

**KONSEP BELAJAR DENGAN BERMAIN KREATIF DALAM
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN
BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI**
(Penelitian Kuasi Eksperimen Pada PAUD / TK Kecamatan Peusangan
Kabupaten Bireuen)

¹M. Jakfar Is, ²Fauziatul Halim dan ²Yulia Santi

¹Dosen Program Studi Bahasa Indoseia FKIP Universitas Almuslim
Jafaris714@yahoo.com

²Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Almuslim

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi baru dalam melakukan pembelajaran pada tingkat anak usia dini saat ini di kecamatan Peusangan dimana banyak lembaga PAUD mempromosikan keberadaan lembaga mereka, tetapi kurikulum dan penerapan pembelajaran yang dilakukan malah mengkondisikan siswa untuk menulis dan berhitung layaknya sekolah dasar, dan ini merupakan penyalahgunaan kebijakan pemerintah yang menggalakkan pendidikan anak usia dini dimana PAUD berdiri dengan tujuan memberikan ruang bagi anak untuk belajar sesuai kebutuhan mereka, dan konsep belajar yang ingin diterapkan pada penelitian ini mengedepankan kegiatan bermain yang bersifat kreatif yang nantinya diharapkan mereka menikmati kegiatan belajar tanpa menyadarinya, dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca tahap awal pada anak dan berhitung permulaan, dengan adanya konsep seperti ini bisa menjadi salah satu referensi yang akan digunakan guru PAUD/TK dalam mengupayakan anak memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan berhitung, karena dengan membaca dan berhitung ini anak mudah belajar mengikuti jenjang sekolah dasar. Bermain Kreatif merupakan teori yang dicetuskan oleh Piaget dimana bermain kreatif merupakan sarana untuk anak melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir, merencanakan dan memecahkan masalah. Rangkaian Kegiatan yang dilakukan berdasarkan klasifikasi dari bermain kreatif antara lain; Kreasi terhadap objek, Cerita bersambung, Bermain Drama Kreatif dan Pertanyaan Kreatif, Desain Penelitian yang dilakukan bersifat Kuasi Eksperimen dimana Subjek peneliti adalah anak-anak TK/PAUD kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen.

Kata Kunci: *Bermain Kreatif dan Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Kesungguhan Pemerintah Aceh dalam menggalakkan pendidikan yang berkualitas dan bermutu belum terealisasi dengan baik, kendala yang dihadapi adalah kurangnya kesinambungan pemerintah daerah dalam mengevaluasi kinerja pemeran utama dari penggerak roda pendidikan yaitu pendidik, meskipun begitu pemerintah tetap berbenah memperbaiki agar pendidikan disetiap jenjang akan memberikan dampak yang positif nantinya, dengan diberlakukannya UU No. 20 Tahun 2003 maka sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan

tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik dan sejak tahun 2003, kebijakan pemerintah adalah memperkuat dasar dari pendidikan yaitu Sekolah Dasar dan Pra Sekolah karena dari awal pembentukan inilah pondasi karakter tunas bangsa diharapkan akan menjadi Oasis di gurun dahaga penuh keputusan. Pendidikan Anak Usia dini salah satu yang merupakan Oasis bagi pembaharuan pendidikan di Indonesia menjadi jawaban atas keterpurukan yang terjadi. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan,

pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menelaah sebab dari penelitian ini adalah selama kurun waktu 8 tahun sejak munculnya pendidikan pra sekolah banyak pemahaman yang masih dangkal mengenai adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD / TK) salah satu asumsi yang selama ini dipegang oleh orang tua adalah tujuan anak belajar agar anak bisa membaca dan berhitung, mayoritas masyarakat beranggapan bahwa PAUD / TK adalah lingkungan yang dikondisikan agar anak bisa terbiasa memegang pena untuk menulis, membaca dan menghafal hitungan sederhana dengan begitu ketika anak masuk sekolah dasar mereka sudah dapat menyesuaikan diri untuk mengikuti pelajaran dan memaksakan kondisi anak agar bisa menguasai kepintaran secara kognitif, lalu apakah anak dianggap pintar hanya dalam kemampuan kognitif saja, Persoalan membaca, menulis, dan berhitung atau calistung memang merupakan fenomena tersendiri. Selama ini taman kanak-kanak didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B.

Akan tetapi, pada perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu sekolah dasar sulit diikuti jika asumsinya anak-anak lulusan TK belum mendapat pelajaran calistung. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak TK yang secara mandiri mengupayakan pelajaran membaca bagi murid-muridnya. Teori psikologi perkembangan, Jean Piaget; selama ini telah menjadi rujukan utama kurikulum TK dan bahkan pendidikan secara umum. Pelajaran membaca, menulis dan berhitung secara tidak langsung

dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak di bawah usia 7 tahun.

Anak-anak dapat kehilangan gairah belajarnya karena menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan, dunia anak berbeda dengan manusia dewasa, dunia mereka dibicarakan dengan ceria, orang-orang yang masuk di dalamnya adalah manusia penuh dengan semangat dan petualangan karena dengan keceriaan, semangat dan mencoba hal hal baru ada pada dunia bermain oleh karena itu Konsep Belajar dalam pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan bermain.

Bermain yang menandakan punya makna untuk belajar adalah bermain kreatif. Mengutip pernyataan Mayesty (1990:196-197) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan, oleh sebab itu Seorang Pemerhati Anak sekaligus Penulis Buku Yuliani Nurani Sujiono mencoba mengembangkan sebuah permainan kreatif yang diperuntukkan dalam pengembangan kurikulum PAUD, penelitian ini mencoba menerapkan konsep belajar bermain kreatif yang dikembangkan oleh Sujiono (2010: 34-46) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan berhitung permulaan dimana belajar ini benar-benar memberikan kesempatan anak bermain sambil berkreasi karena oleh Docket dan Fleer (2000: 41-43) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Dari Teori inilah para peneliti berasumsi bahwa mengembangkan kemampuan membaca dan berhitung anak dapat dikembangkan dengan konsep belajar dengan bermain kreatif.

Berdasarkan latar belakang penelitian bahwa secara konseptual dapat dianalisa adanya hubungan fungsional antara pengembangan perilaku sosio emosional siswa pada kelas satu sekolah dasar melalui penerapan pembelajaran tematik, agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penulis memfokuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan konsep belajar dengan bermain kreatif dalam mengembangkan kemampuan membaca dan berhitung permulaan?.
2. Kesulitan apa yang dihadapi guru dalam menerapkan konsep belajar dengan bermain kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan berhitung permulaan di TK Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireun?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam menerapkan pembelajaran dengan konsep belajar dengan bermain kreatif dan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan guru di TK?

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK/PAUD Kec. Peusangan Kabupaten Bireuen. Subjek penelitian difokuskan kepada siswa yang tergabung dalam kelompok B di TK Idhata, yaitu usia 5-6 tahun, dan Kelompok B di TK Al Manar.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pengolahan data secara kuantitatif dengan tujuan sesuai dengan jawaban rumusan masalah pada point ketiga yaitu; apakah terjadi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan konsep bermain kreatif dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran pembiasaan dalam kegiatan berhitung dan membaca berulang dengan menggunakan media yang sama.

Membaca Permulaan

Pemilihan permainan yang sarat dengan konsep bermain kreatif yang tepat akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dan alat permainan yang tidak tepat dapat mempengaruhi suasana hati dan kegembiraan anak, sehingga dapat mempengaruhi keceriaan anak. (Mayke S Tedjasaputra: Bermain, Mainan dan Permainan). Hal ini sudah dibuktikan dari hasil penelitian di Sekolah TK Idhata kelompok B yakni proses pembelajaran

dengan konsep bermain kreatif dengan permainan Fun Cooking, membuat susu sendiri, Balapan Karung, Bola-bola, Kotak pintar dan permainan mencari bagian tubuhku. Bermain kreatif dipakai telah disesuaikan dengan kemampuan anak, sehingga menciptakan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian di kelas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan konsep bermain kreatif sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di TK Idhata kelompok B. Berdasarkan analisis data skor rata-rata pretest kemampuan membaca anak usia dini pada kelas kontrol sebesar 92,06 dan skor rata-rata pretest kemampuan membaca anak usia dini di kelas eksperimen di kelas eksperimen sebesar 90,72. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan membaca di kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama di mana kelas eksperimen menunjukkan skor perkembangan kemampuan membaca sedikit lebih tinggi dari kelas kontrol dengan selisih rata-rata skor sebesar 1,34 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian setelah dilakukan perlakuan (treatment) dengan konsep bermain kreatif pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, lalu setelah itu dilakukan posttest pada kelas kontrol meningkat menjadi 97,39 sedangkan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 106,33. Hal ini berarti pada kedua kelas terjadi peningkatan tetapi pada kelas eksperimen diperoleh skor peningkatan lebih tinggi. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan konsep bermain kreatif lebih meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. Dari hasil posttest antara kedua kelas terdapat selisih rata-rata skor sebesar 8,94. Pada skor awal kelihatan bahwa kelas kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas eksperimen, tetapi setelah mendapat perlakuan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Peningkatan ini juga dapat dilihat pada N-Gain kelas eksperimen yaitu sebesar 0,987 yang berarti menunjukkan adanya

peningkatan yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 0,757.

Hal ini berarti konsep bermain kreatif merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, karena peranannya sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar secara efektif. Dalam pengajaran, media memiliki beberapa manfaat antara lain sebagai berikut: a) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme; b) memperbesar perhatian siswa; c) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap; memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa; e) membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan kemampuan siswa; f) memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu perkembangannya efisien dan lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak (dalam Oemar, 1989: 15)

Pada saat mengajar membaca anak, perlu diciptakan atmosfer dan suasana bermain karena anak di mana pun menyukai permainan. Dengan suasana bermain, pengalaman anak dalam belajar membaca akan sangat menarik bagi anak. Suasana menyenangkan yang ditimbulkan pada akhirnya akan membuat anak makin baik dalam belajar membaca, dan tentunya dengan konsep bermain kreatif.

Berhitung Permulaan

Hasil penelitian menunjukkan belajar dengan menggunakan konsep bermain kreatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di TK Idhata sebagai Kelompok eksperimen dan TK Almanar sebagai kelompok kontrol Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. Berdasarkan analisis data skor rata-rata pretes kemampuan berhitung permulaan kelompok kontrol sebesar 92,94 dan skor rata-rata pretes kemampuan berhitung permulaan kelompok eksperimen sebesar 92,78. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak jauh beda.

Hasil pretes kemampuan berhitung permulaan anak usia dini terdapat selisih antara skor sebesar 0,16 antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian setelah dilakukan postes pada kelompok kontrol meningkat relatif kecil menjadi 96,11. Hal ini berarti pembelajaran konvensional di kelompok kontrol kurang meningkatkan kemampuan berhitung permulaan secara signifikan, sedangkan pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 105,50. Pembelajaran dengan konsep bermain kreatif di kelompok eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Hasil postes kemampuan berhitung permulaan terdapat selisih antar skor sebesar 9,39 antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Salah satu ciri anak yang cerdas di aspek matematik logis, anak gemar bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya seperti menjelajah setiap sudut, mengamati benda-benda yang unik baginya, seperti mengutak-atik balok serta melakukan uji coba. Seperti halnya media balok dapat memenuhi keinginan bermain anak sehingga proses pembelajaran terjadi bagaimana jika balok yang ada disusun sehingga menjadi sebuah benda pasti anak akan penasaran untuk menyusun balok-balok tersebut. Mereka juga sering bertanya tentang berbagai fenomena dan menuntut penjelasan logis dari tiap pertanyaan yang diajukan. Selain itu anak juga dengan balok anak akan mahir mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain serta meningkatkan gemar berhitung anak.

Kita bisa mengenalkan pertama kali pemahaman konsep matematika sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Tentu saja hal ini dilakukan tanpa paksaan dan tekanan, dan melalui permainan dengan konsep bermain kreatif.

Memilih konsep bermain kreatif yang tepat dapat memberi stimulus bagi perkembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Melalui pengulangan akan membentuk kebiasaan yang pada akhirnya merupakan hasil belajar

serta ada akibat yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berjalan dengan menyenangkan. Sesuai pendapat Yew (2006) bahwa salah satu prinsip pembelajaran berhitung dengan cara membuat pelajaran menjadi menyenangkan. Artinya anak-anak terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menyebutkan jumlah atau selisih yang diminta oleh guru dengan tetap memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak didik, selain itu melibatkan anak dalam proses permainan yang akan dibuat secara bersama-sama sehingga anak dapat membuat ide atau gagasan dari permainan ini, kemampuan anak dalam hal ini semakin berkembang dan baik, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, demikian menurut Renew (2001) bahwa "mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan suasana belajar dan mengajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar".

Berdasarkan pemaparan diatas maka belajar menggunakan dengan konsep bermain kreatif terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Idhata kelompok B. Karena permainan dengan konsep bermain kreatif dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin tinggi dalam menguasai konsep berhitung permulaan seras merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuan seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji lapangan bahwa konsep bermain kreatif ini mampu memberikan kesan baru dalam pembelajaran anak usia dini, tahap

penelitian ini telah memasuki pada tahap penyelesaian akhir dan secara praktek yang telah dilakukan dapat membuat anak lebih leluasa dalam mengeksplorasi kemampuannya dalam berpikir, dengan belajar secara aktif melalui bermain kreatif anak bukan hanya mampu menangkap pengetahuan instruksional tetapi ketertarikan anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru juga terasah disini serta nilai kompetitif untuk dapat menerima perubahan dan persaingan juga diajarkan dalam permainan ini.

Dengan digunakannya konsep bermain kreatif dapat mempermudah anak untuk membaca, dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi tentang sesuatu hal sesuai dengan tema sehingga tidak terjadi verbalisme. Guru sangat terbantu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan anak terutama dalam membaca. Pelaksanaan pembelajaran dengan konsep bermain kreatif juga membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif, dan melalui konsep bermain kreatif terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Idhata kelompok B. Karena permainan dengan konsep bermain kreatif dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin tinggi dalam menguasai konsep berhitung permulaan seras merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuan seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini ternyata efektif. Hal tersebut terbukti dari analisis terhadap skor pretes dan skor postes, diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan media balok dan setelah menggunakan media balok. Berdasarkan analisis tersebut diketahui juga bahwa rata-rata postes meningkat, baik itu untuk

variabel kreativitas maupun variable kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.. Namun, peningkatan terjadi signifikan pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa belajar menggunakan media balok dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan .Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil pengujian kedua hipotesis yang menunjukkan hasil yang signifikan.

Daftar Pustaka

- Ali, moh. (1993). Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung. Angkasa
- Akdon (2008) Aplikasi Statistika dan metode penelitian untuk administrasi dan manajemen, Bandung, Dewa Ruci.
- Aswin Hadis, Fawzia (2003). Perkembangan Dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. Buletin PAUD Vol.2 No.1, April 2003.
- Dhieni, Nurbiana (2008) Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Freire dalam Julantara, Ketut (2009). Pendekatan Pembelajaran Konvensional, [Online]. Tersedia: <http://www.kompasiana.com/ikpj>. [8 juli 2010]
- Hartati, Tatat. (2001). Dampak program Membaca Dini Steinberg Terhadap Kemampuan Membaca anak Pra sekolah. Laporan Penelitian, Jurusan PLB FIP/UPI Bandung
- Mutiah, D, (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Penerbita Kencana Mediana Group.
- Mayesty, Mary. Creative Activities For Young Children 4th Ed: Play, Development, And Creativity. New York: Delmar Publisher Inc. 1990
- Moeslihatun (1999) Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurgiyantoro, Burhan (1995). Penilaian Dalam Pengajaran Sastra Yogyakarta. BPFE
- Furqan (2002) Statistik Terapan Penelitian . Alfabeta. Bandung
- Santrock, John (2007) Child Development, New York: McGraw
- Sujiono, Yuliana Nurani (2010) Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak, Indeks akarta
- Wortham. Sue C. (2006) Early Childhood Curriculum. Columbus, Ohio : Pearson Merrill Prentice Hall.