

PENGEMBANGAN KREATIVITAS TUTOR DALAM PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PADA PENDIDIKAN USIA DINI ANNISA

Tika Santika

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Singaperbangsa Karawang.
tikasantika_usk70@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk pribadi dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini Annisa bertujuan agar peserta didik mempunyai sikap mandiri, disiplin, tanggung jawab dan memiliki kreativitas yang tinggi serta dapat bersosialisasi dengan teman, guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan data tentang pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif di PAUD Annisa dan faktor pendukung kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan analisis dokumentasi. Pelaksanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini Annisa di desa Telukjambe Kabupaten Karawang berjalan sangat optimal dengan memberikan pelayanan pendidikan bagi anak usia dini. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah *eksperients* dan *BCCT*. Media yang digunakan meliputi alat peraga seperti boneka tangan, peralatan bermain peran, *puzzle*, audio visual, buku cerita, alat permainan edukatif yang dibuat oleh tutor untuk menunjang proses pembelajaran dan agar lebih ekonomis karena dibuat sendiri hal tersebut didukung oleh pelatihan yang diikuti tutor untuk meningkatkan kreativitas, kurikulum yang menjadi acuan tutor, media berupa buku yang berisi petunjuk atau cara membuat alat permainan edukatif, televisi yang berisi siaran yang memberikan inspirasi edukatif, dan melalui internet tutor dapat mengakses data atau cara membuat APE, kemudian permainan yang digunakan merupakan permainan edukatif yang dibuat oleh tutor, agar lebih menarik permainan yang dibuat lebih bervariasi.

Kata Kunci: *kreativitas, APE, PAUD*

Abstract

Education for Young Learner serves to foster, cultivate and develop all potential of Young Learner optimally so that formed personal and basic ability according to stage of its development. Education for Young Learner Annisa aims to learners have independent attitude, discipline, responsibility and have high creativity and can socialize with friends, teachers, parents and surrounding environment. The purpose of this research is to reveal data about tutor creativity development in making Educational Game Tools in PAUD Annisa and creator's creativity support factor in APE making in PAUD Annisa. The approach in this research is qualitative approach with case study method. Data collection techniques use observation, interview and documentation analysis. Implementation of learning on Education for Young Learner Annisa in Telukjambe village Karawang regency runs very optimal by providing educational services for Young Learner. The methods used in the learning are experiments and BCCT. The media used include props such as hand puppets, role playing equipment, puzzles, audio visuals, story books, educational game tools created by tutors to support the learning process and to be more economical as it is self-made it is supported by the training that tutors follow to improve Creativity, curriculum that became the tutor's reference, the media used is a book that contains instructions or how to create educational game tools, television that contains broadcasts that provide educative inspiration, and through the internet tutors can access data or how to create an APE, then the game used is a game Educative created by the tutor, to make the game more interesting that is made more varied.

Keywords: *creativity, APE, PAUD*

PENDAHULUAN

Dalam menyelenggarakan program pendidikan nasional, pemerintah mengatur sistem pendidikan nasional yang dikemukakan dalam UU No: 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 6 ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut: Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Fungsi pendidikan sebagai pelengkap, penambah, pengganti pendidikan formal memberikan kontribusi bagi pencapaian pendidikan nasional.

Pendidikan nonformal tingkat pendidikan pra sekolah yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*). Sesuai undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah: “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Fungsi pendidikan bagi anak usia dini adalah mengoptimalkan perkembangan kapabilitas kecerdasannya. Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan, yaitu melalui bermain. Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di PAUD adalah alat permainan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri. Pada umumnya para penyelenggara PAUD dan juga para tutor PAUD masih banyak membeli alat permainan edukatif (APE) untuk sumber belajar anak. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan budaya konsumtif dan akan melemahkan daya kreativitas dan inovasi para tutor PAUD dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak.

Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan PAUD dan tutor PAUD diantaranya penyelenggara dan tutor PAUD Annisa di Desa Telukjambe Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang yang berpendapat bahwa memperoleh Alat Permainan Edukatif dengan

cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para tutor mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Permainan Edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas penulis membatasi masalah sebagai berikut: (a) pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa dan (b) faktor pendukung kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa. Mengingat pentingnya permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa, maka dari hasil pengamatan penulis merumuskan masalah pada: “Bagaimana pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE dan bagaimana faktor pendukung kreativitas tutor di PAUD Annisa?”

Tujuan Penelitian yaitu (a) mengungkapkan data tentang pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa, dan (b) mengungkapkan data tentang faktor pendukung kreativitas tutor dalam pembuatan APE di PAUD Annisa.

PEMBAHASAN

Pengertian Kreatifitas

Kreativitas diartikan sebagai suatu proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghalalkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.

Menurut Utami Munandar (2009: 19): Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia, hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan.

Sedangkan menurut Rogers menekankan (1962) dalam buku Utami Munandar (2009: 18): “Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”.

Menurut Yeni Rachmawati, dan Euis Kurniati (2010: 14) mengemukakan sebagai berikut: kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan,

proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Unsur-unsur karakteristik diantaranya: (1) kreativitas merupakan proses bukan hasil, (2) proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok social, (3) kreativitas mengarah pada kepenemuan sesuatu yang baru, dan karenanya unik bagi orang itu, baik berbentuk lisan maupun tulisan, maupun konkrit atau abstrak, (4) Kreativitas muncul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen, (5) kreativitas merupakan dimensi yang sangat kompleks, meliputi semua aspek tingkah laku serta semua kemampuan untuk melahirkan gagasan baru yang unik, (6) kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir serta mengolaborasi suatu gagasan, dan (7) kreativitas merupakan suatu bentuk imajinasi yang dikendalikan, yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya: melukis, membangun dengan balok, dan lain-lain.

Ciri-ciri kreatifitas telah diungkapkan Reni Akbar (2001) sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
3. Memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap satu masalah
4. Mampu menyatakan pendapat secara seponatan
5. Mempunyai/menghargai rasa keindahan
6. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi
7. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi
8. Mempunyai rasa humor
9. Mempunyai daya imajinasi (misalkan memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
10. Mampu mengajukan pemikiran (misalkan memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
11. Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan
12. Mampu menghadapi masalah dan berbagai sudut pandangan.

Strategi Pengembangan Kreatifitas

Menurut Utami Munandar strategi dalam pengembangan kreativitas terdiri dari:

(1) Pribadi (*Person*), kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan-ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide dan produk baru yang inovatif. Oleh karena itu tutor hendaknya dapat mengembangkan kreativitasnya agar dapat menciptakan ide dan produk yang inovatif sehingga memudahkan para tutor untuk menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi peserta didik dengan daya kreativitas yang dimiliki para tutor PAUD.

(2) Pendorong (*Press*), pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, di sekolah, didalam lingkungan pekerjaan maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

(3) Proses (*process*), proses pertama ialah proses untuk mengembangkan kreativitas, yakni perlu adanya kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif. Tutor hendaknya memanfaatkan waktu untuk mengasah kreativitas sebelum mengajak atau merangsang peserta didik untuk dilibatkan dalam kegiatan kreatif dengan membuat produk hasil kreativitas tutor sebagai contoh yang diperlihatkan pada peserta didik untuk menumbuhkan minat dan bakatnya. Proses kedua ialah tutor dapat merasakan kebebasan untuk mengekspresikan diri secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

(4) Produk (*product*), produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkandari proses (kesibukan, kegiatan) kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna mengenali bakat, ciri pribadi, mendorong dengan motivasi, menyediakan waktu dan sarana prasarana, serta mempertunjukkan hasil karya guna mengunggah minat untuk berkreasi akan membuat individu terpacu untuk kreatif. Suatu karya cipta pada hakikatnya tidaklah baru sama sekali tetapi merupakan pengembangan

atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hendaknya tutor mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya atau hasil kreativitas tutor. Ini akan lebih mengunggah minat anak untuk berkreasi.

Konsep Media Alat Permainan Edukatif

Menurut Direktorat PADU, Depdiknas (2010) mendefinisikan bahwa: "Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak".

Manfaat alat permainan edukatif diantaranya: (a) alat Permainan Edukatif sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan (moral dan agama, Bahasa, kognitif, fisik serta social emosional). Alat Permainan Edukatif juga dapat mendorong aktivitas bermain yang berkualitas dan munculnya bakat yang dimiliki anak, dan (b) Fungsi Alat Permainan Edukatif Beberapa fungsi Alat Permainan Edukatif antara lain: (1) mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak, (2) melatih konsentrasi anak, (3) mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, (4) membangkitkan emosi, (5) menambah daya ingat, dan (6) menjamin atmosfer pembelajaran yang kondusif

METODE

Metode penelitian studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini berupaya untuk mengungkapkan kenyataan yang ada atau terjadi di lapangan untuk memahami secara mendalam, sehingga pada akhirnya diperoleh temuan data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, analisis dokumentasi sebagai sumber data triangulasi yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya.

Tahap-tahap penelitian kualitatif yang dilakukan menurut Nasution (1991: 3) meliputi tiga tahapan:

- a. Tahap Orientasi
Orientasi dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan lengkap mengenai masalah yang diteliti.

- b. Tahap Eksplorasi
Pada tahap ini dilakukan untuk menggali informasi dan teknik pengumpulannya sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.

- c. Tahap *Member Check*
Tahap *member check* digunakan untuk mengecek kebenaran informasi dari hasil wawancara yang telah terkumpul agar lebih akurat.

Langka-langkah teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini: 1. koleksi data (*data collection*), 2. penyederhanaan data (*data reduction*), 3. penyajian data (*data display*), dan 4. pengambilan kesimpulan, serta verifikasi (*conclusion-drawing verifying*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Kreativitas Tutor Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pada Pendidikan Anak Usia Dini Annisa.

Dengan mengikuti pembelajaran di PAUD kreativitas anak dapat berkembang dan meningkat. Hal ini dapat berjalan apabila tutor yang berperan penting sebagai sumber belajar selalu meningkatkan kreativitasnya agar peserta didik yang dibimbingnya pun berkembang dan meningkat.

Sarana belajar yang ada di PAUD Annisa terdiri dari alat permainan edukatif (APE) yaitu untuk merangsang kreativitas anak di dalam ruangan, dan sarana bermain yang ada diluar ruangan (*outdoor*) yang terdiri dari ayunan, perosotan, putaran, dan mandi bola. Waktu belajar yang dilaksanakan pada Pendidikan Anak Usia Dini Annisa adalah pada pagi hari dengan waktu dua jam setiap hari pertemuannya dan dilaksanakan lima hari dalam seminggu. Periode waktu ini dirasakan tepat karena kondisi fisik anak masih segar dan bersemangat sehingga mudah untuk merespon atau memperhatikan pelajaran yang diberikan tutor dan mengikuti kegiatan lainnya di sekolah, begitupun dalam pengembangan kreativitas tutor, waktu yang tepat adalah ketika mengajar, tutor dapat menuangkan inspirasinya agar belajar lebih menyenangkan dengan adanya sesuatu yang kreatif yang diciptakan tutor.

Media yang digunakan merupakan alat yang dapat memudahkan tutor dalam menyampaikan materi belajar kepada peserta didik. Media yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD Annisa adalah alat peraga seperti boneka tangan, peralatan bermain peran, *puzzle*, audio visual,

buku cerita, alat permainan edukatif yang dibuat oleh tutor untuk menunjang proses pembelajaran dan agar lebih ekonomis karena dibuat sendiri sehingga dapat meningkatkan kreativitas tutor tersebut.

Metode yang digunakan pada PAUD Annisa terdiri dari beberapa metode, namun penggunaan metode disesuaikan dengan situasi dan kondisi sehingga tidak digunakan semuanya. Metode yang sering digunakan yaitu metode *eksperients* dan metode *BCCT*.

Pada metode *eksperients* kemampuan kreativitas anak sudah mulai nampak, karena pada metode ini anak diajarkan untuk mencoba langsung sesuatu yang belum diketahuinya misalkan sebagai contoh anak diajarkan membuat kreasi sendiri seperti pas foto, mainan, atau surat, lalu dikirimkan lewat pos. Di kantor pos anak diajarkan cara mengirimkan barang atau surat, dengan demikian anak mempunyai pengalaman sebagai pembelajaran langsung dari tempat yang telah dikunjungi, dan ini merupakan salah satu manfaat dari penggunaan metode *eksperients*. Kemudian metode *BCCT* yaitu metode yang digunakan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran, metode ini biasa digunakan sebelum kegiatan inti dimulai agar peserta didik lebih bersemangat dengan membuat kelompok kecil atau regu kemudian anak dipancing dengan pertanyaan sederhana seputar tema mingguan, kemudian peserta didik masuk kelas dengan berpegangan pundak sambil menyanyikan lagu kereta api atau sambil melompat seperti kelinci. Dengan begitu peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Tutor Dalam Pembuatan ALat Permainan Edukatif

Pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE akan berjalan lancar dan baik apabila factor-faktor yang mendukung saling berkesimbangan.

Beberapa faktor pendukung pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE pada PAUD Annisa adalah dengan adanya pelatihan tutor untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitasnya, semua bisa berjalan apabila kurikulum yang menjadi acuan dapat mempermudah tutor dalam membuat rencana pembelajaran, dan pembelajaran yang didapat oleh tutor dari pelatihan dapat

dimasukan dalam rencana pembelajaran untuk peserta didik agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak jenuh. Agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran anak usia dini dibutuhkan tutor yang mempunyai kreativitas. Dan untuk mendukung kreativitasnya tersebut dibutuhkan media berupa buku yang berisi petunjuk atau cara membuat APE yang mudah untuk dijadikan bahan praktek peserta didik disekolah. Setelah mengetahui cara membuat alat permainan edukatif tutor dapat mencobanya dengan cara membuat APE sederhana dengan melibatkan peserta didik sehingga pelajaran yang diterima peserta didik pun tidak hanya materi saja namun diselingi dengan praktek agar peserta didik dapat berkreasi dengan membuat mainannya sendiri walaupun sederhana tetapi mempunyai nilai edukatif.

PENUTUP

Simpulan

1. Pengembangan Kreativitas Tutor Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Penyelenggara PAUD Annisa memberikan layanan pendidikan pada anak usia dini agar imajinasi dan intelektualnya dapat berkembang sehingga menjadi generasi yang tangguh dan siap menghadapi era globalisasi. Tujuan dari pembelajaran anak usia dini pada PAUD Annisa agar peserta didik mempunyai sikap mandiri, disiplin, tanggung jawab, dan dapat berbagi satu dengan yang lainnya.

2. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Tutor Dalam Pembuatan ALat Permainan Edukatif

Beberapa faktor pendukung pengembangan kreativitas tutor dalam pembuatan APE pada PAUD Annisa adalah dengan adanya pelatihan tutor untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitasnya, semua bisa berjalan apabila kurikulum yang menjadi acuan dapat mempermudah tutor dalam membuat rencana pembelajaran, dan pembelajaran yang didapat oleh tutor dari pelatihan dapat dimasukkan dalam rencana pembelajaran untuk peserta didik agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Saran

Perlunya kerjasama dengan orang tua peserta didik dalam menerapkan cara pembelajaran

sehingga pengasuhan di rumah sejalan dengan pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, Reynold Ed.M. (1995). *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Bina Rupa Aksara.
- BPKB, Jawa Barat. (2002). *Modul Penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini*. BPKB Jawa Barat.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: BP Restindo Mediatama.
- Moloeng, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*.
- Rachmawati, Y dan Kurniati E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Kencana.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Depdiknas.