

# PENCIPTAAN KARYA TARI “ANAKKU BERMAIN”

Silvi Fitriah Diana

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Surakarta  
Jalan Ki Hajar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pengembangan kreativitas serta minimnya semangat belajar anak di sekolah. Hal tersebut disebabkan pendidik masih menggunakan pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar. Masalah penelitian ini adalah apakah kreativitas serta semangat belajar anak TK An-Nur kelompok A dan B Kabupaten Jember dengan menggunakan model pembelajaran bermain akan muncul secara optimal?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil daripada penerapan model pembelajaran bermain terhadap kreativitas dan semangat belajar anak di sekolah. Manfaat penelitian ini adalah (1) bagi anak, dapat meningkatkan semangat belajar dan mengembangkan kreativitasnya; (2) bagi pendidik, dapat menerapkan pembelajaran bermain dalam proses belajar mengajar di kelas; (3) bagi sekolah, memperoleh inovasi pembelajaran baru yang sesuai dengan dunia anak yang masih relevan dengan nuansa pembelajaran yang diinginkan dalam kurikulum. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Data penelitian ini adalah data aktivitas dan hasil dari perkembangan kreativitas anak dalam penerapan model pembelajaran bermain. Data diperoleh dengan demonstrasi, observasi, diskusi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran, baik pada aktivitas guru dalam proses belajar mengajar maupun hasil observasi dan demonstrasi. Peningkatan itu dapat dilihat dari setiap penelitian di dalam kelas yang menggunakan catatan diri, pertama dengan perkembangan cukup (C) dan kedua dengan sangat baik (SB). Simpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran bermain dapat meningkatkan kreativitas dan semangat belajar anak TK An-Nur Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Kata kunci: Model Pembelajaran Bermain, Kreativitas, Semangat Belajar Anak

## Abstract

*The reason for this research was the lack of development of creativity and the poor learning spirit among school children. This is due to the fact that educators still tend to use conventional teaching methods in the teaching and learning process. The question addressed in the research is whether the creativity and learning spirit of children in the first and second years of the An-Nur Kindergarten in the District of Jember, in which a play-based learning model is implemented, will develop to an optimal level. The goal of this research is to discover the results of implementing a play-based learning model on the creativity and learning spirit of children at school. The benefits of the research are: (1) for the children, to increase their learning spirit and develop their creativity; (2) for the educator, to implement play-based learning in the teaching and learning process in the classroom; and (3) for the school, to create an innovation in the learning process which is suitable for the world of children while at the same time remaining relevant to the nuance of learning that is required according to the curriculum. The nature of the research is a classroom action study which includes planning, implementation, and evaluation. The research data includes the data of the activities and the results of the development of the children's creativity with the implementation of a play-based learning model. The data was obtained through*

*demonstrations, observation, discussions, and field notes. The results of the research show that there is an increase in learning, evident both in the activities of the teachers in the teaching and learning process and also in the results of the observation and demonstrations. This increase can be seen in every study inside the classroom which uses personal notes, firstly with adequate development (c) and secondly with very good development (SB). The conclusions of the research are that using a play-based learning model can increase the creativity and learning spirit of children in the An-Nur Kindergarten in the Sub-District of Kaliwates in the District of Jember*

*Keywords: Play-Based Learning Model, Creativity, Children's Learning Spirit*

## PENDAHULUAN

### Model Pembelajaran

Kata taman berarti suatu tempat yang menyenangkan. Jadi, dapat diartikan bahwa Taman Kanak-Kanak bukan merupakan sebuah sekolah, tetapi tempat yang menyenangkan bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Seharusnya di Taman Kanak-Kanak tidak diberikan pelajaran membaca, menulis, berhitung (Ca-Lis-Tung) dan matematika seperti di sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah usaha atau kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan serta berhitung. Usaha kegiatan tersebut dibatasi pada usaha meletakkan dasar-dasar kesanggupan belajar membaca, berhitung dan menulis. Sehingga diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, di tingkat selanjutnya anak mempunyai kesanggupan belajar, membaca, menulis dan berhitung tanpa banyak mengalami kesulitan.

Tidak dapat dielak, hingga saat ini pembelajaran di Taman Kanak-Kanak pada umumnya masih berlomba untuk mencetak murid-muridnya dibidang akademik atau CaLisTung. Dalam hal ini pengkarya mencoba membuat suatu model pembelajaran yang interaktif pada anak usia dini yang akan mencakup segala aspek perkembangan anak, yaitu bahasa, nilai-nilai

agama, fisik-motorik, sosial-emosional dan kognitif, karena sesungguhnya dari imajinasi dan kreativitas tersebut, jika kita bisa mengarahkan, akan tumbuh generasi bangsa yang memiliki kreativitas tinggi dan mandiri.

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, serta yang lainnya. Dalam kurikulum yang digunakan sebagai pedoman disetiap sekolah juga disebutkan, bahwa masa prasekolah merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangannya dilakukan dengan bermain sambil belajar. Menurut Moleong (Santi,D, 2009: xiv-xv) bermain merupakan sarana paling tepat bagi anak untuk

mengeksplorasi dunianya. Karena Taman Kanak-Kanak merupakan awal pendidikan, sehingga perlu menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan bagi anak.

### **Bermain dan Kreativitas**

Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Selain itu anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui eksperimen, hayalan, drama, bermain konstruktif. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas khususnya pada anak. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Dengan bermain mereka dapat merasakan obyek-

obyek dan tantangan nyata untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara, memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, dan penuh daya hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena dengan bermain mereka akan melibatkan diri secara langsung disetiap permasalahannya.

Penelitian ini dibuat dari permasalahan sikap konvensional pendidik pada proses belajar mengajar terhadap anak di kelas. Pendidik yang seharusnya menjadi fasilitator dan motivator belum mampu menarik perhatian anak dalam belajar. Model pembelajaran konvensional yang kerap pengkaryanya ditemui di kelas ataupun di sekolah-sekolah terutama sekolah Taman Kanak-Kanak swasta, telah mempengaruhi dan mengurangi semangat belajar anak di sekolah. Namun jika pada saat jam istirahat, anak-anak berlomba ingin menjadi yang pertama menuju tempat bermain. Anak-anak merasa senang jika mendengarkan bel istirahat daripada bel masuk yang menandakan proses belajar mengajar akan dimulai. Selain itu juga, permasalahan lainnya adalah anak-anak yang kerap tidak menyelesaikan tugasnya. Penyelesaian terhadap tugasnya pada buku paket atau

majalah yang dibagikan masih banyak yang secara asal-asalan dan tidak tuntas. Hal tersebut menjadi pertimbangan pengkarya untuk menciptakan Model Pembelajaran Bermain di Taman Kanak-Kanak, yang bertujuan untuk memberikan rasa senang, bebas, percaya diri dan aktif dalam belajar. Selain itu juga dengan model pembelajaran bermain ini pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan psikologisnya. Sedangkan manfaat dari model pembelajaran bermain ini adalah:

- (1) Bagi anak, dapat meningkatkan semangat belajar dan mengembangkan kreativitasnya
- (2) Bagi pendidik, dapat menerapkan pembelajaran bermain dalam prose belajar mengajar di kelas
- (3) Bagi sekolah, memperoleh inovasi pembelajaran baru yang sesuai dengan dunia anak yang masih relevan dengan nuansa pembelajaran yang diinginkan dalam kurikulum.

Jenis penelitian ini adalah dengan tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Data penelitian tersebut merupakan data aktivitas dan hasil dari perkembangan kreativitas anak dalam penerapan model pembelajaran bermain. Data diperoleh dengan metode demonstrasi, observasi, diskusi dan catatan lapangan, yang diharapkan dapat memberikan hasil yang memuaskan serta dapat digunakan oleh anak dari penerapan model pembelajaran bermain ini.

## **Pengaruh Model Pembelajaran Bermain terhadap Belajar Anak.**

### **Kreativitas dan Belajar Anak**

Menurut Freedom (1982) mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan untuk memahami dunia, menginterpretasi pengalaman dan memecahkan masalah dengan cara yang baru dan asli. Sedangkan Woolfook (1984) memberikan batasan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu (hasil) yang baru atau asli atau pemecahan suatu masalah. Guilford (1976) mengemukakan kreativitas adalah cara-cara berpikir yang divergen, berpikir yang produktif, berdaya cipta berpikir heuristik dan berpikir lateral. Berbeda pula dari pendapat Rhodes yang dikutip oleh Munandar (1987) yang mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan dalam 4 P yaitu, *Person, Process, Press, dan Product*, atau ditinjau dari segi pribadi (person) yang kreatif, proses yang kreatif, pendorong kreatif dan hasil kreativitas.

Sedangkan menurut para pakar Indonesia, Conny R.Semiawan (1987) memberi batasan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk baru. S.C.Utami Munandar (dalam Alisyahbana, 1983) mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di bidang ilmu teknologi, seni, maupun penemuan-penemuan di bidang lainnya. Selo Sumarjan (1983) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang efektif dalam menciptakan sesuatu yang baru, yang berbeda dalam bentuk, susunan, gaya, tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari

sesuatu yang dibuat itu. Dan Daldjoeni (1977) memberi pengertian tentang kreativitas tidak hanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam hal ini hubungan antara dirinya dengan lingkungan, baik dalam hal materiil, sosial maupun psikis (Duwi Santosa dalam website: <http://www.galeripustaka.com/2013/03/pengertian-kreativitas.html>).

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat menjadikan anak sebagai peneliti dan pekerja sejati, namun demi menumbuhkannya memerlukan stimulan dengan motivasi maupun kegiatan yang menunjang, walaupun sesungguhnya kreativitas dapat dilakukan dimana saja dan dengan apa saja, karena sesungguhnya alam memberikan berbagai macam keindahannya yang tanpa disadari semua itu dapat kita manfaatkan dengan baik sehingga menjadi bentuk yang kreatif. Di area pendidikan khususnya Taman Kanak-Kanak, apa yang kita lihat dapat didiskusikan dan dijadikan bahan untuk belajar, yaitu melalui bentuk, warna, motorik (kasar dan halus), peran, sosial-emosional, serta nilai-nilai agama dengan pembelajaran yang imajinatif, senang dan kreatif, yaitu melalui permainan. Jadi proses belajar mengajar tidak membosankan, sehingga anak tetap tertarik untuk mengikuti kegiatan yang disediakan oleh pendidik hingga selesai.

Pada model pembelajaran bermain ini pengkarya membuat beberapa kegiatan yang dirancang sesuai dengan pemahaman dasar anak untuk mencapai tingkat standar belajar dan pemahaman anak sesuai dengan pengembangan kreativitasnya dengan unsur rupa, gerak dan bunyi, yaitu membuat baju dari plastik dan kertas lipat, memasang bentuk geometri dan membuat pola pukul 1,

2, 3, dan 4 dengan menggunakan botol minuman plastik.

## **Kegiatan Kreatif dengan Belajar**

### **a. Membuat baju dari plastik dan kertas lipat**

Kegiatan pertama, sebagai bentuk pengaplikasian dari rupa, yaitu membuat pakaian dari plastik transparan secara sederhana, dimana pola dan hiasan dibuat oleh pengkarya/pendamping atau guru, anak-anak hanya menggunting dan menempel. Sebelum mengerjakan tugas pertama, anak-anak melakukan pengamatan dengan melihat lingkungan sekitar, lalu anak diharapkan dapat mengaplikasikan berbagai macam pengamatannya dengan menirukan gerakan-gerakan. Seperti contoh, menirukan pohon yang tertiup angin sepoi-sepoi seperti apa? , dan dapat membayangkan pohon yang tertiup angin kencang itu seperti apa?. Selain itu juga anak diharapkan dapat menirukan gerakan binatang sedang berjalan atau bersuara seperti yang dilihat atau didengarnya pada saat mengamati. Pengalaman ini secara tidak langsung membuat anak menjadi seorang pengamat dan pencipta gerak dan ekspresi secara sederhana tanpa bantuan pengkarya, pendamping atau guru. Setelah dirasa sudah cukup maka pengkarya memberikan tugas pertama, yaitu menggunting dan menempel hiasan dari kertas lipat sehingga membentuk pakaian plastik sederhana yang dapat diartikan berbagai macam pakain oleh anak. Contoh, celemek ibu untuk masak dan cuci piring, jas hujan atau baju pesta. Hal ini bertujuan untuk membentuk konsentrasi dan fokus anak pada satu kegiatan atau pekerjaan. Selain itu juga kegiatan ini mengajarkan rasa kerjasama dan kesabaran

dalam menempel, serta memberi peluang kepada anak untuk dapat menilai hasil karyanya sendiri dan hasil karya temannya. Jika anak mampu memberi penilaian terhadap karyanya atau karya orang lain, maka akan menimbulkan rasa ingin melakukannya lagi nanti jika dirumah atau dimana saja.

#### **b. Memasang bentuk geometri (lingkaran, segiempat dan segitiga)**

Kedua, yaitu memasang bentuk geometri. Geometri yang pengkarya pakai adalah bentuk segiempat, lingkaran dan segitiga. Karena bentuk ini adalah bentuk dasar yang kerap diperkenalkan dan ditemui oleh anak. Permendiknas No.58 Tahun 2009 menyatakan tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa pembelajaran bentuk-bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak termasuk kegiatan kognitif dengan materi pembelajaran yang secara global dapat membantu anak dalam mengenal bentuk di lingkungan sekitar. Contohnya pada bentuk geometri lingkaran, anak-anak kerap mengaplikasikan pada buah semangka, bola, simpai, dan gelang. Sedangkan bentuk geometri segitiga, anak-anak menyebutkan atap rumah, topi pak tani, dan topi ulang tahun. Pada segiempat anak-anak mengaplikasikan sebuah buku, jendela, pintu dan lantai (tegel/ubin).

Setelah anak-anak faham dengan bentuk geometri tersebut, tugas kedua yaitu memasang bentuk geometri yang dilakukan secara bergantian. Pengkarya atau pendamping menunjuk 3 anak secara bergantian untuk berlomba memasang bentuk geometri tersebut pada alat yang sudah disediakan oleh pengkarya, dan kegiatan ini adalah bentuk pengaplikasian dari gerak. Kegiatan ini bertujuan untuk

melatih daya fikir, motorik kasar dan halus anak, selain itu juga mengenalkan secara langsung bentuk nyata kepada anak.

#### **c. Membuat pola pukul dengan menggunakan botol minuman plastik**

Ketiga, sebagai pengaplikasian dari suara atau bunyi, pengkarya membuat pola pukul sederhana dan membuat not angka sendiri yang tidak perlu dihafal oleh anak-anak atau pendamping. Alat yang digunakan adalah botol minuman aqua plastik dari yang berukuran kecil sampai besar. Dalam hal ini tidak ada pengelompokan ukuran botol, masing-masing kelompok akan mendapatkan ukuran yang rata untuk mencegah rasa iri satu sama lainnya. Jika pada seni musik umumnya, 1 2 3 4 5 6 7 1 atau yang biasa disebut dengan tangga nada, maka pada karya ini adalah jumlah pukulan. Namun pengkarya hanya memakai 4 angka sebagai penerapan dari pola pukul, yaitu 1 2 3 4, dimana angka tersebut adalah angka dasar yang diketahui anak sebelum anak mampu berhitung dan memahami angka sampai dengan 10 atau lebih. Jika ditulis angka 1 berarti botol minuman aqua plastik tersebut dipukul 1 kali, jika terdapat angka 2 dipukul 2 kali, 3 dipukul 3 kali dan 4 dipukul 4 kali.

Anak dibagi menjadi 4 kelompok, yang masing-masing kelompok terbagi dalam pola pukul 1, 2, 3 dan 4. Kelompok 1 memakai pola pukul 1, kelompok 2 memakai pola pukul 2, kelompok 3 memakai pola pukul 3 dan kelompok 4 memakai pola pukul 4. Kemudian dalam penerapannya, secara perlahan-lahan pengkarya membuat not angka sendiri dan mencoba memainkannya bersama anak-anak secara bertahap.

Contoh:	1	2	3	4
	2	1	2	3
	3	3	1	4

Jika di jabarkan dalam tulisan dan setiap pukulan diberi istilah “ tok “, maka akan menjadi sebagai berikut :

tok  
 tok tok tok tok tok tok tok tok tok  
 tok tok tok tok tok tok tok tok tok tok

Setelah membuat angka, diharapkan anak dapat mengikuti angka tersebut dengan pola pukulan yang sudah ditentukan sesuai pembagian kelompok. Apabila anak dapat mengikuti dan sudah memahami, maka kita meminta kepada anak untuk membuat angka sendiri di papan. Setelah anak bisa melakukannya, angka tersebut dikembangkan dengan diberi tanda lingkaran kecil yang dibuat sendiri ( • ) yang berarti berhenti atau jeda.

Contoh:	1	3	.	4	.	2	
	2	.	1	.	.	2 . 3	
	3	.	3	.	1	.	4

Jika dijabarkan dalam bentuk tulisan maka akan terurai sebagai berikut:

tok tok tok tok • tok tok tok tok • tok tok  
 tok tok • tok • • tok tok • tok tok tok  
 tok tok tok • tok tok tok • tok • tok tok tok  
 tok

**Metode Penilaian**

Ketiga kegiatan tersebut sudah mencakup semua aspek perkembangan anak. Saat ini setiap sekolah swasta bisa menyusun atau membuat sendiri kurikulum pembelajaran tersebut oleh lembaga sesuai dengan ruang lingkup dan target yang ingin dicapai dari lembaga itu sendiri. Contohnya,

anak-anak yang bersekolah di lembaga tersebut memiliki standar ekonomi menengah kebawah, maka lembaga dapat menyesuaikan kegiatan yang akan dilaksanakan, namun tetap berpedoman pada kurikulum yang ada.

Jika penelitian tindakan kelas pada umumnya, proses untuk menganalisis data berpacu dari RKH (Rangkuman Kegiatan Harian), maka dalam model pembelajaran bermain inipun memakai RKH yang bertujuan sebagai pegangan atau acuan pendidik dalam melaksanakan proses penerapan model pembelajaran bermain, namun perbedaannya pada setiap indikator diharapkan dapat menciptakan satu permainan yang atraktif serta masuk dalam indikator pembelajaran yang telah dibuat, walau permainan yang akan dimainkan tersebut tidak baru. Sebelum melaksanakannya, pendidik diharapkan lebih menguasai materi secara luas, yang bertujuan agar pendidik dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Perencanaan yang pengkaryanya buat terlampir pada lampiran 1. RKH tersebut dibuat setiap harinya untuk mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan berpedoman pada kurikulum masing-masing kelompok. Gambar kurikulum kelompok B juga terlampir pada lampiran 2.

Sedangkan penilaian yang digunakan dalam model pembelajaran bermain ini menggunakan metode observasi, demonstrasi, diskusi dan catatan lapangan. Pada model pembelajaran bermain ini, dengan ketiga kegiatan tersebut setiap indikatornya diharapkan memiliki unsur permainan. Metode pertama yaitu observasi,

observasi adalah salah satu metode penilaian yang dibutuhkan jika ingin melakukan sebuah kegiatan. Dengan cara mengamati terlebih dahulu maka kerangka penilaian selanjutnya akan tersusun sesuai dengan data observasi, contohnya dengan mengamati kegemaran anak. Anak lebih suka bermain apa?, topik apa yang kerap dibicarakan oleh anak pada saat istirahat?, dan seperti apa anak mengaplikasikan permainan tersebut?. Setelah data observasi telah terkumpul, metode demonstrasi menjadi metode pemberian kegiatan langsung yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak-anak memahami dan mengerti pembelajaran tersebut.

Demonstrasi yang memiliki makna sebuah cara untuk melakukan sesuatu ini juga menjadi salah satu metode yang memudahkan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada proses demonstrasi ini pendidik dapat membagi anak sesuai kebutuhan dan indikator yang akan dicapai, contohnya, anak-anak dibagi secara kelompok, dimana akan banyak dipakai dalam kegiatan membuat pola pukul. Disini pendidik melatih konsentrasi dan mental anak terhadap permainan pukul, karena jika ada yang salah maka bunyi yang dihasilkan tidak sama.

Metode selanjutnya, yang biasanya dilakukan setelah istirahat adalah metode diskusi. Diskusi disini diharapkan tidak satu arah, namun peran pendidik lebih memotivasi anak untuk membuat suasana diskusi tersebut masih dalam suasana yang menyenangkan, misalnya dengan bermain "pegang dia". Permainan tersebut adalah permainan tebak-tebakkan yang masih berkaitan dengan indikator. Misalnya, pendidik memberi pertanyaan " apakah

aku?, aku berbentuk segiempat, buatan manusia dan aku biasanya digunakan untuk menulis". Maka anak akan berlomba untuk mencari bentuk seperti yang ditanyakan oleh pendidik. Kemungkinan lebih besar anak-anak akan mencari dan memegang buku sebagai jawabannya, namun tidak menutup kemungkinan juga anak akan memegang papan tulis sebagai jawabannya. Diskusi yang menyenangkan pasti akan memberikan suasana yang menyenangkan pula. Pada kegiatan ini anak-anak bisa dijadikan satu atau secara klasikal, hanya saja tetap disesuaikan oleh kebutuhan setiap pendidik.

Metode terakhir yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran bermain ini adalah catatan lapangan. Catatan lapangan ini, pengkaryanya buat seperti sebuah penilaian sendiri sesuai kebutuhan dan yang paling penting mudah untuk dibaca oleh pembaca. Di dalam catatan lapangan tersebut terlampir nama seluruh anak yang disertai dengan catatan diri anak, yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Belum Berkembang (BB). Hal tersebut memudahkan pendidik untuk memberikan catatan diri anak terhadap penerapan model pembelajaran bermain. Lebih jelasnya, lembar catatan lapangan ini terlampir pada lampiran 3.

### **Pengaruh Model Pembelajaran Bermain terhadap Kreativitas dan Semangat Belajar Anak.**

Seperti yang diulas pada buku terjemahan " Pendidikan Anak Usia Dini " milik Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, para guru di Italia dan di Amerika Serikat memastikan bahwa anak-anak menimbang, berfikir mendalam mengenai pengalaman mereka. Mereka berbicara dengan anak-

anak, melibatkan mereka dalam dialog untuk membina kesadaran tentang sebuah peristiwa. Bagaimanapun, mengajar anak agar menyadari dan memusatkan perhatian pada lingkungan mungkin merupakan motivasi paling produktif. Bila anak-anak diminta sungguh-sungguh memandang kulit sebatang pohon, untuk merasakannya, untuk melihat cabang-cabang dan bagaimana pohon tersebut terhubung dengan batang, untuk memeriksa dedaunan melekat di cabang, dan untuk merasa dan membaui dedaunan, maka mereka akan mampu menimba dari contoh yang ada atau tersedia untuk menciptakan kesenian, misalnya sebuah gambar atau lukisan tentang apa mereka lihat dan rasakan (Seefeldt & A. Wasik, 2008: 270).

Pengaruh model pembelajaran bermain ini terhadap kreativitas dan semangat belajar anak sangat tinggi. Kondisi yang terlihat, anak menjadi lebih memilih selalu masuk sekolah untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, mereka menjadi antusias dalam belajar dan perubahan lainnya juga terlihat pada wali murid yang selalu menanyakan kegiatan apa yang akan diajarkan di sekolah. Dengan begitu orang tua dan pendidik di sekolah memiliki satu tujuan, yaitu menjadikan anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya dengan seimbang.

Pengaruh model pembelajaran bermain terhadap kreativitas dan semangat belajar anak ini diharapkan dapat dikembangkan oleh pembaca, selain itu pengkarya juga berharap pengaruh tersebut bukan untuk sementara tetapi untuk seterusnya dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.

## PENUTUP

Hasil penelitian pada penerapan model pembelajaran bermain ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran, baik pada aktivitas guru dalam proses belajar mengajar maupun hasil observasi, demonstrasi, diskusi dan catatan lapangan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari penilaian setiap menerapkan model pembelajaran bermain ini di dalam maupun di luar kelas yang menggunakan catatan diri, pertama dengan Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Belum Berkembang (BB). Kesimpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran bermain dapat meningkatkan kreativitas dan semangat belajar anak di TK An-Nur Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

## DAFTAR PUSTAKA

- Santi, D.  
2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. hal.xiv-xv. Jakarta: Indeks.
- Seefeldt, C., & A. Wasik, B.  
2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. hal. 270. Jakarta: INDEKS.

<http://www.galeripustaka.com/2013/03/pengertian-kreativitas.html>



## Lampiran 2: Catatan Lapangan

NAMA	KEGIATAN	KEGIATAN	KEGIATAN	KET.
	I	II	III	
Fahrul	√	√	√	BSH
Akbar	√	√	√	BSB
Ardhan	√	√	√	BSH
Jodyta	√	√	√	BSB
Dinda	√	√	√	BSB
Davin	√	√	√	BSB
Dio	√	√	√	BSH
Baim	√	√	√	BSB
Bintang	√	√	√	BSB
Eca	√	√	√	BSB
Alisa	x	√	√	BSH
Jessika	√	√	√	BSB
Yusril	√	√	√	BSB
Rafly	√	√	√	BSB
Farah	√	√	√	BSB
Ulima	√	√	√	BSB
Salsabila	√	√	√	BSB
Aida	√	√	√	BSB
Keke	√	√	√	BSH
Aurel	√	√	√	BSH
Yasmin	√	√	√	BB
Aal	√	√	√	BSH
Aruna	√	√	√	BSH
Farelli	√	√	√	BSB
Amee	√	√	√	BSB
Rara	√	√	√	BSB

Lampiran 3: Foto Kegiatan anak

