



Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun

Iklimatul Hasanah*¹⁾

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia*¹

Alamat Email Penulis

ikmatulhasanah@upi.edu¹

Artikel Info

Received :

1 Oktober 2023

Revised :

30 November 2023

Accepted :

30 Desember 2023

Kata Kunci:

Permainan, kreatif, anak
usia 4-6 tahun

Keywords:

Games, creative,
children aged 4-6 years

ABSTRAK

Kreativitas anak kemungkinan akan tumbuh dan berkembang, supaya kreativitas anak usia dini meningkat diperlukan permainan yang tepat. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini umur 4-6 tahun melalui permainan. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode Systematic Literature Review (SLR). Hasil penelitian yang diperoleh menyatakan peran permainan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun sangat penting. kreativitas anak usia 4-6 tahun dapat meningkat melalui permainan warna, permainan lego, permainan magic puffle ball, dan permainan konstruksi.

ABSTRACT

Children's creativity is likely to grow and develop, so creativity in early childhood increases, and appropriate games are needed. This research aims to increase the creativity of early childhood children aged 4-6 years through play. The method used in this research is the Systematic Literature Review (SLR) method. The research results obtained state that the role of games in increasing the creativity of children aged 4-6 years is very important. The creativity of children aged 4-6 years can be increased through color games, Lego games, magic puffle ball games, and construction games.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini adalah proses perkembangan yang saling berkaitan. Berdasarkan UU Sisdiknas 2003, anak usia dini merupakan anak yang ada pada usia 0-6 tahun. Maka anak umur 4-6 tahun adalah periode penting untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Umur 4-6 tahun dianggap juga masa keemasan atau golden age, pada masa ini anak tumbuh serta berkembang sangat pesat. Dalam masa keemasan anak usia dini tidak bisa digantikan di masa depan. Kepintaran anak tidak diukur melalui tes tulis saja namun juga dengan cara pemecahan masalah pada kehidupan anak dilingkungannya (Forsythe, 2019). Dengan begitu, anak juga harus diberikan kreativitas.

Kreativitas anak umur 4-6 tahun wajib diperhatikan oleh pengajar maupun orangtua. Kreativitas dibutuhkan supaya bisa mempersiapkan abad persaingan kreativitas

dimasa yang akan datang. Kreativitas merupakan individu atau kelompok yang menghasilkan suatu karya dengan inovatif atau baru serta diperlukan pada masa kini (Husna Handayani, 2018). NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) berpendapat bahwa keativitas adalah sebuah aktivitas menggunakan imajinasi serta membentuk sesuatu karya baru yang bernilai (nirwana, Widyaningsih, & Sapaile, 2019).

Menurut James J. Gallagher (Gale, 2020) kreativitas ialah suatu hal yang dilakukan individu dalam proses mental berupa gagasan dan produk baru, atau mengkombinasikan keduanya sehingga melekat pada dirinya. Kreativitas didefinisikan sebagai suatu kemampuan dalam membangun suatu karya baru. Kreativitas merupakan kemampuan seorang untuk menciptakan hal baru, baik berupa karya nuyata dan gagasan yang berbeda dari apa yang sudah terdapat sebelumnya.

Dari beberapa definisi kreativitas yang ada bisa disimpulkan bahwa kreativitas ialah proses berpikir seorang dengan daya dorong (motivasi) untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa karya, inspirasi atau ide dari kombinasi-kombinasi konsep yang berbeda dengan sebelumnya. Anak yang kreatif memiliki tiga karakteristik, yaitu: Pertama, memiliki pola pikir yang asli. Kedua, memiliki kelebihan dalam menghasilkan banyak sekali macam ide guna menyelesaikan suatu persoalan. Ketiga, memberikan kemudahan dalam berfikir (Fluency). Berdasarkan tiga karakteristik ini, anak bisa membuat karya yang luar biasa serta berbeda dari yang lain (Juliana et al., 2018).

Kreativitas anak dapat tumbuh serta berkembang optimal jika lingkungan keluarga, tempat tinggal juga sekolah yang mendukung mereka mengekspresikan kreativitasnya. Efek lingkungan sangat besar pada perkembangan kreativitas anak. Lingkungan yang tidak mendukung membuat kreativitas anak tidak berkembang, orang tua perlu mengetahui dan melihat secara langsung perkembangan kreativitas anak. Sebab meningkatkan kreativitas pada anak umur 4-6 tahun sangat penting.

Seluruh orang tua ingin anaknya memiliki bakat serta kreatif. Orangtua tidak memahami cara yang tepat dalam meningkatkan kreativitas anaknya, khususnya umur 4-6 tahun. Maka dibutuhkan cara yang sempurna dalam meningkatkan kreativitas anak umur 4-6 tahun, salah satunya dengan permainan. Permainan ialah suatu media yang bisa memotivasi anak dalam mengurangi rasa bosan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan KBBI permainan ialah suatu media yang dapat dipakai untuk bermain, biasanya berupa barang atau sesuatu yang bisa dipergunakan dalam bermain.

Permainan memiliki peran sebagai sarana dalam sosialisasi diri (anak), maksudnya permainan dipergunakan sebagai sarana untuk anak bisa beradaptasi dalam masyarakat. Permainan menjadi sarana dalam pengukuran kemampuan serta potensi dalam diri anak. Anak bisa menguasai berbagai benda, tahu sifat-sifatnya juga sesuatu yang berlangsung pada lingkungannya. Adapun manfaat dari permainan dalam meningkatkan kreativitasnya yaitu memberikan manfaat pengalaman edukatif atau pembelajaran pada permainan.

Permainan berperan penting pada meningkatkan kreativitas anak umur 4-6 tahun. Terdapat beberapa hal yang membuat permainan penting pada anak umur 4-6 tahun, yaitu: Pertama, melalui berkreasi anak dapat mencapai apa yang dirinya inginkan serta ini adalah kebutuhan manusia yang utama. Kedua, cara berpikir kreatif merupakan suatu kelebihan untuk mencari cara yang baru dalam memecahkan sebuah konflik. Ketiga, bersibuk diri sehingga dapat memberikan hasil yang memuaskan pada. Keempat, kreativitaslah yang dapat membuat manusia untuk memperbaiki kualitas serta ketinggian

hidupnya. Melalui kreativitas dapat memotivasi untuk menghasilkan inspirasi, penemuan atau teknologi baru yang bisa mempertinggi kemakmuran masyarakat secara luas.

Berdasarkan uraian diatas, penekanan penelitian yang di lakukan oleh penulis dengan judul “Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun” untuk di analisis lebih mendalam tentang permainan dalam meningkatkan kreativitas terhadap anak umur 4-6 tahun.

METODE

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu Systematic Literature Review (SLR). Menggunakan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) penulis mampu memperoleh informasi serta data-data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Kemudian dijadikan sebagai acuan untuk menghasilkan karya tulis ilmiah. Metode Systematic Literature Review (SLR) dipergunakan pada penelitian ini untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menelaah seluruh penelitian yang relevan untuk menjawab pertanyaan terkait masalah permainan yang mampu meningkatkan kreativitas anak umur 4-6 tahun (Triandini, Jayanatah, Indrawan, Werla putra &), Iswara, 2019).

Penelitian ini dilakukan pada penelusuran pustaka dengan memanfaatkan sumber perpustakaan serta aplikasi untuk menghasilkan data penelitiannya. Penelitian ini membatasi kegiatannya pada koleksi perpustakaan tanpa memerlukan riset lapangan. Perumusan pertanyaan penelitian, melakukan pencarian literatur untuk melihat apa yang sudah ditulis orang lain perihal topik ini, ada lima artikel literatur yang akan dipergunakan pada penelitian. Setelah membaca serta mengkaji artikel-artikel tadi, selanjutnya penulis mencatat beberapa data perihal apa yang diperlukan adalah beberapa tahapan penelitian ini.

Pada penelitian ini, penulis memakai database ilmiah yang dipergunakan buat menerima sumber-sumber relevan yang berhubungan dengan persoalan khusus terkait Permainan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini umur 4-6 Tahun". Adapun data yang digunakan bersumber dari Google Scholar. Langkah-langkah yang di lakukan pada penelitian ini ialah: Pertama, mengidentifikasi pertanyaan mengenai permainan apa saja yang bisa meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun. Kedua, melakukan pencarian studi literatur pada database Google Scholar dengan istilah kunci buat pencarian ialah "Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini umur 4-6 Tahun" dengan rentang ketika berasal tahun 2017 hingga 2023. Ketiga, sebagai akibatnya didapatkan artikel sebesar 14 pada penelitian ini. Keempat, melakukan literatur untuk mengumpulkan informasi dari hasil penelitian sebelumnya. Kelima, artikel-artikel tadi, terutama dalam bagian hasil penelitian secara intensif diperiksa serta dikaji.

HASL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mempelajari 14 publikasi yang diterbitkan antara tahun 2017 hingga 2023 yang membahas peran permainan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada rentang umur 4 sampai 6 tahun. tiga topik penelitian dibahas pada karya ini: “permainan apa saja yang bisa meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun?” dan “bagaimana permainan bisa meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun” serta “bagaimana cara memainkan permainannya?”. dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk menelaah ketiga permasalahan yang diangkat.

Sesuai hasil Systematic Literature Review (SLR) yang penulis lakukan berdasarkan peneliti terdahulu ada 14 artikel yang dipergunakan pada penelitian ini di tahun 2017 hingga 2023. Hasil penelusuran menggunakan Google Scholar mengungkapkan tentang

permainan yang bisa meningkatkan kreatifitas anak usia dini umur 4-6 tahun yang dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian Permainan dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 4-6 Tahun dalam Rentang Waktu 2017-2023

Peneliti dan Tahun	Judul Jurnal	Nama Permainan	Hasil penelitian
Aisyah (2017)	Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini	Permainan warna	Menurut hasil analisa data teknik permainan warna mampu meningkatkan kreativitas anak setelah diberikan aktivitas permainan warna. Hal ini bisa diperoleh dari satu anak yang tergolong kreatif saat pre test (sebelum kegiatan permainan warna) menjadi meningkat 24 anak dengan golongan kreatif setelah kegiatan permainan warna (saat post test).
Kartini Kartini dan Indria Susilawati (2018)	Pengaruh media pembelajaran lego untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini	Lego	Terdapat peningkatan yang signifikan terkait kreativitas anak usia dini dari kelompok anak yang diajarkan memakai media pembelajaran lego dengan kelompok kontrol yang memakai media pembelajaran konvensional. Sehingga diperoleh mean kreativitas kelompok eksperimen lebih besar dari pada

			kelompok kontrol yaitu $37,00 > 31,17$ dengan nilai t-hitung $3,389 > t\text{-tabel } 2,032$ serta p-value $0,002 < \text{taraf nyata } 0,05$
Balandina Debeturu dan Elisabeth Lanny Wijayaningsih (2019)	Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media magic puffer ball	<i>Magic puffer ball</i>	Media <i>magic puffer ball</i> bisa meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pada data awal dihasilkan prasiklus sebesar 22% sehingga belum mencapai kriteria presentase keberhasilan. Selanjutnya pada tahap siklus I serta II memperoleh hasil yang diinginkan yaitu pada siklus II pertemuan kedua mencapai 75%.
Suci Aulia Sari dan Puji Yanti Fauziyah (2022)	Pengaruh permainan konstruktif dan percobaan sains terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun	Permainan konstruktif	Pengaruh permainan konstruktif serta percobaan sains dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Kecamatan Dewantara, hasil analisis dengan uji Manova memperoleh F sebesar 364,98 dan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H1 diterima.

Dalam meningkatkan kreativitas anak umur 4-6 tahun diperlukan permainan yang tepat. Berikut permainan yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak umur 4-6 tahun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis:

1. Permainan Warna

Permainan warna bisa menaikkan kreatifitas anak usia dini. terdapat beberapa cara

yang dilakukan dalam permainan warna, antara lain yaitu: Pertama, mencampur 2 warna primer sebagai warna baru (merah dengan kuning akan menghasilkan warna oranye, merah dengan biru menghasilkan warna ungu, kuning dengan biru menghasilkan warna hijau) serta mewarnai menggunakan cara cetak lipatan memakai cat air, langkah-langkahnya yaitu lipat kertas menjadi dua, lalu campurkan warna cat air yang diinginkan. Selanjutnya membuat satu lipatan dengan cat air, dan yang terakhir lipat kertas dengan ditekan kemudian lipatannya dibuka. Kedua, mewarnai menggunakan cara cetak benang memakai cat air caranya yaitu lipat kertas menjadi dua. Selanjutnya celupkan benang ke dalam cat air, dilanjutkan dengan menaruh benang diatas kertas. Lalu lipat kertas dengan ditekan, serta benang ditarik sambil lipatan kertas dibuka. Ketiga, mewarnai dengan cara mencetak menggunakan bahan alam, caranya dengan menaruh cat air ke tempat. Lalu tuang bahan alam yang sudah dipotong (pelepah pisang) ke cat air. Setelah itu letakkan bahan alam yang sudah dipotong ke kertas. Bentuk dengan cetakan hingga membentuk bunga. Keempat, mewarnai menggunakan jari (*finger painting*), caranya yaitu membuat bundar dengan cetakan ibu jari. Menghasilkan cetakan jari lebih banyak. Masukkan pewarna yang berwarna hijau. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan serta dikelola oleh penulis maka, bisa dihasilkan bahwa aktivitas permainan warna mampu meningkatkan kreativitas anak.

2. Permainan Lego

Lego adalah alat permainan yang mirip dengan permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang populer didunia khususnya pada anak-anak, remaja dan pria maupun wanita. Permainan lego disusun menjadi model yang diinginkan. Kendaraan beroda empat, kereta, gedung, pesawat, dan semua yang bisa dirancang. Permainan lego sangat menyenangkan. Lego bisa dimainkan menggunakan banyak sekali cara sehingga dapat melatih aspek motorik halus, mengetahui konsep warna, ukuran dan bentuk sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Media permainan lego terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun.

3. *Magic Puffer Ball*

Magic puffer ball merupakan permainan baru yang berbentuk buah rambutan serta ukuran *Magic puffer ball* kecil-kecil. Banyak sekali bentuk media yang diharapkan sesuai dengan harapan yang ada pada kemampuan diri anak. Media *magic puffer ball* dapat merangsang anak untuk berimajinasi, mencari ide, atau gagasan anak yang dapat menghasilkan sesuatu agar meningkatkan kreativitas anak usia dini.

4. Permainan Konstruktif

Santrock menyatakan bahwa “permainan konstruktif merupakan permainan yang melibatkan anak pada suatu kreasi atau konstruksi sebuah produk atau pemecahan masalah sehingga menghasilkan kreasi”(Saripudin et al., 2020). Permainan konstruktif ialah permainan yang dilakukan saat anak usia dini terlibat pada suatu kreasi atau persoalan pemecahan masalah akibat ciptaan sendiri.

Melalui permainan konstruktif, anak dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya, memotivasi anak untuk bisa memecahkan masalah dengan kreatif serta memberikan waktu bagi anak dalam membentuk rasa percaya dirinya. Permainan konstruktif yang dilakukan melalui banyak sekali benda untuk membuat suatu hasil karya tertentu, sehingga dapat digunanya dalam meningkatkan kreativitas, motorik halus, konsentrasi, ketekunan, serta pikiran anak umur 4-6 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) serta analisis data bisa disimpulkan bahwa permainan berperan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Terutama untuk anak usia 4-6 tahun dalam berkreasi, cara berpikir kreatif, bersibuk diri serta meningkatkan kualitas dan tingkat hidupnya. Kreativitas anak dapat bertumbuh serta berkembang dengan baik jika lingkungan keluarga, tempat tinggal maupun sekolah yang dapat menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Maka diperlukan cara yang sempurna untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun, salah satunya dengan menggunakan permainan. Ada beberapa permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun antara lain yaitu: permainan warna, permainan lego, permainan magic puffle ball, serta permainan konstruksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, berkat rahmat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dan kepada orangtua, dosen serta teman-teman seperjuangan dalam memberikan saran dan bantuan.

REFERENSI

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118-123.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233-240.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Hamel, A. A., Gunawan, E., Hasanah, I., Shafira, N., Pertiwi, S. D., Rahima, Q. F., & Widjayatri, R. D. (2023). ANALISIS BIBLIOMETRIK DALAM PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Istiana, Y. (2017). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 20(2), 90-98.
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Mulyati, S. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2(02), 124-129.
- Rachmawati, Y. (2012). Strategi pengembangan kreativitas pada anak. *Prenada Media*.
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh permainan konstruktif dan percobaan sains terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2453-2461.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan dan permainan. *Grasindo*.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.
- Widjayatri, R. D., Hasanah, I., Syairahma, D., Nugraha, A., Islamiyah, S. A., & Sadin, I.

(2023). A systematic review of play activities to optimize children's social-emotional development. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(1), 50-60.