Bambu dipotong sepanjang \pm 1 meter lalu di raut dan di jadikan pancingan dengan diberikan tali pancing dan ujungnya diberi besiberani yang dilengketkan dengan lem setan.
- b. Tripleks di gambar bentuk ikan dan di potong sehingga membentuk ikan lalu di gosok dengan kertas pasir dan kemudian dicat sesuai warna kesukaan. Mata ikan diberi reng bawot agar pada saat di pancing lengket dengan besi berani.

3. Miniatur Kincir Air dari Bambu

Bahan-bahan dan alat

Alat

- a. Gergaji
- b. Alat tulis
- c. Tang kombinasi
- d. Tang potong
- e. Obeng
- f. Palu
- g. Pisau
- h. Solder
- i. Alat lem tembak

Bahan

- a. Tripleks berbentuk bulat dengan diameter 20cm
- b. Kawat
- c. Besi bekas antena radio
- d. Tutup botol bekas air mineral
- e. Botol bekas air mineral
- f. Paku
- g. 4 buah bambu yang telah dipotongi
- h. 8 buah bambu berbentuk persegi panjang

Cara membuatnya

Pertama, belahlah botol yang telah dipersiapkan menjadi tiga bagian, selanjutnya buatlah 8 lubang dengan ukuran dan posisi yang sama, masukan bambu kedalam lubang botol, setelah itu potong botol menjadi berbentuk segi empat pada setiap bambu dengan ukuran 25cm, selanjutnya atur semua bahan dan kincir air pun sudah jadi.

4. Wayang/ Boneka kerang dari bambu

Bahan dan Alat

- a. Stik kayu/ bambu seukuran sumpit
- b. Kerang dengan ukuran dan jenis yang variatif
- c. Rumput kerang
- d. Tali rami
- e. Mata boneka
- f. Gunting
- g. Lem uhu

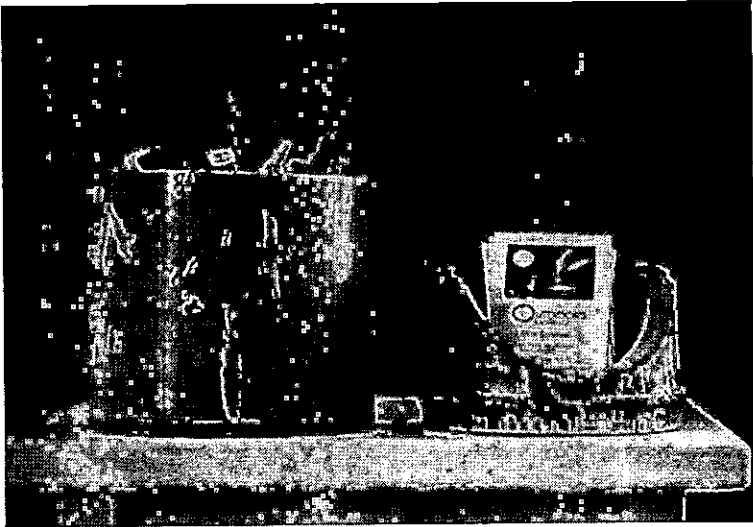
Cara Membuatnya:

- a. Susun kerang menyerupai bentuk orang/binatang.
- b. Tempelkan dengan lem pada ujung sumpit. Pastikan kerang menempel dengan baik dan kukuh.
- c. Tambahkan hiasan rumput kering, mata boneka dan hiasan lainnya yang diperlukan.
- d. Boneka siap dimainkan.

Keterangan:

- a. Perlu pengawasan guru atau orang dewasa untuk penggunaan gunting,
- b. Buat variatif boneka lebih banyak sehingga anak bisa memainkannya dengan bermacam-macam karakter.
- c. APE wayang/boneka kerang dapat merangsang aspek perkembangan moral dan nilai agama, motorik halus, kognitif dan social emosional anak.

5. Kotak Pensil dari Bambu



Alat dan Bahan:

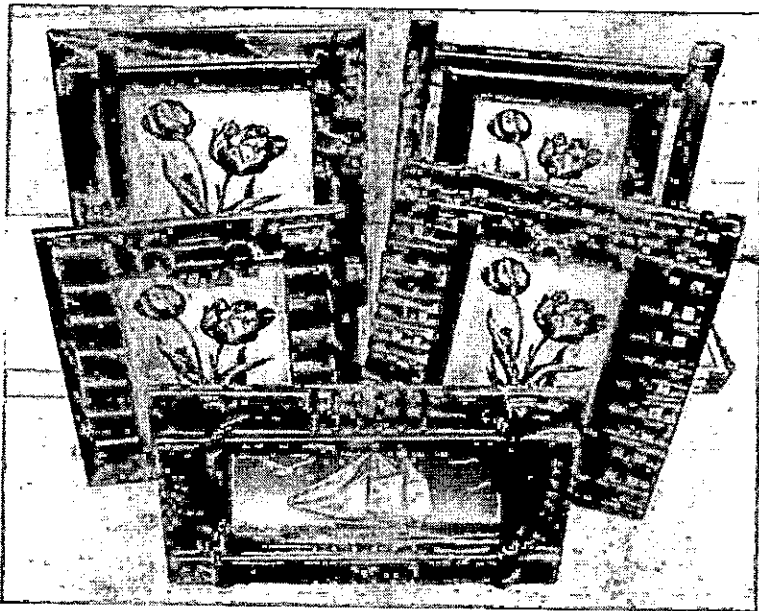
- a. bambu kering sebagai bahan utama
- b. gergaji
- c. penggaris dan bolpoin
- d. lem Fox
- e. pisau
- f. ampelas
- g. pelitur kayu atau cat mengkilap
- h. kulit batang pisang

Cara membuatnya

- a. Ambil sebatang bambu lantas haluskan tiap bakunya bersama memanfaatkan pisau.

- b. Potong dengan ukuran ketinggian 20 cm, namun harus ingat untuk pemotongan harus berada di atas buku bambu (di ukur dari buku bambu pertama).
- c. Haluskan anggota potongannya memanfaatkan pisau atau ampelas.
- d. Lalu beri dan buat pola yang akan dililit tali.
- e. Selanjutnya tambahkan lem sebagai perekat.
- f. Setelah itu lilitkan talinya, tunggu beberapa menit sampai terlalu kering.
- g. Supaya dalam pemberian warnanya lebih indah, Anda bisa menggunakan tambahan cat warna sesuai selera Anda.

6. Bingkai Foto dari Bambu



Alat dan Bahan:

- a. bambu kering sebagai bahan utama
- b. gergaji
- c. penggaris dan bolpoin
- d. lem Fox
- e. pisau
- f. ampelas
- g. pelitur kayu atau cat mengkilap

Cara membuatnya:

- a. Gunakan jenis bambu yang lumayan tua dan mempunyai ruas buku yang agak panjang.
- b. Potong bambu sesuai bersama ukuran foto yang akan Anda gunakan, lantas potong bambu yang masih bulat bersama gergaji.
- c. Belah menjadi empat sama besar dan lebar.
- d. Haluskan tiap belahan bersama memanfaatkan pisau raut
- e. Ampelas bambu bersama halus, sehingga hasilnya lebih memuaskan.
- f. Kamu bisa memberikan sedikit kesan garis diukur dari 1cm ambil pisau yang berujung tajam tancapkan ujung pisau dan ketukan sedikit kayu pada pisau, lantas congkel angkat dan tarik. Maka Anda akan beroleh garis lurus pada bambu.
- g. Potong setiap ujung bambu kira-kira 90 derajat, mampu digunakan bersama memanfaatkan garis diagonal lantai tempat tinggal Anda.
- h. Sambung keempat sudut bambu, memanfaatkan satu biji isi stapler dan ketok bersama palu kecil.
- i. Beri sentuhan warna untuk bambu bersama dicat, warnanya sesuai yang Anda idamkan dan untuk

memberikan keindahan bingkai Anda memanfaatkan manik-manik yang Anda sukai.

7. Pohon kata, untuk meningkatkan kemampuan membaca

Pohon kata secara fisik berwujud benda tiruan yang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai dan dijadikan media belajar membaca anak TK. Materi dalam pengembangan alat permainan edukatif pohon kata dirancang sesuai dengan indikator perkembangan bahasa dalam bidang perkembangan keaksaraan anak.

alat dan bahan yang diperlukan, yaitu:

Alat:

- a. Laptop
- b. Alat tulis kantor
- c. Mesin cetak (printer)
- d. Gergaji, palu, paku

Bahan:

- a. Busa
- b. Kayu triplik
- c. Kayu putih
- d. Kain flanel
- e. Cat minyak

Cara membuat pohon kata

- a. Perancangan isi kosakata.
- b. Menentukan jenis dan ukuran *font*.
- c. Menentukan warna yang menarik, yaitu seperti warna-warna primer dan sekunder yang mencolok sesuai karakter anak usia dini.

d. Pembuatan gambar pendukung

1) Mencetak desain isi kosakata dan gambar

Secara fisik, alat permainan edukatif pohon kata berbentuk menyerupai pohon dengan ukuran tinggi 80 cm dan lebar 70 cm. pohon kata memiliki ranting yang digambar dan diberikan kait untuk menempelkan buah yang berisi kata benda berdasarkan tema. Kosakata yang dikembangkan adalah nama-nama buah, binatang dan bisa dikembangkan lagi berdasarkan kebutuhan.

2) Alat Permainan Edukatif Pohon Kata

Pohon merupakan tanaman yang besar dan keras (KBBI, 2013). Sedangkan kata merupakan rangkaian suatu simbol yang berupa huruf yang mempunyai arti atau makna. Mayke S. Tedjasaputra (2001: 82) mengungkapkan bahwa sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif. Manipulatif berarti menggunakan secara terampil, dapat dilakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak.

Pohon kata adalah sebuah benda tiruan pohon yaitu benda manipulasi berbentuk pohon yang terbuat dari kayu dan dijadikan media bermain untuk menyusun huruf sehingga dapat tersusun sebuah kata yang mempunyai makna atau arti sebagai media belajar membaca sesuai dengan indikator perkembangan bahasa dalam bidang perkembangan keaksaraan anak.

Fungsi Alat Permainan Pohon Kata

Alat permainan edukatif pohon kata memiliki beberapa fungsi,

- a. membantu belajar membaca anak usia dini dengan menyusun huruf-huruf untuk menirukan bentuk kata yang berdasarkan kata kunci.

- b. membantu anak belajar membaca dengan menyusun huruf berdasarkan contoh kata kunci tersebut.
- c. alat permainan edukatif pohon kata juga dapat mengembangkan aspek lainnya seperti: motorik halus, kognitif, dan sosial.

Mayke S. Tedjasaputra (2005: 82) mengungkapkan bahwa setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Oleh karena itu meskipun alat permainan edukatif memiliki kekhususan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, juga dapat meningkatkan aspek perkembangan lainnya. Sehingga dalam Beberapa aspek tersebut dapat berkembang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

D. Prinsip-prinsip pokok alat permainan edukatif

- 1. Alat permainan edukatif pohon kata harus memperhatikan prinsip produktivitas. APE pohon kata harus mampu menciptakan sesuatu yang baru bagi anak untuk mengembangkan imajinasi anak.
- 2. Alat permainan edukatif pohon kata harus memperhatikan prinsip aktivitas. Yaitu APE pohon dirancang untuk mengembangkan sikap aktif dengan melakukan aktivitas bermain menyusun huruf menjadi kata dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon kata.
- 3. Alat permainan edukatif pohon kata harus memperhatikan prinsip kreativitas sehingga dalam pengembangan alat permainan edukatif didesain berdasarkan orientasi anak, yaitu untuk memberikan kebebasan anak berkreasi dalam menyusun huruf-huruf.

4. Alat permainan edukatif pohon kata harus memperhatikan prinsip efektivitas dan efisiensi. selain mahal atau murah nya alat, untuk mengembangkan potensi anak dengan melakukan aktivitas bermain menggunakan pohon kata harus sesuai dengan perkembangan anak.
5. Alat permainan edukatif pohon kata harus memperhatikan prinsip mendidik dengan menyenangkan. APE pohon kata didesain dengan sederhana namun yang ditekankan adalah dari segi indikatornya sehingga alat permainan edukatif pohon kata mudah digunakan dan dapat membantu anak belajar membaca dengan menyenangkan.

1. Krincing

Krincing adalah alat musik yang digunakan untuk mengembangkan aspek seni yaitu anak bisa mengiringi alat musik dengan lagu. Di dalam media ini anak dapat menggunakan alat musik sederhana. Nama Media: Alat musik dari tutup botol
Sasaran: Kelompok usia 5-6 tahun.

Kemampuan yang dikembangkan:

- 1) Nilai agama dan moral: Mengucapkan doa sebelum dan/sesudah melakukan sesuatu. Membiasakan diri berperilaku baik.
- 2) Fisik-motorik: Memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
- 3) Kognitif: Mengenal benda-benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).
- 4) Bahasa: Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. Mengetahui konsep banyak sedikit.

- 5) Sosial-emosional: Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. Memiliki sikap gigih. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.
- 6) Seni: Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur. Bernyanyi sendiri.

Bahan:

- a. Tutup botol limun
- b. Paku
- c. Kayu
- d. Cat.

Alat:

- a. Palu
- b. Pisau
- c. Kuas.

Cara Membuat:

- a. Sediakan kayu sepanjang 25 cm.
- b. Ampelas kayu sampai ia halus agar aman untuk digunakan.
- c. Buatlah gagang untuk pegangan
- d. Tutup botol yang telah dilubangi dimasukkan ke dalam paku kemudian pakukan ke kayu.
- e. Lakukan sebanyak 3 kali dengan memberi jarak antara satu dengan yang lainnya. 6. Kemudian cat hingga merata agar terlihat menarik.

Cara menggunakannya:

- a. Pertama-tama guru menceritakan tentang alat musik yang telah dibuat.
- b. Kemudian guru menunjukkan alat musik tersebut.
- c. Lalu guru mengajak anak untuk memainkan alat musik secara bergantian dan bernyanyi.

- d. Bagi anak yang tertib dan bagus cara memainkan serta menyanyikan diberikan *reward* oleh guru berupa bintang yang terbuat dari kertas.

2. Jongki (Alat Tumpuk Tradisional)

Bahan-Bahan dan Alat

- a. Balok ringan 4x4 sepanjang 50 cm
- b. Patahan gagang sapu kayu
- c. Paku
- d. Kertas pasir
- e. Rotan
- f. Papan
- g. Bambu

Cara Pembuatannya

Balok di bentuk menjadi jengki, kemudian patahan gagang sapu kayu dikecilkan menjadi penumbuk, papan digunakan sebagai alas jengki, rotan digunakan sebagai penggerak jengki yang di sampingnya di beri paku, kemudian jengki ini di haluskan dengan menggunakan kertas pasir. Bambu yang masih utuh di potong setinggi 5 cm untuk digunakan sebagai lesung.

3. Pancingan Ikan Dari Bambu

Bahan-bahan dan alat

- a. Bambu
- b. Ring bawot
- c. Triplek
- d. Besiberani
- e. lem setan.
- f. Tripleks di gambar bentuk ikan dan di potong sehingga membentuk ikan lalu di Lem setan
- g. Pewarna/cat

- h. Benang pancing
- i. Kertas pasir

Cara Pembuatannya

- a. Bambu dipotong sepanjang \pm 1 meter lalu di raut dan di jadikan pancingan dengan diberikan tali pancing dan ujungnya diberi besi berani yang dilengketkan dengan gosok dengan kertas pasir dan kemudian dicat sesuai warna kesukaan. Mata ikan diberi reng bawot agar pada saat di pancing lengket dengan besi berani.

4. Jari-Jari Berkata

Bahan-bahan dan alat

- a. Tripleks
- b. Spidol
- c. Gergaji ukir
- d. Perekat/besi
- e. Kertas pasir

Cara pembuatannya

Tripleks di gambar bentuk tangan lalu di potong dengan gergaji ukir, lalu di gosok licin dengan kertas pasir, kemudian ujung-ujung jari dibolongkan agar bisa dimasukkan kata-kata yang terbuat dari tripleks yang dipotong 2x5 cm dan di gunakan sebagai penghubung antara jari dan kata-kata tersebut.

PENUTUP

Kreativitas anak usia dini adalah peletak dasar pertama dan utama dalam menumbuh kembangkan kepribadian anak dan semua aspek perkembangan anak dari segi kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan seni agar dapat meningkatkan perkembangan anak secara optimal. Pentingnya kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif dalam kaitannya dengan upaya peningkatan mutu pendidikan memang sangat logis, sebagaimana dikatakan oleh Costa Berthur bahwa kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai sumber yang amat vital bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, sistem pendidikan (formal, nonformal, informal) hendaknya ditujukan untuk mengembangkan kualitas berpikir anak agar dalam proses perkembangan kognitif dan inteligensinya memperoleh peluang secara optimal pula. Jika diamati secara saksama sistem pendidikan yang di kembangkan dewasa ini dalam kaitannya dengan upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak sering dipertanyakan.

Hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui sebelumnya, ataupun mereka juga dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya seperti kreativitas anak dari bahan bambu, contohnya: *Puzzle* edukatif bambu pada permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak yang merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreativitas dan berkarya. Dalam pemenuhan kebutuhan akan perkembangan anak dapat dilakukan dengan bermain sambil berkreasi karena anak akan menerima pengalaman baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Eilen dan Lynn R. MArotz. 2010. *Profil Pengembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Azwarna, Farida Mayar. 2010. Pembelajaran Seni Melalui Media Jerami Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 3 Nomor 6. SSN: 2614-6754 (print) Halaman 1389-1396 ISSN: 2614-3097 (online).
- Basyaruddin, Yosi, dan Abdillah Obid. 2004. *Manhaj Pendidikan Anak Muslim*. Jakarta Selatan: Mustaqim.
- Diane, Trister Dodge & Laura J. Colker. *The Creative Curriculum*. Third Edition.
- Fatimah, Enung. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- <http://edisuryadi.staf.upi.edu/2016/02/16/pentingnya-kreativitas-dalam-meningkatkan-mutu-pendidikan/>
- <http://izatul13.blogspot.com/2017/05/pentingnya-pengembangan-kreativitas.html>
- <http://missyupyup28.blogspot.com/2014/11/kegiatan-pengembangan-kreativitas.html>
- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/4997/3765>
- <https://www.romadecade.org/kerajinan-dari-bambu/#!>
- Ismail, Andang. 2007. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Mursidin, Anwar. Ibrahim Husain. 2013. Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 19, Nomor 2, Juni 2013
- Musbikin, Imam. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Sunarto, dkk. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Suryana, Dadan. 2017. Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap dan Motivasi Guru. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang..
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tedjasaputra, M. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasindo
- Utami Munandar. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia.
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma* Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.