

Rumah Belajar dan Bermain Sebagai Wadah Kreativitas Anak-anak di Kelurahan Tengah

Nur Hasanah Harahap¹, Hijriani², Fyni Afrilyani Putri³, Elsa Regina Putri⁴

Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

*e-mail korespondensi: nurhasanahrhp05@unja.ac.id

Abstract

Children are in a phase where children prefer to play, in this case, the games that will be given to children must be considered. For example, games that can highlight creativity as well as lessons in it. Creativity is creating something new that has never existed before. Creativity in every child is different, so in this case, the child needs a place to be accommodated in a kind of house other than a formal school so that the child's creativity continues to develop properly. The study and play house is an activity where children can learn and play and also accommodate the creativity of the children of the Tengah Village. With this activity, it can be seen that the learning house can become a place for the creativity of the children of the Tengah Village following the documentation or photographs. photos were taken by service students. Service students use the lecture method and practical methods in this activity and the targets in this activity are the children of the Tengah Village, the data collection used is documentation

Keywords: Children, Creativity, Study house

Abstrak

Anak-anak berada pada fase dimana anak lebih senang bermain, dalam hal ini permainan yang akan diberikan kepada anak harus diperhatikan. Contohnya permainan yang bisa menonjolkan kreatifitas sekaligus pelajaran di dalamnya. Kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas pada setiap anak berbeda-beda, maka dalam hal ini anak membutuhkan tempat untuk ditampung di semacam rumah selain sekolah formal agar kreativitas anak tetap berkembang dengan baik. Rumah belajar dan bermain merupakan suatu kegiatan dimana anak-anak dapat belajardan bermain dan juga untuk mewardahi kreativitas anak-anak Kelurahan Tengah yang, dengan adanya kegiatan ini dapat dilihat bahwa rumah belajar dapat menjadi wadah kreativitas anak-anak Kelurahan Tengah sesuai dengan dokumentasi atau foto-foto yang diambil oleh mahasiswa pengabdian. Mahasiswa pengabdian menggunakan metode ceramah dan metode praktek dalam kegiatan ini dan sasaran dalam kegiatan ini adalah anak-anak Kelurahan Tengah, pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi

Kata Kunci: anak, kreativitas, rumah belajar

Accepted: 2023-02-10

Published: 2023-04-03

PENDAHULUAN

Anak usia 6-12 tahun merupakan fase anak-anak awal yang akan berakhir saat selesai Sekolah Dasar. Pada fase ini anak-anak akan lebih senang bermain. Permainan dan bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak, hal ini juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan juga perkembangan emosional (Murni 2017). Permainan yang bisa meningkatkan kreativitas anak dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen menggunakan gagasan-gagasan barunya baik menggunakan alat bermain ataupun tidak. Jika anak merasa mampu menciptakan suatu hal yang baru dan unik, anak akan melakukan kembali pada situasi yang lain (Andayani 2021).

Permainan yang menyenangkan dan tidak berbahaya akan memicu anak untuk bermain dan menemukan ide-ide dengan menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena bermain maupun kreativitas sama-sama

menggantungkan kemampuan anak menggunakan tanda-tanda atau simbol-simbol. Pada masalah yang dihadapinya. Kreativitas disebut sebagai sebuah aspek pemecahan masalah dari dalam akar bermain. Saat anak menggunakan khayalannya, dengan alat maupun tidak dengan alat, kreativitas anak akan lebih menonjol (Wahyuni and Azizah 2020).

Kreativitas merupakan suatu tuntutan yang penting pada saat ini. Seorang yang memiliki jiwa kreatif akan selalu dibutuhkan oleh orang disekitarnya karena orang tersebut mampu mengikuti perubahan yang terus ada. Dengan kreativitas, anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien. Untuk dapat mengasah kreativitas anak dapat dilakukan dengan aktivitas yang bereksplorasi. Aktivitas yang bereksplorasi memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajah dan mengalami solusi pada masalah yang dihadapinya (Hidayati, Fahrudin, and Astawa 2017). Kreativitas anak memerlukan wadah untuk dituangkan agar tidak menjadi sia-sia dan hilang begitu saja. Wadah dalam menuangkan kreativitas anak ada begitu banyak seperti sekolah ataupun di luar sekolah seperti Rumah Belajar dan Bermain. Rumah belajar dan Bermain merupakan wadah untuk anak-anak belajar sekaligus bermain yang dibuat dengan menyenangkan dan menyesuaikan karakter anak-anak yang sangat senang bermain.

METODE

Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka pada anak-anak Kelurahan Tengah. Sasaran dalam kegiatan ini adalah anak-anak Kelurahan Tengah tingkat Sekolah Dasar (SD). Kegiatan ini dilakukan pada hari minggu, 27 Desember 2022 di rumah salah satu warga di Kelurahan Tengah yang bisanya menjadi pusat kegiatan salah satunya yaitu Rumah Belajar dan Bermain. Metode yang digunakan yaitu

1. Metode ceramah : menjelaskan dan mencontohkan langsung bagaimana proses pembuatan tempat pensil
2. Metode praktik : metode ini digunakan karena anak-anak Kelurahan Tengah langsung mempraktikkan langsung pembuatan tempat pensil setelah dicontohkan oleh mahasiswa pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kreatif memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Menurut Santrock, 2011 (Rohani 2017) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty (Bantali 2022) menyatakan bahwa kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/ berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Kemudian Freeman dan Munandar dalam buku Bantali mengemukakan kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu ada baiknya hal tersebut sudah dikembangkan semaksimal anak dilahirkan. Dari semua pernyataan diatas dapat disimpulkan kreativitas adalah suatu kondisi yang dimiliki dalam diri seseorang yang memiliki kemampuan yang bernilai dan berguna lalu dikembangkan sebagai suatu kreativitas.

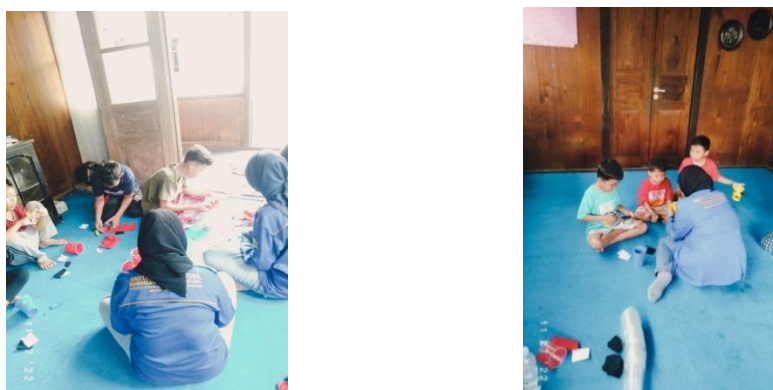
Faktor yang dapat mendorong seseorang untuk berlaku kreatif menurut Hurlock, 1978 (Maulana and Mayar 2019) yaitu : waktu, dorongan, kesempatan, kesempatan menyendiri, lingkungan, cara mendidik, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas sebagai berikut (Sit et al. 2016) : (1) faktor internal individu : keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu, keterbukaan terhadap pengalaman, dan evaluasi internal. (2) faktor eksternal : tersedianya sasaran kebudayaan, adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan, menekankan pada *becoming* dan tidak

hanya *being* artinya tidak menekankan kepentingan di masa sekarang tetapi berorientasi pada masa akan datang nanti, memberikan kebebasan terhadap semua warga tanpa diskriminasi, adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda, adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda, adanya interaksi antara individu yang berhasil dan adanya.

Rumah belajar adalah sebuah wadah kreativitas yang diciptakan oleh tim dengan melibatkan beberapa orang yang ikut andil dalam menciptakan rumah belajar. Rumah Belajar dan Bermain ini juga sebagai tempat anak-anak mengekspresikan diri dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang tidak mereka dapatkan di sekolah. Rumah belajar ini berada disalah satu rumah warga yang menjadi pusat kegiatan seperti keagamaan, penyuluhan, dan tempat persinggahan mahasiswa KKN. Karena hal ini, mahasiswa pengabdian menggunakan tempat itu sebagai Rumah Belajar dan Bermain.

Kegiatan Rumah Belajar dan Bermain ini dilakukan setiap hari Minggu dikarenakan pada hari lain anak-anak di Kelurahan Tengah bersekolah dari pagi hingga sore dan malamnya dilanjutkan dengan mengaji. Setiap minggunya mahasiswa memberikan materi yang berbeda-beda pada anak-anak Kelurahan Tengah agar mereka tidak merasakan kebosanan jika diberikan materi yang sama tiap minggunya.

Adapun salah satu materi yang kami berikan pada hari Minggu 27 Desember 2022 yaitu pembuatan tempat pensil menggunakan botol plastik dan kain flannel. Hal ini bertujuan untuk menampung ide kreatif ataupun meningkatkan kreativitas anak-anak Kelurahan Tengah. Hal ini serupa dengan pendapat Fakhriyani, 2016 (Putri and Izzati 2022) salah satu cara dalam mengembangkan kreativitas anak dengan cara menggunakan metode bermain dimana anak menciptakan hasil karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas melalui alat bermain. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan yaitu : 1) kegiatan pertama kali dimulai pada jam 10.00 WIB 2) lalu dimulai dengan pembukaan dan salam yang dilakukan oleh mahasiswa pengabdian 3) setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan menunjukkan cara bagaimana tahapan membuat tempat pensil 4) mahasiswa pengabdian menanyakan ke anak-anak tersebut apakah sudah dimengerti atau belum 5) setelah mereka menjawab sudah maka giliran mereka untuk mempraktikkannya 6) mereka mulai memberikan lem pada gelas plastik dan kain flannel sebagai kain dasar mereka 7) jika telah tertempel dengan kuat anak-anak mulai membuat kreasi mereka dengan berbagai bentuk.



gambar 1. Proses pembuatan tempat pensil



gambar 2. Hasil pembuatan tempat pensil

Evaluasi menurut Edwind dalam Ramayulis, 2002 (Magdalena, Fauzi, and Putri 2020) adalah suatu tindakan atau proses dalam menilai sesuatu. Evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan tersebut berlangsung. Teknik yang digunakan yaitu observasi, melakukan pengamatan pada anak-anak yang sedang membuat tempat pensil. Setelah selesai melakukan kegiatan, mahasiswa pengabdian melakukan evaluasi lainnya dengan menanyakan perasaan anak-anak Kelurahan Tengah dan apakah mereka puas dengan hasil yang mereka buat sendiri. Hasil yang didapat dari evaluasi adalah tanggapan yang mereka berikan sangat positif dan mereka sangat puas dengan hasil karya mereka sendiri.

Pada dokumentasi juga terlihat bahwa anak-anak sangat serius dalam membuat kreasi tempat pensil. Ada banyak bentuk yang mereka buat seperti tumbuhan, benda, hingga bentuk huruf atau inisial nama mereka sendiri. Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa rumah belajar dan bermain dapat menjadi wadah anak untuk menuangkan kreativitas mereka.

KESIMPULAN

Dari semua pernyataan diatas dapat disimpulkan kreativitas adalah suatu kondisi yang dimiliki dalam diri seseorang yang memiliki kemampuan yang bernilai dan berguna lalu dikembangkan sebagai suatu kreativitas. Rumah belajar adalah sebuah wadah kreativitas yang diciptakan melalui pemikiran seseorang lalu dengan melibatkan beberapa orang yang ikut andil dalam menciptakan rumah belajar tersebut dimana sebagai wadah kreativitas, tempat anak-anak mengekspresikan diri dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang tidak mereka dapat disekolah.

Rumah belajar ini sendiri juga sebagai sarana belajar serta bermain, rumah belajar ini bukan hanya semata-mata untuk tempat belajar disini juga sebagai tempat bermain akan tetapi bukan sekedar bermain saja tapi bermain sambil belajar. Rumah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rumah dimana anak-anak dapat belajar dan bermain secara bersamaan dengan perasaan yang bahagia dan nyaman, dapat membantu menumbuhkan kreativitas atau menuangkan kreativitas yang ada dalam diri anak-anak Kelurahan Tengah Rumah belajar ini berada disalah satu rumah warga yang terlebih dahulu meminta izin dan setelah mendapatkan izin baru memulai kegiatan rumah belajar ini.

Saran menurut penulis yaitu rumah belajar akan lebih khidmat jika dilaksanakan oleh peserta atau anak-anak yang lebih banyak lagi. Juga alangkah baiknya jika sarana prasarana dapat tersedia saat kegiatan rumah belajar nantinya guna menunjang kegiatan rumah belajar kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Sri. 2021. "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." 7(1): 230–38.
- Bantali, Ampun. 2022. *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*. Yogyakarta: jejak pustaka.
- Hidayati, Susi, Fahrudin, and I Made Suwasa Astawa. 2017. "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1: 66.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri. 2020. "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2(2): 244–57. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Maulana, Ihsan, and Farida Mayar. 2019. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0." *Ayan* 8(5): 55.
- Murni. 2017. "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun." III: 19–33.
- Putri, Dinda Kurnia, and Izzati. 2022. "Perkembangan Kreativitas Anak Selama Belajar Dari Rumah (BDR) Di Taman Kanak- Kanak Ikal Iqra ' D WP Kota Padang." 4.
- Rohani. 2017. "RAUDHAH Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA). ISSN: 2338-2163 - V." *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*.
- Sit, Masganti et al. 2016. Perdana Publishing *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*.
- Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. 2020. "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia \Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan* 15(01): 161–79.