
ANALISIS PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL: STIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA SD MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Sudarjat 1✉, Adhy Putri Rilianti 2

PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya

Jalan Kebonsari Elveka 5 Surabaya

✉ sudarjatsquat@gmail.com

Ket. Artikel

Abstract

Kata Kunci:
Kreativitas Anak,
Stimulasi,
Permainan
Tradisional

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Creativity is one of the characteristics of children's growth and development in the cognitive realm. Creativity is very important to be developed from an early age because this ability is a provision to solve problems in everyday life. One way to improve and develop children's creativity is to play traditional games. This study aims to explore information about stimulating children's creativity through traditional games. This research is in the form of a literature review with secondary sources in the form of books, journals, and other relevant sources. The results showed that traditional games that can stimulate children's creativity include 1) gobag sodor, 2) congklak, and 3) painting.

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu ciri dari pertumbuhan dan perkembangan anak dalam ranah kognitif. Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak dini karena kemampuan ini merupakan bekal untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi tentang stimulasi kreativitas anak melalui permainan tradisional. Penelitian ini berbentuk literature review dengan sumber sekunder berupa buku, jurnal, dan sumber-sumber relevan lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dapat menstimulasi kreativitas anak antara lain 1) gobag sodor, 2) congklak, dan 3) cublak-cublak suweng.

© 2018 PGSD STKIP AL HIKMAH

PENDAHULUAN

Pada era yang serba cepat akan informasi dan komunikasi seperti saat ini, diperlukan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif untuk menghasilkan karya yang berguna bagi nusa dan bangsa. Berbagai penemuan dan penelitian baik dari segi teknologi maupun teori muncul karena kreativitas yang tinggi. Sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif dapat dihasilkan melalui pendidikan yang mendorong kreativitas yang dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar menekankan pada kreativitas siswa.

Kreativitas adalah salah satu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Menurut Yamamoto (1964) dalam Palaniappan, kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga

semakin tinggi kreativitas anak, maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Pentingnya kreativitas tidak lepas dari pengertiannya yaitu kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya (Stenberg, dalam Dadvar, 2012).

Dalam penelitian “*The Relationship Between Creative Thinking Ability and Creative Personality of Preschoolers*”, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara berpikir kreatif dengan kepribadian kreatif pada anak-anak prasekolah (Lee, 2005). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara berpikir kreatif dengan kepribadian kreatif pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki implikasi untuk mengidentifikasi anak-anak berbakat dan mengembangkan program pendidikan bagi anak-anak berbakat. Untuk meningkatkan kreativitas tersebut peneliti menggunakan asosiasi antara kreativitas dan permainan tradisional agar tercapai pengembangan berpikir kreatif tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Beberapa ahli mengemukakan bahwa ada banyak definisi tentang kreativitas. Diantaranya yaitu menurut Supriyadi, (2001:7) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kemudian Hurlock (1999:47) menyampaikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga. Sedangkan menurut Conny R Semiawan (2009) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan atau create sesuatu berupa gagasan, hasil karya maupun ide yang dikombinasikan dengan konsep lama dan konsep baru.

Menurut Agus mahendra Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Kemudian Hayuningtyas (2005) mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Adapun aspek-aspek penting dalam permainan tradisional menurut Guilford dalam Nursito (2000) yaitu : a) aspek jasmani yang terdiri dari kelenturan, kekuatan, dan daya tahan tubuh. b) aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas. c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam rumpun penelitian literatur review, yaitu penelitian yang mengkaji atau meninjau dari berbagai sumber data. Sumber data penelitian yang digunakan yaitu dari berbagai sumber terkait pengembangan kreativitas serta hubungannya dengan

permainan tradisional. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yang menghasilkan simpulan yang bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Solahuddin (2006) menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu ciri daripada perilaku yang intelegen karena kreativitas juga merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Dalam konsep tugas-tugas perkembangan pada usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun menurut Havighurts (dalam Hurlock, 1996) adalah mengembangkan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Pada usia ini anak diharapkan dapat belajar secara menyenangkan yaitu salah satunya dengan bermain permainan tradisional. Bermain sangat penting bagi kehidupan anak karena hal tersebut adalah cara belajar yang menyenangkan. Anak tidak tertekan belajar ketika ia sedang bermain. Secara tidak langsung permainan-permainan yang dimainkan tersebut membuat anak belajar bagaimana cara berhitung, membaca, dan menulis. Berikut ini beberapa contoh permainan tradisional yang dapat menstimulasi kreativitas anak.

Gobag Sodor

Permainan ini memerlukan strategi dalam berpikir dan hal tersebut sangat berkaitan erat dengan kreativitas. Dalam permainan ini pemain menyusun strategi yang kreatif agar bisa keluar dari hadangan lawan. Selain itu kerja sama tim, dan juga motorik kasar serta kelincahan pemain sangat diuji dalam permainan ini.

Congklak

Permainan ini memerlukan berpikir matematis dalam memainkannya. Hal ini turut mengembangkan kreativitas anak karena berpikir matematis dapat melatih kemampuan tersebut. Cara memainkannya yaitu dengan suit dan yang menang akan mulai mengisi lubang papan congklak dengan biji. Biji tersebut ditaruh satu persatu dalam lubang papan sampai semua lubang terisi penuh.

Cublak-Cublak Suweng

Permainan ini biasa dimainkan dengan 3 sampai 5 orang dengan 1 orang sebagai pak empo jika kalah dalam gambrel. Permainan ini dimainkan sambil bernyanyi. Salah satu pemain yang tidak menjadi pak empo memegang satu kerikil atau biji yang disembunyikan. Hal ini melatih kreativitas verbal, motorik halus, dan kerja sama pada anak.

Secara optimal permainan tradisional bukan hanya melibatkan kognitif, melainkan juga pada aspek fisik karena banyak bergerak. Pada aspek fisik ini motorik kasar pada anak bekerja dengan baik untuk melatih otot-ototnya. Begitu juga pada aspek kognitif yang mengasah kemampuan berpikir kreatif anak untuk memecahkan masalah pada permainan-permainan tradisional tertentu. Selain itu belajar sambil bermain menyediakan berbagai kesempatan untuk melahirkan ide-ide kreatif dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut kemudian diuji coba dalam keadaan yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menghadapi masalah-masalah (Caplan & Caplan, 1974 dalam Carol, 1992). Kemudian lingkungan bermain anak tidak selalu menyertakan harapan-harapan yang pasti bagi kehidupan anak dimasa mendatang. Oleh karena itu, menurut Starkwather (1971) selalu ada resiko tidak setuju dengan keadaan dan melahirkan berbagai ide berbeda yang merupakan komponen penting dalam perkembangan kreativitas. Dari berbagai pendapat para ahli tersebut dapat

disimpulkan bahwa sarana utama dalam pengembangan kreativitas adalah dengan kegiatan bermain yang salah satunya yaitu dengan bermain permainan tradisional. Kreativitas merupakan aspek tetap yang ada pada semua perkembangan. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus pada satu bidang saja, akan tetapi mendukung dan memperkuat perkembangan anak dari segala aspek.

Kegiatan bermain pada permainan tradisional secara umum memiliki tingkatan-tingkatan tertentu sesuai dengan umurnya dan tingkat perkembangannya. Menurut Sofia Hartati (2005: 92), tahapan bermain sesuai dengan tingkat usianya dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. *Exploration play* (0-2 tahun); pada tahap ini anak sudah timbul rasa ingin tahu untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya sendiri. Anak akan bergerak kesana kemari untuk memuaskan rasa ingin tahunya meskipun hal tersebut dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang (Umayah).
2. Jelas.
3. *Competency play* (3-6 tahun); pada tahap ini anak mulai senang meniru orang lain yang dilihatnya dan pada tahap ini pula anak mulai mampu untuk mencapai suatu tingkat keterampilan tertentu. Contohnya memegang satu pensil.
4. *Achievement play* (7-10 tahun); pada tahap ini anak sudah mulai bermain dengan kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya.

SIMPULAN

Kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan atau create sesuatu berupa gagasan, hasil karya maupun ide yang dikombinasikan dengan konsep lama dan konsep baru.

Kreativitas merupakan potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan atau aktivitas yang sistematis, pedagogis, teratur, terencana dan disesuaikan dengan kelompok belajar anak sesuai usia pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satunya adalah dengan memperkenalkan anak dengan bermain permainan tradisional. Secara optimal permainan tradisional bukan hanya melibatkan kognitif, melainkan juga pada aspek fisik karena banyak bergerak. Pada aspek fisik ini motorik kasar pada anak bekerja dengan baik untuk melatih otot-ototnya. Begitu juga pada aspek kognitif yang mengasah kemampuan berpikir kreatif anak untuk memecahkan masalah pada permainan-permainan tradisional tertentu. Dengan begitu hubungan perkembangan kreativitas anak dengan permainan tradisional begitu erat sehingga tidak dapat terpisahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, F. (2009). *Efektivitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal Pada Masa Anak Sekolah*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dwipa, A. A. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar*. Semarang: Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan.

- Gangga, N. A. S. (2009). *Peranan Gobag Sodor Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Anak*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 1(02).
- Ratnani, D. A. (2019). *Peningkatan Kreativitas Siswa SMP Wisata Sanur Melalui Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbasis Media Mind Mapping*. Denpasar: Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi.
- Umayah, N. K. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A*. Surabaya: Universitas negeri Surabaya.
- Yulianti, T. R. (2014). PERANAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Cimahi: Jurnal EMPOWERMENT*.

