



KREATIVITAS DAN IMAJINASI ANAK DENGAN BERMAIN PLAY BOARD

Eka Poppi Hutami

IAIN Palopo

Email: eka_poppi@iainpalopo.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-9182-6662>

Pertiwi Kamariah Hasis

IAIN Palopo

Email: pertiwi_kamariah_hasis@iainpalopo.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0007-1292-6221>

Ilma Latifathul Lutfiah

IAIN Palopo

Email: 2002023743@iainpalopo.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0005-2566-6831>

Abstract

This problem is that children's creative abilities and children's imagination have not developed according to expectations for the students at Bunda Pertiwi Palopo TPA. The aim of this improvement is expected to be to increase children's creativity and imagination by playing on the play board at Bunda Pertiwi Palopo TPA. The plan for each cycle refers to the Kemmis and Taggart action research model. How to collect data can be done by observing in the form of checklists, anecdotal notes and documentation. Data analysis techniques using quantitative data processing techniques. The results of action in cycle 1 averaged 11.50 or 48% showing children who had not yet appeared. The average results of the second cycle of action reached 19.75 or 82%, indicating that children were starting to develop. very good totaling 60 children, in play board activities the children developed very well with 60%, they did it independently and were able to help their friends who had not yet achieved the expected creative abilities. From cycle 1 to cycle 2 there was an increase of 5.67 or 28 percentages.

Keywords: Creativity, Imagination, Play board.

Abstrak

Permasalahan ini kemampuan kreativitas anak dan imajinasi anak belum berkembang sesuai harapan pada anak didik TPA Bunda Pertiwi Palopo. Tujuan perbaikan ini diharapkan mampu Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Anak Dengan Bermain Play board di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Rencana tiap siklus mengacu pada model penelitian tindakan Model Kemmis and Taggart. Cara menumpulkan data dapat dilakukan dengan cara pengamatan dalam bentuk yaitu Ceklis, Catatan anekdot, dan Dokumentasi. Teknik analisis data dengan teknik mengolah data kuantitatif. Hasil tindakan siklus 1 rata rata mencapai 11,50 atau 48% menunjukkan anak yang belum muncul. Hasil tindakan siklus 2 rata rata mencapai 19,75 atau 82% menunjukkan anak yang mulai berkembang. sangat baik berjumlah 60 orang anak, pada kegiatan play board anak berkembang sangat baik dengan 60%, mereka melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan kreativitas yang diharapkan. Dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 5,67 atau 28 persentase.

Kata Kunci: Kreativitas, Imajinasi, Play board.



Pendahuluan

Orang tua memiliki harapan bahwa anak-anak mereka akan tumbuh menjadi individu yang membanggakan. Untuk mencapai kualitas yang unggul ini, anak-anak membutuhkan stimulasi yang tepat selama masa pertumbuhan dan perkembangan mereka, yang dimulai sejak lahir hingga usia 8 tahun. Meskipun berdasarkan panduan NAECY perkembangan anak berlangsung hingga usia 8 tahun, penetapan standar sering kali membatasi rentang usia hingga 6 tahun, sebagaimana yang diatur dalam Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. (Kemdikbud, 2014) Pendidikan Anak Usia Dini menjadi sarana bagi pembinaan anak mulai dari lahir hingga usia 6 tahun, dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta spiritual anak agar mereka siap menghadapi pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-Kanak merupakan tempat yang dirancang untuk mengantar anak-anak mempersiapkan diri dalam memasuki pendidikan lanjutan, terutama sekolah dasar. Di sinilah kemampuan anak-anak mulai termanifestasi, baik dari faktor internal maupun eksternal, dengan kreativitas menjadi salah satu aspek yang penting. Menurut (Umah & Rakimahwati, 2021) kreativitas anak sejak usia dini tidak hanya membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan kreatif mereka, tetapi juga membiasakan mereka untuk berpikir kritis dan inovatif dalam menciptakan karya. Menurut (Fakhriyani, 2016) kreativitas adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan ditingkatkan seiring waktu, sehingga penting untuk memulai pengembangannya sejak dini karena masa awal kehidupan merupakan fondasi penting untuk perkembangan tahapan selanjutnya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan karya-karya baru. Namun, dalam konteks pembelajaran anak didik di TPA Bunda Pertiwi Palopo, hasil dari kegiatan pembelajaran masih belum berkembang secara optimal. Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar anak belum mampu menghasilkan karya seni dengan baik, kemampuan kreativitas dan imajinasi mereka masih belum sesuai dengan harapan, dan kemampuan dalam meletakkan, menempatkan, dan memindahkan benda-benda juga belum berkembang secara memadai. Selain itu, terdapat keterbatasan dalam media pembelajaran edukatif serta kurangnya bahan untuk mengeksplorasi keterampilan anak. Identifikasi masalah ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai potensi penuh mereka dalam hal kreativitas, hasil karya seni, dan keterampilan meletakkan serta menempatkan benda-benda.

Masalah yang menjadi fokus penelitian adalah kurangnya perkembangan kemampuan kreativitas anak sesuai harapan. Penyebab utamanya adalah kurangnya kreativitas guru dalam memberikan bimbingan untuk menciptakan hasil karya, menggunakan dan mengkombinasikan bahan kegiatan, serta kesulitan dalam meletakkan, menempatkan, dan memindahkan benda-benda. Sebagai alternatif untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian akan memperkenalkan kegiatan bermain play



board sebagai solusi. Menurut (Putro, 2016) bermain menyediakan kesenangan dan kebahagiaan bagi anak-anak serta memenuhi kebutuhan mereka. Menurut (Jatmika, 2012), play board merupakan jenis permainan edukatif yang mampu merangsang kreativitas dan imajinasi anak. (Fauziddin, 2016) melalui aktivitas bermain, anak dapat mengekspresikan dirinya dan memperkuat kreativitasnya dan pendekatan belajar melalui bermain merupakan metode pengajaran yang efektif bagi anak-anak. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan kreativitas dan daya imajinasi anak dengan mengajak mereka untuk berkreasi dalam meletakkan, menempatkan, dan memindahkan benda-benda.

Pertanyaan penelitian dari analisis kesenjangan ini adalah: "Bagaimana penggunaan kegiatan bermain play board dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo yang masih belum berkembang sesuai harapan?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi efektivitas kegiatan bermain play board dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo, serta untuk menyediakan solusi alternatif bagi guru dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas anak. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam konteks pendidikan anak usia dini dengan menawarkan pendekatan baru melalui penggunaan kegiatan bermain play board sebagai strategi untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak, sementara juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK tersebut.

Metode

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan intervensi yang berkelanjutan dalam konteks lingkungan pembelajaran yang nyata, sementara pendekatan kualitatif memungkinkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena kreativitas anak dan dampak kegiatan bermain play board. Populasi sampel penelitian ini adalah seluruh anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo yang memiliki masalah dalam perkembangan kreativitas mereka. Teknik pengumpulan data akan melibatkan observasi langsung terhadap kegiatan bermain play board, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi terkait hasil karya anak. Instrumen penelitian yang akan dikembangkan meliputi daftar periksa observasi, pedoman wawancara, dan catatan dokumentasi. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah analisis kualitatif, yang mencakup reduksi data, display data, dan verifikasi data. Data akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan temuan yang muncul dari intervensi kegiatan bermain play board dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.



Hasil dan Pembahasan

Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak Setelah Intervensi Kegiatan Bermain Play board

Setelah dilakukan intervensi kegiatan bermain *play board*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kemampuan kreativitas anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Observasi terhadap hasil karya seni anak menunjukkan adanya variasi yang lebih kreatif dan inovatif, dengan peningkatan dalam penggunaan warna, bentuk, dan konsep. Selain itu, imajinasi anak juga terlihat lebih berkembang, dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan lebih kompleks dalam kegiatan bermain.

Pada siklus 1, kegiatan *play board* dengan tema alam semesta dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Meskipun demikian, pada tahap awal masih banyak anak yang belum mampu menata potongan-potongan kain flanel di papan *play board* dengan baik. Pencapaian kreativitas anak pada kegiatan *play board* menunjukkan anak yang belum muncul berjumlah 6 orang anak, mulai berkembang 14 orang anak dengan rata-rata 11,50 atau 48%. Data menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai berkembang dalam kemampuan kreativitas mereka setelah intervensi, meskipun masih memerlukan bimbingan dari guru.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kreativitas anak setelah intervensi kegiatan *play board*. Pencapaian kreativitas anak pada kegiatan *play board* menunjukkan anak yang mulai berkembang berjumlah 3 orang anak, berkembang sesuai harapan 25 anak-anak, berkembang sangat baik berjumlah 60 orang anak dengan rata-rata 19,75 atau 82%. Data menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori "berkembang sesuai harapan" dan "berkembang sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa intervensi kegiatan *play board* berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas anak secara keseluruhan dari siklus sebelumnya.

Pada siklus 1, mayoritas anak berada dalam kategori "mulai berkembang", sementara pada siklus 2, terjadi peningkatan signifikan dengan sebagian besar anak sudah mencapai kategori "berkembang sesuai harapan" dan "berkembang sangat baik". Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang positif dalam kemampuan kreativitas anak setelah intervensi kegiatan *play board*.

Respons Guru dan Orang Tua Terhadap Intervensi Kegiatan Bermain Play board

Respon dari guru dan orang tua terhadap intervensi kegiatan bermain *play board* secara umum sangat positif. Guru melaporkan bahwa setelah intervensi, anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan dan terlibat secara langsung dalam eksplorasi kreatif dengan menggunakan papan *play board*. Selain itu, guru juga mencatat adanya peningkatan dalam interaksi sosial antar anak selama kegiatan berlangsung, yang merupakan indikasi positif dari efektivitas intervensi. Di sisi lain, orang tua melaporkan bahwa mereka melihat peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan ekspresi anak di rumah setelah terlibat dalam kegiatan bermain *play*



board di sekolah. Mereka mengamati bahwa anak-anak menjadi lebih berani dan kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka, serta lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan materi. Kedua pihak, baik guru maupun orang tua, sepakat bahwa kegiatan bermain *play board* telah membawa manfaat yang nyata dalam pengembangan kreativitas anak, yang tidak hanya tercermin dalam kemajuan akademis mereka tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial dan kemandirian. Hal ini menegaskan pentingnya intervensi yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan potensi kreatif mereka dalam lingkungan pendidikan.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Intervensi Kegiatan Bermain Play board

Beberapa faktor mempengaruhi efektivitas intervensi kegiatan bermain *play board* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Faktor-faktor tersebut meliputi keterlibatan guru dalam menyusun dan mengarahkan kegiatan, ketersediaan dan variasi bahan mainan, serta dukungan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan kreatif di rumah. Menurut (Yulianti, 2014) bahwa Peran orang tua sangatlah vital dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas yang maksimal pada anak. Ketika orang tua memberikan dukungan, motivasi, dan ruang untuk berkembang, namun tetap menjaga pengawasan serta memberikan apresiasi terhadap setiap karya yang dihasilkan oleh anak, maka hal tersebut akan membantu memupuk rasa percaya diri. Akibatnya, potensi kreativitas dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Selain itu, atmosfer dan lingkungan pembelajaran yang mendukung juga memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan anak untuk berkembang secara kreatif.

Efektivitas intervensi kegiatan bermain *play board* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling terkait. Pertama, keterlibatan guru dalam menyusun dan mengarahkan kegiatan memainkan peran kunci dalam menentukan hasil intervensi. Guru yang terlibat aktif dalam merencanakan dan memandu kegiatan *play board* mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memfasilitasi eksplorasi kreatif anak-anak. Selain itu, ketersediaan dan variasi bahan mainan juga menjadi faktor penting. Bahan mainan yang beragam dan menarik dapat merangsang imajinasi anak serta memberi mereka kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai konsep dan ide. Dukungan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan kreatif di rumah juga memainkan peran penting dalam memperkuat efek intervensi. Maka dari itu, (Afnita, 2021) orang tua dan guru perlu bekerja sama dalam memaksimalkan pengembangan kreativitas anak, khususnya dalam pendidikan usia dini, dengan memberikan contoh, arahan, dan pengembangan yang sesuai dengan imajinasi anak untuk mencapai hasil karya yang memuaskan dan mengoptimalkan pengembangan kreativitasnya. Orang tua yang terlibat secara aktif dalam mendukung dan mendorong anak-anak untuk berkreasi di rumah dapat memperpanjang pengalaman belajar anak di luar lingkungan sekolah. Menurut (Afnita, 2021) keterlibatan orang tua dalam mendukung kegiatan kreatif anak selama belajar di



rumah harus dijaga secara konsisten dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Selain itu, atmosfer dan lingkungan pembelajaran yang mendukung, baik di sekolah maupun di rumah, menciptakan kondisi yang memungkinkan anak-anak untuk merasa nyaman dan terinspirasi untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dengan demikian, kombinasi faktor-faktor ini secara bersama-sama berperan dalam meningkatkan efektivitas intervensi kegiatan bermain *play board* dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan selama 2 siklus dengan menggunakan Model Kemmis and Taggart, yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kreativitas anak setelah intervensi kegiatan *play board*. Anak-anak mulai dapat menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif dan mandiri, serta membantu teman-teman mereka dalam proses belajar. Dengan tingkat keberhasilan mencapai 82%, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *play board* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kreativitas anak setelah intervensi kegiatan *play board*. Ini berarti bahwa anak-anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, dan mengaplikasikan imajinasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Secara lebih rinci, penelitian tersebut mengindikasikan bahwa anak-anak mulai mampu menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif dan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan kemampuan untuk berpikir di luar batas-batas yang biasa, menciptakan solusi-solusi baru, dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam kegiatan sehari-hari.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa intervensi kegiatan *play board* membantu anak-anak dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mengembangkan kreativitas mereka sendiri, tetapi juga membantu teman-teman mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *play board* tidak hanya berdampak pada individu secara langsung, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif di mana anak-anak saling membantu dan mendukung satu sama lain. Menurut (Priyanto, 2014) bahwa perkembangan kreativitas anak merupakan aspek penting yang harus diperhatikan sejak usia dini. Tiap anak memiliki kemampuan kreatif yang dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat.

Oleh karena itu, upaya untuk menumbuhkan kreativitas anak sejak dini sangatlah penting. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, potensi kreativitas mereka dapat dioptimalkan. Bermain memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.



Dengan tingkat keberhasilan mencapai 82%, ini menunjukkan bahwa kegiatan play board efektif dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Menurut (Suaidah, 2023) untuk meningkatkan kreativitas anak melibatkan pendekatan belajar melalui permainan, memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi secara mandiri, dan memberi keleluasaan bagi mereka untuk berfantasi. Tingkat keberhasilan yang tinggi ini menegaskan bahwa intervensi tersebut memberikan dampak yang positif dan signifikan pada kemampuan kreatif anak-anak di lembaga tersebut.

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa intervensi kegiatan bermain play board efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Guru dan orang tua memberikan respon positif terhadap intervensi ini, melaporkan peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan kreativitas anak. Faktor-faktor seperti keterlibatan guru dalam menyusun kegiatan, ketersediaan bahan mainan yang bervariasi, dukungan orang tua di rumah, serta atmosfer dan lingkungan pembelajaran yang mendukung, semuanya memainkan peran penting dalam keberhasilan intervensi ini.

Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini memiliki batasan tertentu. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu TPA dan mungkin tidak dapat secara langsung diterapkan pada konteks pendidikan lainnya. Selain itu, waktu penelitian yang terbatas dan fokus pada satu jenis intervensi menyebabkan kemungkinan adanya faktor-faktor lain yang tidak dipertimbangkan dalam analisis. Oleh karena itu, generalisasi temuan penelitian harus dilakukan dengan hati-hati dan mempertimbangkan konteks spesifiknya.

Rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut adalah mengembangkan penelitian longitudinal yang melibatkan lebih banyak TPA dan variasi intervensi yang lebih luas. Penelitian ini juga dapat memperluas cakupan untuk melibatkan analisis lebih mendalam tentang faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas intervensi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dari intervensi kegiatan bermain play board terhadap perkembangan anak, baik secara akademis maupun sosial-emosional. Dengan demikian, penelitian ini dapat memajukan pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini dan memberikan panduan praktis bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini didukung oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh staf dan dosen di prodi tersebut atas bimbingan, dukungan, dan fasilitas yang mereka berikan selama proses penelitian ini. Kontribusi mereka telah menjadi bagian integral dalam kesuksesan penelitian ini.



Daftar Rujukan

- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Wacana Didaktika, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Curricula, 1(3). <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v1i3.1277>
- Jatmika, Y. N. (2012). Play Board: Solusi cerdas tumbuh kembang anak. Deepublish.
- Kemdikbud. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Suaidah, S. , A. A. , & A. F. M. (2023). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Hanan Al-Fazza Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(6), 9061–9077.
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak. Aulad: Journal on Early Childhood, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>
- Yulianti, T. R. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, 3(1), 11–24.