

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN DALAM ACARA NGABUBURIT DI LEMBUR KENEH

**Diana Aprilioni¹, Jihad M Yajen², Kurni Yuliana³, Hilma Maulida⁴,
Ahmad Hamdan⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Masyarakat, FKIP, Universitas Siliwangi
Jalan Siliwangi No.24, Kahuripan, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

¹e-mail: dianaaprilioni567@gmail.com

Abstrak

Potensi dan kreativitas yang dimiliki anak-anak saat ini kurang diasah sehingga anak-anak sering menghabiskan waktu hanya dengan bermain gadget. Kreativitas anak-anak dapat distimulasi melalui kegiatan yang dikemas dalam permainan. Permainan dapat merangsang anak-anak melalui aktivitas mendengarkan, mempraktikkan sehingga mampu mengembangkan potensi dan kreativitas anak. Pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan melatih kepekaan terhadap peristiwa yang ada di sekitar. Peserta pengabdian yaitu anak-anak madrasah yang ada di sekitar Sakola Motekar dusun Sukajadi dengan jumlah 100 orang. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi observasi, wawancara, serta belajar yang dikemas dalam permainan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan program pengabdian yaitu instrumen non-tes berupa observasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa anak-anak memiliki perkembangan selama proses kegiatan bermain. Hasil yang di capai dalam kegiatan ini didapatkan melalui analisis data deskriptif pada tiga indikator ketercapaian kegiatan, yakni peningkatan nilai kognitif 72%, afektif 86%, dan psikomotorik 90%. Tiga indikator tersebut terimplikasi dalam peningkatan pengetahuan, sikap yang baik, serta keterampilan dan kreativitas melalui kegiatan bermain.

Kata Kunci: kreativitas, bermain, pengetahuan, psikomotorik, afektif

Abstract

The potential and creativity that children have today are not sharpened so that children often spend time just playing with gadgets. Children's creativity can be stimulated through activities packaged in games. Games can stimulate children through listening activities, practicing so they can develop children's potential and creativity. This service is carried out with the aim of developing children's creativity and training sensitivity to events that are around them. The service participants are madrasah children around Sakola Motekar, Sukajadi hamlet, with a total of 100 people. Methods of implementing community service include observation, interviews, and learning packaged in games. The instrument used to measure the success of the service program is a non-test instrument in the form of observation. The results of the service show that children have developments during the process of playing activities. The results achieved in this activity were obtained through descriptive data analysis on three indicators of activity achievement, namely increasing cognitive 72%, affective 86%, and psychomotor 90% scores. These three indicators have implications for increasing knowledge, good attitudes, as well as skills and creativity through play activities.

Keywords: *creativity, playing, knowledge, psychomotor, affective*

PENDAHULUAN

Sejatinya setiap manusia memiliki potensi kreatif dalam diri masing-masing. Namun bagaimana potensi kreatif tersebut ditempa menjadi salah satu faktor tingkatan kreativitas yang dimiliki seseorang. Melatih sisi kreatif bisa dilakukan sedini mungkin, contohnya pada masa anak-anak. Pada masa anak-anak, terjadi perkembangan yang cukup baik dalam proses belajar yang bisa berpengaruh pada fisik, psikis maupun kemampuan berpikir dan kreativitas karena usianya yang matang. Hal itu juga sejalan dengan apa yang disebutkan oleh (Sabani, 2019) dalam jurnalnya bahwa “Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*Middle Childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar”. Dan sebagai orang tua juga orang dewasa sudah menjadi tanggung jawab untuk membantu anak memaksimalkan proses perkembangannya tersebut. Maka dari itu perlu adanya sebuah alternatif untuk bisa mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak tanpa harus memberikan tekanan kepada mereka, termasuk pengembangan kreativitasnya.

Salah satu cara untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan upaya meningkatkan kemampuan sumber daya manusia supaya dapat menjadi manusia yang memiliki karakter dan dapat hidup mandiri (Raharjo, 2010). Tentunya metode pelaksanaan pendidikan sangat bermacam-macam, bisa dalam bentuk pemberian materi, demonstrasi, bahkan bermain. Dalam pelaksanaan pendidikan terhadap anak, seseorang perlu mengemasnya dalam bentuk stimulus yang menyenangkan. Dan salah satu cara agar anak dapat terstimulus yaitu melalui kebiasaan anak-anak seperti bermain.

Sama halnya dengan pendidikan, bermain juga bisa menjadi alternatif untuk proses pengembangan kreativitas bagi seorang anak. (Prasanti & Fitrianti, 2018, p. 19) menyebutkan bahwa ketika anak berinteraksi satu sama lain, mereka saling mengamati dan jika mereka menyukai sesuatu, maka ada kecenderungan akan mencoba mengikuti kebiasaan tersebut. Hal tersebut tentunya dapat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitasnya pula. Maka dari itu agar kegiatan bermain bisa lebih bermanfaat lagi untuk pengembangan kreativitas anak, perlu adanya

pendampingan dari orang dewasa untuk memandu kegiatan bermain anak serta mengontrol anak agar tidak terjadi suatu hal yang tidak baik bagi mereka. Dalam bermain anak mampu mengendalikan dirinya, karena kerangka berada di bawah kontrol anak dan dilakukan dalam situasi yang imajiner (Hayati & Putro, 2017, p. 5). Bagaimana caranya seorang anak dapat belajar mengembangkan kreativitas mereka dalam bentuk yang menyenangkan sehingga tidak memberikan tekanan apa pun kepada anak. Selain itu Metode bermain juga dapat merangsang anak untuk menjelajahi dunianya, melalui kegiatan bermain anak akan mampu memahami sebuah konsep secara alami tanpa dipaksakan (Fauziddin, 2016)

Sakola Motekar merupakan sebuah komunitas sekolah warga yang peduli terhadap pendidikan warga sekitarnya. Komunitas ini hadir dengan berbagai macam kegiatan dan metode belajar yang sangat fleksibel. Peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar apa pun yang mereka inginkan tanpa ada batasan sesuai minat belajar mereka, terkecuali hal-hal yang seharusnya belum mereka pelajari. Yang artinya tidak ada aturan kaku yang mengikat siapapun untuk belajar di Sakola Motekar. Begitupun dengan hasil belajarnya, pegiat Sakola Motekar mengembalikan hasil belajar kepada masing-masing orang. Mereka bebas untuk membentuk seperti apa potensi yang akan mereka kembangkan dalam proses belajar di komunitas tersebut. Sakola Motekar tidak menuntut seseorang untuk mendapatkan hasil yang sangat memuaskan, namun mereka melihat dari bagaimana proses belajar seseorang untuk bisa mendapatkan suatu hasil, sekecil apa pun hasil tersebut. Maka dari itu Sakola Motekar menjadi lingkungan yang mendukung bagi perkembangan seorang anak hingga bisa memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Fasilitas lingkungan yang merangsang perkembangan anak dapat membantu meningkatkan potensinya (Putro, 2016).

Pengembangan kreativitas menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh komunitas ini. Sebenarnya kreativitas dari warga khususnya anak-anak sudah ada, namun apresiasi yang didapatkan oleh anak-anak belum sepenuhnya didapatkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kunci permasalahan terletak pada apresiasi. Dengan adanya apresiasi, setidaknya anak-anak akan merasa senang dikarenakan hasil mereka belajar, berlatih, dan kemampuannya mendapatkan

perhatian juga dapat diakui baik oleh orang tua ataupun warga lain. Anak-anak juga akan makin semangat dalam melatih segala potensi yang mereka miliki. Maka dari itu perlu adanya ruang untuk anak-anak sebagai kesempatan bagi mereka menampilkan potensi dan hasil belajarnya kepada masyarakat umum seperti penampilan seni, membuat pameran, membuat produk kreativitas, dan sebagainya. Dan untuk menanggapi hal tersebut maka Sakola Motekar membuat sebuah wadah kegiatan yang disebut “Ngabuburit Di Lembur Keneh”.

Kegiatan ini diberi nama “Ngabuburit Di Lembur Keneh” dikarenakan pelaksanaannya dilakukan pada bulan Ramadhan. Bulan Ramadhan merupakan salah satu bulan suci dan mulia untuk seluruh umat Islam, tidak terkecuali dengan Umang Islam di Indonesia (Muyasarah, 2018). Bulan Ramdhan ini mewajibkan umat Islam untuk berpuasa selama sebulan penuh, terkecuali yang sedang berhalangan. Yang mana pada bulan ini masyarakat Indonesia memiliki sebuah kebiasaan untuk menunggu waktu buka, yang jika di tanah Sunda kebiasaan ini disebut dengan “Ngabuburit”. Ngabuburit merupakan bahasa yang berasal dari bahasa sunda, menurut Kamus Bahasa Sunda yang penulis kutip dalam (kompas.com) bahwa kata ngabuburit berasal dari kalimat “ngalantung ngadagoan burit”. Pada kegiatan Ngabuburit Di Lembur Keneh yang dilaksanakan di Sakola Motekar terdapat berbagai macam rangkaian acara seperti kegiatan stimulus, penampilan kreativitas anak madrasah, seminar Bank Sampah, penampilan seni, wayang, dan salah satunya bermain permainan bersama anak-anak. Selain menjadi sarana untuk apresiasi potensi yang dimiliki anak, Ngabuburit Di Lembur Keneh juga menjadi kegiatan alternatif belajar untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain.

Adanya kegiatan bermain pada acara “Ngabuburit Di Lembur Keneh”, diharapkan mampu menjadi media pengembangan kreativitas pada anak. Melalui bermain anak-anak dapat belajar berbagai macam hal seperti mendengarkan, mempraktikkan, dan mengembangkan kemampuan mereka. Karena dalam bermain, setiap fungsi tubuh anak dibutuhkan sehingga dapat merangsang daya pikir juga respon anak tersebut dan anak dapat meningkatkan kreativitasnya sendiri.

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini terdapat target dari kegiatan ini yaitu para anak-anak madrasah di sekitar sakola motekar tepatnya di Desa Sukajadi, Kecamatan Sadananya, Kabupaten Ciamis. Madrasah yang terlibat dalam kegiatan ini diantaranya ada Madrasah As-Syifa, Madrasah Al-Ikhlash, Madrasah Mubarakul Huda, Madrasah Al-Falah, dan Madrasah Al-Hidayah. Pelaksanaan kegiatan ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan.

Tahap pertama yaitu melakukan observasi dengan pihak mitra yang dituju yaitu sakola motekar, dalam observasi ini lebih membahas mengenai profil dari sakola motekar untuk mengetahui latar belakang mitra serta kegiatan dan program apa saja yang sudah dijalankan. Tahap kedua yaitu melakukan wawancara dengan pihak mitra sakola motekar, dalam tahap wawancara ini membahas mengenai permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar lingkungan sakola motekar untuk dicarikan solusi yang tepat sesuai dengan permasalahan yang ada, setelah dilakukan diskusi dengan pihak mitra ditemukan permasalahan yaitu mengenai kreativitas. Permasalahan yang ditemukan yaitu mengenai kreativitas anak yang kurang terasah, permasalahan ini ditimbulkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu seperti sistem pendidikan yang kaku sehingga anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan dan menunjukkan kreativitas yang dimilikinya.

Tahap ketiga yaitu penentuan prioritas solusi masalah. Setelah melalui tahap wawancara dan menemukan permasalahan yang ada maka tahap selanjutnya yaitu menentukan solusi yang akan dilakukan sesuai dengan permasalahan yaitu mengenai kurang terasahnya kreativitas anak. Pada tahap ini tim pengabdian dan pihak mitra melakukan diskusi untuk mencari solusi yang paling tepat, melalui diskusi ini muncullah beberapa opsi untuk memecahkan permasalahan tersebut hingga akhirnya ditentukan prioritas solusi masalah untuk mengatasi permasalahan kreativitas anak yang dikemas dalam bentuk kegiatan “Ngabuburit Di Lembur Kenah”. Kegiatan ini nantinya akan banyak permainan yang dapat mengasah dan merangsang kreativitas anak.

Tahap keempat, setelah menentukan program yang akan dilaksanakan kemudian melakukan konsolidasi bersama perwakilan masyarakat untuk membahas program yang akan dilaksanakan dan pembagian tugas dalam kegiatan Ngabuburit Di Lembur Keneh. Pembagian tugas ini melibatkan tim dari pihak mitra, tim pengabdian, dan juga masyarakat karena program yang dilaksanakan ini tentunya membutuhkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak dan elemen masyarakat. Dalam konsolidasi bersama masyarakat ini diantaranya dihadiri oleh beberapa perwakilan masyarakat seperti RT/RW, pengurus madrasah, dan ibu-ibu kelompok wanita tani. Setelah melalui beberapa tahapan tersebut akhirnya dilaksanakanlah kegiatan untuk memecahkan permasalahan mengenai kreativitas anak yang dikemas dalam kegiatan Ngabuburit Di Lembur Keneh. Kegiatan ini dilaksanakan pada saat bulan Ramadhan tepatnya tanggal 10-19 April 2022.

Tahap terakhir dari kegiatan ini yaitu dengan melaksanakan evaluasi. Evaluasi dilakukan setiap harinya setelah kegiatan selesai, evaluasi dilakukan dengan diskusi antara pihak mitra yaitu sakola motekar dan juga tim pengabdian. Tujuan diadakannya evaluasi ini yaitu untuk mengetahui, menganalisis, dan mengukur keefektifan apakah kegiatan yang telah dilaksanakan sudah sesuai dan merupakan solusi yang terbaik untuk masalah yang dialami, selain mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan juga dilakukan diskusi untuk persiapan kegiatan selanjutnya dan hasil dari evaluasi dijadikan pembelajaran untuk kegiatan selanjutnya.

Selama kegiatan bermain, evaluasi dilaksanakan menggunakan instrumen evaluasi non-tes berupa observasi langsung dengan berlandaskan pada aspek-aspek penilaian yang hendak dicapai. Indikator ketercapaian program pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Aspek Indikator Ketercapaian Kegiatan Bermain

No.	Tujuan	Indikator	Target Ketercapaian	
			Bobot	Nilai
1.	Peningkatan pengetahuan anak	Mengetahui definisi atau sejarah permainan yang dimainkan	20%	100
		Anak-anak dapat mengikuti dan memahami tata cara atau aturan permainan	40%	100
		Anak-anak dapat menjelaskan, memahami, dan memberi contoh makna dari permainan yang dimainkan	40%	100
2.	Perubahan sikap	Anak-anak dapat menjadi dirinya sendiri pada saat proses bermain	35%	100
		Anak-anak dapat menjaga solidaritas dan sportivitas pada saat bermain	35%	100
		Anak-anak tidak merusak fasilitas yang diberikan oleh fasilitator	30%	100
3.	Pencapaian psikomotorik	Anak-anak dapat teralihkan dari <i>gadget</i> dan fokus bermain	30%	100
		Anak-anak mengikuti seluruh kegiatan yang melibatkan seluruh indranya	40%	100
		Anak-anak memiliki inisiatif bermain sendiri dan memahami manfaat dari kegiatan bermain tersebut	30%	100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Ngabuburit di Lembur Keneh merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan oleh Sakola Motekar untuk merespon permasalahan kreativitas. Permasalahan ini merupakan kesimpulan dari hasil observasi dan pengamatan kepada anak- anak usia sekolah dasar di sekitar area Sakola Motekar. Anak- anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar ponsel dibandingkan dengan berinteraksi dan bermain bersama teman sebayanya. Termasuk telah banyak ditinggalkannya budaya- budaya seperti permainan tradisional yang masih sangat cocok dimainkan di usia mereka. Hal- hal semacam itu menyebabkan anak- anak kehilangan kegiatan untuk mengasah dengan baik sisi kreatifnya.

Sisi kreatif pasti dimiliki oleh setiap anak secara naluriah. Hanya saja dalam perkembangannya tidak semua anak dapat mengembangkan sisi kreatifnya, karena anak- anak tersebut tidak mendapatkan kesempatan untuk beraktivitas dalam ruang yang memfasilitasi perkembangan potensinya belajarnya (Putro, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka dalam acara Ngabuburit di lembur Keneh diadakanlah sebuah kegiatan stimulasi untuk anak yang berisi kegiatan bermain atau *Ulin*.

Aktivitas bermain dipilih karena merupakan sebuah aktivitas yang dapat memudahkan proses belajar anak terhadap sesuatu. Bermain dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi apa yang dimainkannya dari segi sosial emosional, imajinasi, kognitif dan tentunya kreativitas (Holis, 2016). Daya kreativitas dapat tumbuh melalui aktivitas bermain. Kreativitas tersebut dapat dikembangkan melalui peristiwa bermain yang menggandalkan imajinasi, kemudian memberi kesempatan anak- anak untuk terlibat dalam permainan peran sehingga dapat menghasilkan ide- ide baru yang inovatif dalam prosesnya (Priyanto, 2014). Melalui kegiatan Ngabuburit di Lembur Keneh, anak- anak disediakan wahana bermain yang dapat digunakan secara bebas. Selain itu, anak- anak juga diarahkan untuk mengikuti berbagai jenis permainan tertentu yang telah ditentukan oleh panitia.

Panitia kegiatan telah menyiapkan kesempatan bagi anak- anak untuk bermain dan belajar melalui pelibatan setiap madrasah yang terdapat di area Sakola

Motekar. Madrasah dipilih karena merupakan sebuah ruang yang di dalamnya tidak hanya berisi anak- anak saja, akan tetapi ada orang tua, pendidik, masyarakat yang mau tidak mau akan terlibat dalam proses pengembangan kreativitas melalui bermain ini. Madrasah yang mengikuti kegiatan ini diantaranya ada Madrasah Al-Ikhlash, Madrasah As-Syifa, Madrasah Mubarakul Huda, Madrasah Al- Falah dan terakhir Madrasah Al- Hidayah. Anak- anak dari setiap madrasah akan diberikan tema yang berbeda setiap harinya.

Setiap sarana bermain yang disediakan oleh panitia kegiatan Ngabuburit di Lembur Keneh diambil dari tema utama yang berjudul “Tutur Piwuruk Kaimanan, Hate Nuduhkan Daya Jeung Nurani”. Tema tersebut merupakan tema besar yang kemudian diterjemahkan menjadi beberapa tema turunan dan direpresentasikan ke dalam berbagai jenis permainan. Selain itu, tema-tema tersebut juga dikaitkan dengan ayat- ayat Al-Qur’an yang dapat dimaknai sebagai pelajaran.

Pada hari pertama pengabdian menerapkan tema meniru (Gambar 1). Meniru merupakan tema turunan yang diambil dari kata *Tutur*. *Tutur* dapat diartikan sebagai tingkah laku atau tutur kata yang sudah selayaknya ditiru. Hal tersebut disesuaikan pula dengan ayat suci Al-qur’an tepatnya surat Al-Ahzab Ayat 21. “Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah. Rasulullah adalah teladan bagi manusia dalam segala hal, termasuk di medan perang”. Maka dalam kegiatan bermain ini, anak-anak juga akan dibawa ke dalam sebuah peristiwa yang dapat menampilkan bahwa hal-hal baik perlu untuk ditiru.



Gambar 1 Stimulasi Pertama DTA As-Syifa (Meniru Gerak dan Suara Hewan)

Tema meniru ini direpresentasikan ke dalam berbagai permainan seperti tebak suara dan gerak hewan. Melalui kegiatan ini, anak-anak dirangsang kreativitasnya melalui proses imajinasi dalam menggambarkan seekor hewan melalui gerakan dan suara. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari beberapa orang, dan orang yang pertama adalah pemimpin yang harus ditiru baik itu suara atau gerakannya agar jawaban yang harus ditebak oleh orang terakhir adalah jawaban yang tepat. Kegiatan ini juga merangsang sejauh mana pengetahuan anak-anak madrasah mengenai identifikasi atau ciri seekor hewan.

Selanjutnya anak-anak kami bawa ke dalam permainan dengan tema mendengar (Gambar 2). Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa *piwuruk* merupakan salah satu kata dalam tema besar yang dapat dimaknai sebagai pepatah. Pepatah merupakan kalimat-kalimat yang berisi nasihat, dan untuk memaknainya dapat dilakukan dengan cara mendengar. Kegiatan mendengar membawa anak-anak untuk mengetahui, kemudian memahami dan menjalankan setiap perintah, anjuran atau nasihat dari orang-orang di sekitarnya pada sebuah tindakan. Peristiwa ini juga disesuaikan dengan ayat Al- Qur'an tepatnya surat An-Nahl ayat 78, "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur".



Gambar 2 Madrasah Mubarakul Huda Melaksanakan Stimulasi Mendengar

Peristiwa mendengar ini direpresentasikan ke dalam permainan tebak arah. salah satu anak akan ditutup indera penglihatannya dan kemudian diperintahkan untuk menuju salah satu temannya yang berada di ujung. Teman-teman yang lain

akan mengarahkannya di samping kanan atau kiri. Pada permainan ini, anak yang indera penglihatannya ditutup akan mengandalkan indera pendengarannya untuk mengetahui arah mana yang seharusnya ia tuju. Dalam kegiatan ini, anak-anak dirangsang kreativitasnya dalam mencari strategi yang tepat untuk mengarahkan seseorang dan berlatih untuk fokus.

Pada hari selanjutnya, pengabdian membawa anak-anak bermain dengan tema misteri (Gambar 3). Tema misteri ini direpresentasikan dalam sebuah permainan tradisional yang bernama *cingkurulung*. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang diawali dengan memainkan lagu serta gerakan *cingciripit*. *Cingciripit* itu sendiri merupakan gerakan satu jari tangan yang diletakkan di telapak tangan seseorang yang bertugas menangkap jari tersebut ketika lagu *Cingciripit* telah selesai dinyanyikan sampai ke bait terakhir. Orang yang jarinya tertangkap inilah yang nantinya dikenai hukuman, atau istilah dalam bahasa sundanya adalah *Ucing*. Orang yang *Ucing* ini nantinya harus telungkup dan menjadikan punggungnya sebagai tempat dimainkannya permainan *Cingkurulung*. Permainan tersebut dilanjutkan dengan meletakkan telapak tangan di atas punggung orang yang *Ucing* kemudian memutar batu ke setiap telapak tangan sampai lagu berhenti. Orang yang *ucing* diharuskan menebak di telapak tangan mana batu tersebut berhenti. Dari permainan tersebut anak-anak dirangsang untuk secara kreatif mengatur strategi agar dapat terhindar dari hukuman dan semaksimal mungkin tidak tertebak. Disitulah letak misteri yang dimaksud dalam tema ini.



Gambar 3 Madrasah Al- Falah sedang Melaksanakan Stimulasi Misteri

Jika dikaitkan dengan tema besar, maka tema Misteri ini mewakili kata *Hate* atau “hati” dalam bahasa Indonesia. Hati merupakan sesuatu hal yang letaknya

tersembunyi dan setiap manusia tidak dapat benar-benar mengetahui isi hati orang lain. Ayat suci Al-Qur'an yang dikaitkan dengan tema ini adalah surat Al-Luqman ayat 18: "Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri".

Selanjutnya masih pada tempat yang sama, para pengabdian bermain dan belajar bersama anak-anak dengan mengambil tema petunjuk (Gambar 4). *Nuduhkan* dalam Bahasa Indonesia artinya menunjukkan. Maka tema turunan yang diambil dari kata tersebut adalah Petunjuk. Permainan yang dipilih untuk mewakili tema ini adalah permainan ular tangga dan ludo. Hanya saja, ada beberapa modifikasi yang dilakukan dalam dua permainan tersebut. Pertama, permainan ludo yang awalnya hanya berorientasi pada siapa yang paling cepat menuju kotak utama, di Sakola Motekar, permainan ludo tersebut mengharuskan anak-anak melalui sebuah sesi untuk membaca dan menghafalkan nama-nama hewan ketika berada dalam posisi terdesak oleh lawan. Dari permainan itu anak-anak akan dirangsang untuk melakukan proses kreatif dengan cara menentukan strategi bagaimana cara menghafal atau mengidentifikasi hewan-hewan yang mereka dapatkan dari sesi tersebut.



Gambar 4 Madrasah Al-Hidayah sedang Melaksanakan Stimulasi Petunjuk

Ayat Qur'an yang dikaitkan dengan tema ini adalah Surat An-Nahl ayat 18. "Dan jika kamu menghitung nikmat Allah, niscaya kamu tidak akan mampu menghitungnya. Sungguh, Allah benar-benar Maha Pengampun, Maha Penyayang. Begitu banyak nikmat dan karunia yang Allah anugerahkan kepada kalian, baik di

langit, darat, air, maupun dalam diri manusia; semua demi kemaslahatan dan kebaikan manusia”.

Proses belajar dan bermain berikutnya kami membawa tema kekuatan yang bersangkutan dengan daya (Gambar 5). Daya dimaknai sebagai kekuatan dan Nurani juga merupakan sesuatu kekuatan yang dimiliki oleh setiap manusia dan dapat menjadi pembeda antara manusia dan hewan. Berdasarkan pemaknaan tersebut maka dipilihlah tema Kekuatan sebagai tema yang merepresentasikan kata *Daya* dan Nurani. Hal ini juga dikaitkan dengan ayat Al-Qur'an surat Al- Imran ayat 102. “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenarnya takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim. Supaya kamu memperoleh keimanan yang kuat dan tidak goyah ketika terjadi cobaan, maka wahai orang-orang yang beriman!” maka anak-anak akan diarahkan kepada peristiwa bermain yang menguji kekuatan mereka. Baik dari segi fisik, sosial, maupun emosionalnya.



Gambar 5 Madrasah Al-Ikhlas sedang Melaksanakan Stimulasi Kekuatan

Permainan yang dipilih untuk merepresentasikan tema kekuatan adalah Pecle. Pecle merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak (Muzdalipah & Yulianto, 2015). Pada permainan pecle ini anak-anak dirangsang kekuatan fisiknya melalui gerakan melompat atau *engklek*. Selain itu anak-anak juga dirangsang kekuatan sosialnya melalui bagaimana cara mereka berinteraksi dengan lawan, dan yang terakhir kekuatan emosionalnya juga dirangsang melalui cara mereka menyikapi kekalahan

dan kemenangan. Proses kreativitas yang diharapkan dari permainan ini tercermin dalam sikap-sikap tersebut.

Tabel 2 Realisasi Aspek Indikator Ketercapaian Kegiatan Bermain

No	Tujuan	Indikator	Target Ketercapaian		Realisasi
			Bobot	Nilai	Nilai
1.	Peningkatan pengetahuan anak	Mengetahui definisi atau sejarah permainan yang dimainkan	20%	100	$20\% \times 60 = 12$
		Anak-anak dapat mengikuti dan memahami tata cara atau aturan permainan	40%	100	$40\% \times 90 = 36$
		Anak-anak dapat menjelaskan, memahami, dan memberi contoh makna dari permainan yang dimainkan	40%	100	$40\% \times 60 = 24$
Total					72
2.	Perubahan sikap	Anak-anak dapat menjadi dirinya sendiri pada saat proses bermain	35%	100	$35\% \times 80 = 28$
		Anak-anak dapat menjaga solidaritas dan sportivitas pada saat bermain	35%	100	$35\% \times 80 = 28$
		Anak-anak tidak merusak fasilitas yang diberikan oleh fasilitator	30%	100	$30\% \times 100 = 30$
Total					86
3.	Pencapaian psikomotorik	Anak-anak dapat teralihkan dari <i>gadget</i> dan fokus bermain	30%	100	$30\% \times 100 = 30$
		Anak-anak mengikuti seluruh kegiatan yang melibatkan seluruh indranya	40%	100	$40\% \times 90 = 36$
		Anak-anak memiliki inisiatif bermain sendiri dan memahami manfaat dari kegiatan bermain tersebut	30%	100	$30\% \times 80 = 24$
Total					90

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan belajar anak-anak melalui permainan ini telah memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengembangkan kreativitasnya melalui permainan yang peserta ikuti. Hasil dari permainan itu dapat merangsang tumbuh kembang anak, karena anak banyak menyerap berbagai hal baru di sekitar yang bisa di sebut aktivitas belajar. Melalui permainan anak-anak dapat belajar berbagai macam hal seperti mendengarkan, mempraktikkan, dan mengembangkan kemampuan mereka. Adanya antusiasme anak-anak selama mengikuti kegiatan merupakan keberhasilan dari strategi pembelajaran melalui bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. (2016). Penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277j>
- 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.
- Holis, A. (2017). *Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini*. Jurnal Pendidikan UNIGA, 10(1), 23-37.
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*.
- Muyasarah, I. (2018). *Dampak bulan suci ramadan dalam peningkatan ekonomi pedagang pasar besar di Palangka Raya*. Disertasi tidak diterbitkan. Palangka Raya: IAIN.
- Muzdalipah, I., & Yulianto, E. (2015). Pengembangan desain pembelajaran matematika untuk siswa sd berbasis aktivitas budaya dan permainan tradisional masyarakat kampung naga. *Jurnal Siliwangi*, 1(1), 63–74.
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan karakter anak usia dini: Keluarga, sekolah, dan komunitas?(Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui keluarga, sekolah, dan komunitas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13-19.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Raharjo, B. S. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16, 229–238.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.