

PENGARUH ICE BREAKING DAN TEKNIK MENDONGENG TERHADAP KREATIVITAS SEMANGAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK DARMAWANITA DESA PANGKALAN BALAI KECAMATAN BANYUASIN III KABUPATEN BANYUASIN

Ellanda Putri Remma^{a*}, Dyah Lely Wahyuningsih^b, Retno Wulandari^c

^{a,b,c} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E-mail: ellandalandut@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received:

02 July 2022

Revised

05 July 2022

Accepted:

11 July 2022

Online Available:

29 September 2022

Keywords :

Anak Usia Dini, Ice
Breaking, Teknik
Mendongeng,
Meningkatkan
Kemampuan
Keterampilan dan
Kreativitas

*Early Childhood, Ice
Breaking, Storytelling
Techniques, Improving
Skills and Creativity
Abilities*

*Correspondence:

Name : Ellanda Putri

Remma

E-mail:

ellandalandut@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian masyarakat dalam bentuk pendidikan ini atas dasar kerjasama mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan Desa Pangkalan Balai, Kecamatan Banyuasin III, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan untuk memberikan pengajaran terkait peningkatan media pembelajaran yang ada di Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Taman Kanak-Kanak Darmawanita dengan anak usia dini yang berjumlah 10 sampai 15 orang. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak usia dini (AUD) dengan ice breaking serta media APE (Alat Permainan Edukatif) dan membantu anak usia dini dalam mengembangkan Aspek Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni. Pada dasarnya setiap anak dilahirkan dengan kreativitas, namun jika anak tidak distimulasi, maka kreativitas anak akan terbelakang. Kegiatan kreativitas yang dilakukan oleh TK Darmawanita sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Kita bisa membiarkan anak bermain dan menjelajahi lingkungannya, karena dengan begitu kita bisa membantu menumbuhkan kreativitas anak. Sebagai pendidik, kita menganggap muatan pendidikan untuk mengembangkan kreativitas anak sangat diperlukan. Kreativitas merupakan syarat yang diperlukan untuk menciptakan hal-hal baru, karena kreativitas merupakan pengembangan kemampuan yang penting, terutama dalam dunia yang sangat kompetitif ini Era globalisasi. Tentunya dalam hal ini pendidik memegang peranan penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Kreativitas memang bukan bawaan lahir, tapi bisa dipelajari dan dikembangkan, sehingga bisa dikembangkan sejak usia sangat muda. Hal ini dikarenakan anak usia dini merupakan masa keemasan yang menjadi dasar dari tahapan selanjutnya. Pada masa pandemi covid-19 di era New Normal ini tentulah peran seorang pendidik sangat diperlukan untuk selalu memantau perkembangan anak.

Abstract

Community service programs in the form of education on the basis of collaboration between students of Real Work Lecture at Raden Fatah State Islamic University Palembang with Inner Village, Banyuasin III District, Banyuasin Regency, South Sumatra Province to provide improvements related to improving learning media in Early Childhood Islamic Education (PAUD) Putri Melur Play Group with an early age that can measure 10 to 15 people. The purpose of this service is to improve the skills and creativity of early childhood (AUD) with ice breaking and the APE (Educational Game Tool) media and to assist early childhood in developing Physical, Motoric, Cognitive, Language, Social Emotional and Art Aspects. In the response of each child with creativity, but if the child is not stimulated, then the child's creativity will be retarded. The creativity activities carried out by TK Darmawanita really help children in developing their creativity. We can let children play and explore their environment, because that way we can help foster children's creativity. As educators, we consider educational content to develop children's creativity as indispensable. Creativity is a necessary condition for creating new things, because creativity is an important development of abilities, especially in this highly competitive world. The era of globalization. Of course, in this case, educators play an important role in fostering the creativity of students. Creativity is not innate, but it can be developed and developed, so that it can be developed from a very young age. This is because early childhood is a golden age which forms the basis of the next stages. During the Covid-19 pandemic in the New Normal era, of course the role of an educator is needed to always foster children's development

PENDAHULUAN

Selain guru, faktor yang juga mempengaruhi keefektifan pembelajaran jarak jauh adalah peran dukungan orang tua murid. Orang tua murid juga harus dapat menguasai teknologi agar pembelajaran dapat optimal. Karena pembelajaran jarak jauh tidak jauh dari peran teknologi di dalamnya. Hal ini menyebabkan mau tidak mau orang tua harus terbuka terhadap teknologi.

Kini saatnya mempertimbangkan semua aspek pendidikan kreatif di kalangan siswa, terutama di era globalisasi yang penuh dengan persaingan, di mana kreativitas dibutuhkan untuk mencapai hal-hal baru. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda. Mempertimbangkan keragaman kemampuan yang berbeda, harus ada berbagai cara untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu kemampuan pribadi tersebut adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan pengembangan yang penting. Dalam hal ini, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Pendidikan bagi anak usia dini adalah berupa pemberian upaya yang dilakukan untuk membimbing, mengasuh, menstimulasi sehingga akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Menurut Siswanto (2008:2), Pendidikan anak memang harus dimulai sejak dini agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal dengan tujuan agar anak-anak yang mengikuti PAUD menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan secara optimal”.

Hal ini dikarenakan anak usia dini merupakan masa keemasan yang menjadi dasar dari tahapan selanjutnya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik (Yamamoto, 1964 dalam Palaniappan). Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara, saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pebelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pebelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pebelajar dengan bahan pembelajaran, disana ada peranan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam kemampuan kreatif antara anak laki-laki dan perempuan, jika dilihat anak perempuan lebih kreatif dibanding anak laki - laki (Lee, 2005). Artikel ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh ice breaking dan teknik mendongeng

terhadap kreativitas semangat belajar anak usia dini di TK Darmawanita desa Pangkalan Balai kecamatan banyuasin III kabupaten banyuasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Darmawanita Kec. Banyuasin III Kab. Banyuasin yang melibatkan 10-15 anak dan penelitian dilaksanakan pada saat jam pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana proses penelitian ini berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan observasi dimana teknik pelaksanaan observasi ini dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang di selidiki. Populasi dari penelitian ini adalah anak-anak dan guru di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (M. Hariwijaya, 2009 : 103). Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapaun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Bermain merupakan dunia anak-anak, sehingga anak-anak tidak terlepas dari bermain yang merupakan suatu kegiatan yang disukai anak dan dilakukan secara spontan. Sehingga hal tersebut memberikan dampak positif bagi anak seperti bagaimana anak dapat mengeksplor lingkungan ketika bermain, melepas emosi negatif pada diri anak, dan memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Dalam suasana bermain aktif, anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Ketika anak merasa nyaman, aman, dan bebas mengeksplor lingkungannya, maka disinilah kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang sehingga menimbulkan keadaan bermain yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Vigotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Bentuk-bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas (Diana Vidya Fakhriani: 2016 p. 198), diantaranya adalah:

1. Mendongeng. Mendongeng dapat meningkatkan daya khayal anak yang merupakan bagian dari pengembangan kreativitas.

2. Menggambar. Dengan menggambar anak berkesempatan untuk menyampaikan apa yang dipikirkannya hingga timbul rasa kepuasan tersendiri serta dapat pula meningkatkan daya imajinasi anak.
3. Bermain alat musik sederhana. Kegiatan ini dapat membantu anak dalam hal menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan alat musik, ditambah lagi jika pribadi anak tersebut sangat menyukai musik maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan kreativitas yang mendalam.
4. Bermain dengan lilin atau playdoh. Permainan yang dapat membantu bagaimana anak mengeksplor lingkungannya serta dapat meningkatkan daya imajinasi anak untuk membentuk sesuatu yang ada disekitarnya menggunakan playdoh.
5. Permainan tulisan tempel. Permainan ini mendorong anak berpikir aktif dan kreatif.
6. Permainan dengan balok.
7. Berolahraga atau gerakan menari. Bukan hanya mampu mengembangkan aspek fisik motorik saja, gerakan tari atau olahraga juga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Konsep dan bentuk kreativitas AUD dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (expertise), keterampilan (skills), dan motivasi dalam diri (intrinsic task motivation). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, berkemampuan sen, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.

Istilah kreatifitas berasal dari bahasa inggris yaitu dari kata dasar "to create". Creative (kreatif) berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang baru yang belum pernah dibuat dan diciptakan orang lain. Dalam skripsi menurut Clark Mostakis dalam Yeni (2010:13) kreatifitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Menurut Baron (dalam Asrori, 2007:61) dalam skripsi kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Santrock (2011) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009) mengatakan Kreativitas yang ditunjukkan anak usia dini merupakan bentuk kreativitas yang original yang muncul seolah tanpa terkendali. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru yang ada atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah dan menjadikannya suatu hal baru. Selain itu kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan hal-hal baru. Jatra kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang.

Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak

yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. AUD juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 1993)

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas berasal dari kata kreativitas dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” Kreativitas mengacu pada kemampuan berkreasi, berkreasi, dan menciptakan hal-hal baru. Kreativitas mengacu pada kemampuan untuk berpikir tentang berbagai hal dengan cara baru dan menghasilkan solusi unik untuk masalah saat ini. Kreativitas yang ditunjukkan pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk kreativitas primitif yang tampak di luar kendali.

Tujuan kreativitas dalam skripsi Montolalu (2005:3.8), adalah memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan, masalah, keterbukaan dan kepuasan diri.. Menurut Martini (2006:58) dalam skripsi, mengemukakan bahwa tujuan kreatifitas adalah anak yang mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya yang akan berkembang menjadi anak yang percaya diri.

Dari observasi yang dilakukan di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai maka peneliti memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel. 1 Faktor yang mendorong kreativitas anak

No	Yang Mendorong Kreativitas	Keterangan
1	Waktu	Waktu pelaksanaan kegiatan di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai sudah lebih dari cukup untuk mengembangkan kreativitas anak
2	Dorongan	Guru selalu memberikan dorongan kepada anak-anak, dimana dorongan ini mampu membangkitkan semangat anak dalam berkreativitas.
3	Kesempatan Menyendiri	Ada waktu dimana anak mampu melaksanakan kegiatan nya sendiri, tanpa ada teman-teman yang menggangu.
4	Sarana	Sarana yang digunakan di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai sudah lebih dari cukup untuk membantu mengembangkan kreativitas anak

5	Cara mendidik	Guru mampu mendidik anak dengan baik, penggunaan kata-kata serta dorongan-dorongan yang membuat anak merasa nyaman dan senang ketika melakukan kegiatan pengembangan kreativitas
6	Lingkungan	Bukan hanya lingkungan sekolah saja yang bisa mendorong kreativitas anak, lingkungan dirumah anak juga bisa mendorong kreativitas anak
7	Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan	Dengan kegiatan - kegiatan pengembangan kreativitas yang dilakukan di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai mampu memberikan pengetahuan – pengeahuan baru terhadap anak, sehingga hal itu dapat memberikan kesempatan anak untuk memperoleh pengetahuan

Tabel. 2 Kegiatan yang dilakukan di TK Cendrawasih Desa Pelempang

No	Kegiatan Anak	Keterangan
1	Kegiatan Mendongeng	Dari 15 anak yang diteliti di TK Darmawanita Desa Dalam, 10 diantaranya sangat merespon kegiatan mendongeng yang dilakukan oleh guru.
2	Bermain playdoh	Dari 15 anak yang diteliti di KB Putri Melur Desa Dalam , 12 diantaranya mampu mengikuti apa yang diinstruksikan oleh guru. 8 anak bisa membuat bentuk bunga yang sudah dicontohkan oleh guru tanpa bantuan, 4 diantaranya pun mampu tapi masih perlu bantuan dari guru.
3	Menggambar	Dari 15 anak yang diteliti di KB Putri Melur Desa Dalam, hampir semuanya mampu menggambar apa yang diperintahkan oleh guru, walaupun tidak sempurna tapi setidaknya mereka sudah mampu melakukan kegiatan sesuai dengan perintah guru.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru dan kegiatankegiatan yang diberikan sangat penting dalam mendidik anak untuk menjadi pribadi yang kreatif.Orang tua harus mendorong anak untuk berani mencoba mengemukakan pendapat gagasan melakukan sesuatu atau mengambil keputusan sendiri (asalkan tidak membahayakan atau merugikan orang lain atau pun diri sendiri). Orang tua juga mempunyai fungsi sebagai pendorong anaknya untuk menjadi anak yang mandiri, karena itu merupakan sasaran agar anak mampu berkeaktivitas

KESIMPULAN

Sebagai pendidik, perlu menganggap muatan pendidikan untuk mengembangkan kreativitas anak itu sangat diperlukan. Kreativitas merupakan syarat yang diperlukan untuk menciptakan hal-hal baru, karena kreativitas merupakan pengembangan kemampuan yang penting, terutama dalam dunia yang sangat kompetitif ini Era globalisasi. Tentunya dalam hal ini pendidik memegang peranan penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Kreativitas memang bukan bawaan lahir, tapi bisa dipelajari dan dikembangkan, sehingga bisa dikembangkan sejak usia sangat muda. Hal ini dikarenakan anak usia dini merupakan masa keemasan yang menjadi dasar dari tahapan selanjutnya. Pada masa pandemi covid-19 di era New Normal ini tentulah peran seorang pendidik sangat diperlukan untuk selalu memantau perkembangan anak.

Pada dasarnya setiap anak terlahir kreatif, hanya saja jika anak kurang diberikan stimulus maka kreativitas anak akan menjadi kurang berkembang. Dengan dilaksanakan kegiatan bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak maka Kkegiatan kreativitas yang dilakukan di KB Putri Melur Desa Dalam cukup membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Kita bisa membiarkan anak bermain dengan asik dan mengeksplor lingkungannya karena pada masa itulah kita bisa membantu mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. 2013. Aspek Multiple di Kelas. Edisi Ketiga. terj. Dyah Widya Prabaningrum. Jakarta Barat: Indeks
- Anggi Sirka Rinta, Dike Febriana, & Retno Wulandari. (2022). Strategi Pengelolaan Pemasaran Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 198–205. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/201>
- Ari Pratiwi, I. 2013. Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B di Tk Laboratorium Pg-Paud Fip Unesa.PAUD Teratai, 2(3).
- Bakhtiar, M. I. (2015). Pengembangan video Ice Breaking sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi*

- Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling. 1(2), 150-162.
- Fakhriani Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. No 2.
- Izzatil Anisa, Widuri Monicha, & Retno Wulandari. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Di Kelompok Bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 175–187. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/198>
- Nurhasanah, Windi Miranti, & Retno Wulandari. (2022). Pengelolaan Keuangan Lembaga Kelompok Bermain KB AMALIA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 58–67. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.com/index.php/JIMR/article/view/208>
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.
- Vesi Tri Septiani, Retno wulandari, Esi Maharani, & Alya Zakia. (2022). Pengelolaan Pendirian Kelompok Bermain (KB). *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 46–57. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.com/index.php/JIMR/article/view/207>