

BAB II

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *PLAY BASED ACTIVITIES* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN DAYA PIKIR KREATIF SISWA

A. Deskripsi Pustaka

1. Implementasi pendekatan *Play Based Activities*

a. Pengertian implementasi pendekatan *Play Based Activities*

Implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai dan sikap.¹ Dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah “*put something into effect*”. (penerapan sesuatu yang memberi efek atau dampak).²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi merupakan pelaksanaan; penerapan. Pertemuan kedua ini bermaksud mencari bentuk.³

Menurut Pressman dan Wildavsky sebagaimana yang di kutip Mulyasa, menjelaskan imlementasi sebagai :

- 1) Proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya.
- 2) Implementasi memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.
- 3) Efektivitas implementasi ditentukan oleh kemampuan untuk membuat hubungan dan sebab akibat yang logis antara tindakan dan tujuan.⁴

Pendekatan dalam KBBI berarti proses, perbuatan, cara mendekati; antara usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan

¹ E. Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Remaja Rosda Karya, Bandung 2006, hlm. 93

² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik dan Implementasi*, Remaja Rosda Karya, 2002, hlm. 93

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua*, Balai Pustaka, 1991, hlm. 374

⁴ E. Mulyasa, *Op Cit*, hlm. 93

hubungan dengan orang yang diteliti; dan metode-metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian.⁵

Pada dasarnya, pendekatan *play based activities* bermakna sebagai sebuah pendekatan dalam pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. *Play* dalam kamus bahasa Inggris berarti bermain, *based* artinya berdasarkan, sedangkan *activities* bermakna aktivitas (belajar). Jadi pendekatan *play based activities* yaitu pendekatan di mana anak melakukan suatu kegiatan bermain untuk mencapai tujuan pencapaian kompetensi dan keterampilan yang diharapkan.

Menurut *Potter* dan *Hernacki*, bermain dapat mengembangkan emosional kognitif anak. Dalam suasana bermain, anak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, ia bebas berekspresi, belajar toleransi, dan juga belajar merancang kegiatan bermainnya sesuai dengan keinginannya sendiri.

Tidak mengherankan jika para teoritikus pendidikan modern menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedepankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, Nel Noddings, dalam bukunya *Happiness and Education*, telah bersikap kritis sistem pendidikan mutakhir dengan menyatakan bahwa pendidikan seharusnya diarahkan pada tujuan fundamental dari kehidupan manusia, yaitu kebahagiaan.⁶

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain, yaitu :

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- 3) Bersifat spontan dan sukarela.

⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua*, Balai Pustaka, 1991, hlm. 218

⁶ M. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, Hlm. 31

- 4) Melibatkan peran aktif serta anak.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.⁷

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat, dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Sedangkan kegiatan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Kemudian untuk bermain dengan diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus. Sebagai contoh menyanyikan suatu lagu, bermain jari dan bermain lingkaran.⁸

Maka dari itu banyak teoritikus berpendapat bahwa kesenangan dan permainan merupakan hal yang fundamental bagi eksistensi manusia. Huizinga, dalam bukunya yang berjudul *Homo Ludens: a Study of the Play Element in Culture* , menyatakan bahwa bermain merupakan aktifitas yang fundamental bagi semua aktifitas kebudayaan, termasuk aktifitas agama, olahraga, seni, bahkan perang. Ia merasakan semua aktifitas kebudayaan adalah sebagai perpanjangan atau bentuk dari kebudayaan.⁹

Dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain ini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan, dan

⁷ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Pendidikan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Referensi, Ciputat, 2013, Hlm. 214

⁸ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, Hlm 103

⁹ M. Sholeh Hamid, *Op Cit*, Hlm. 36

perilaku anak. Karena anak-anak akan bermain dengan cara yang paling sesuai untuk hal-hal yang harus mereka pelajari. Wajar saja bila semua orang tua menginginkan anak-anaknya mencapai potensi yang diharapkan, dan cara yang mudah untuk mencapainya itu adalah dengan memastikan bahwa pada masa kanak-kanak yang dilaluinya penuh dengan kegembiraan.

Potensi seorang anak akan berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diterimanya, tetapi tidak semua potensi itu dapat berkembang optimal tanpa pengkhayatan pengalaman dan dia hanya akan mencari pengalaman tersebut bila menurutnya itu menyenangkan.

Pelatihan, penjelasan, perbaikan, atau demonstrasi sebanyak apapun tidak akan memperkaya kemampuan si anak tanpa melibatkan anak secara langsung, sehingga semua proses pembelajaran yang diterimanya itu akan membekas pada dirinya dalam bentuk pengalaman-pengalaman nyata.¹⁰ sehingga menjadi penting untuk melibatkan anak secara aktif demi mencapai apa yang diharapkan dalam perkembangan anak.

Pada anak usia dini, metode yang digunakan adalah metode bermain sambil belajar. Dalam hal ini, penekanan lebih pada permainan. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya permainan untuk mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak. Banyak sekali jenis permainan model ini, seperti permainan yang khusus untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, permainan khusus untuk mengembangkan bahasa anak, permainan khusus untuk mengembangkan sosial-emosional anak, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, kepiawaian guru dan orang tua dalam memilihkan jenis permainan pada anak tidak boleh ditawar-tawar lagi.

Oleh karena itu, jika anak mampu memainkan jenis mainan tertentu secara sempurna, maka anak tersebut bisa dikatakan berhasil

¹⁰ Dwi Sunar Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, Think, Jogjakarta, 2007, Hlm 25

dalam bermain sambil belajar. Artinya anak mampu menguasai suatu mata pelajaran melalui permainan khusus tersebut. Misalnya permainan lompat untuk mengembangkan ketrampilan motorik kasar anak. Jenis permainan ini memang sengaja dirancang khusus untuk menumbuhkembangkan ketrampilan motorik kasar anak, sehingga untuk menumbuhkan ketrampilan motorik kasar, anak tidak perlu melakukan berbagai permainan.¹¹

Orang seringkali berdebat tentang belajar dan bermain. Ada sebagian pihak yang percaya bahwa dengan belajar (akademik) anak usia dini akan lebih siap untuk sekolah. Program yang terlalu menitikberatkan pada keberhasilan akademik (menulis, membaca, dan berhitung) dengan metode instruksi dari guru hanya akan berhasil untuk jangka pendek dan kurang mendukung keberhasilan anak baik di sekolah maupun kehidupan selanjutnya.

Sebaliknya program yang kaya dengan pengalaman bermain, yang merangsang keterampilan sosial dan emosional pada anak prasekolah berpengaruh sangat positif pada perkembangan intelektual anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini yang baik seharusnya mempertimbangkan apa yang dihasilkan dari penelitian otak dan pentingnya bermain sebagai karakteristik anak usia dini.¹²

Tabel 2.1

Daftar Permainan dan Keterampilan yang Diperoleh

Mainan	Keterampilan
Benda seni (cat, spidol, krayon, gunting, selotip, dll)	Kreatifitas, koordinasi otot kecil, kemampuan spasial
Boneka tangan, boneka, baju mainan, topeng, dll	Imajinasi, seni peran, ekspresi emosional,

¹¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, Hlm. 302

¹² G.M Drost, dkk. *Perilaku Anak Usia Dini dan Pemecahannya*, Kanisius, Yogyakarta, 2003, Hlm. 68-69

Kotak, puzzle, tangram, domino, balok susun	Imajinasi, kemampuan spasial, perencanaan, konsep jumlah,
Musik, lagu, puisi	spasial, pra membaca, ritme, kemampuan mendengar, koordinasi otot besar
Kartu huruf dan angka, permainan, lotto	Pramembaca, matematika, kemampuan kooperatif dan kompetitif
Buku	Imajinasi, kemapuan verbal, dan belajar memusatkan perhatian

Sumber : *Dr. Sylvia Rimm's Smart Parenting: how to parent So children will learn by S.B Rimm* (New York : Crown Publishers, 1996)¹³

b. Teori bermain

Para ahli mempunyai pendapat tentang bermain. Beberapa diantaranya adalah:

1) Teori Rekreasi

Menurut Schaller dan Lazarus, kita bermain karena didorong oleh kelelahan. Saat otak merasa lelah, muncul dorongan untuk mmengurangi ketegangan, dan bermain merupakan salah satu cara untuk menguranginya.

2) Teori kelebihan tenaga

Herbert Spencer berpebdapat bahwa anak-anak memiliki energi yang berlebihan dan memerlukan penyaluran, yang dapat dipenuhi melalui permainan.

3) Teori Atavisme

Stanley Hall berpendapat bahwa bermain merupakan bentuk pengulangan kehidupan nenek moyang. Hal ini dapat dilihat seperti

¹³ Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*, Gramedia, Jakarta, 2003, Hlm. 13

membuat rumah-rumahan, menjadi petani, pemburu, penjual dan sebagainya.

4) Teori pendorong pertumbuhan

Carr lebih menekankan permainan sebagai pendorong pertumbuhan syaraf.

5) Teori persiapan dan latihan

Menurut Groos, bermain merupakan latihan keterampilan dasar bagi anak untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas hidup selanjutnya. Sebagai contoh, biasanya anak laki-laki suka bermain perang-perangan yang merupakan ketrampilan dasar untuk menjaga diri. Sementara anak perempuan lebih tertarik untuk bermain boneka yang merupakan dasar keterampilan merawat anak.

6) Teori katarsis

Groos juga berpendapat bahwa bermain merupakan sarana untuk menyalurkan keinginan-keinginan dengan cara yang aman dan dapat diterima lingkungan.

7) Teori fantasi

Menurut Claparede, anak-anak berfantasi ketika bermain, karena di dalam kehidupan sehari-hari mereka tidak dapat mewujudkannya ataupun tidak mendapat kepuasan.¹⁴

c. Fungsi *play based activities* (bermain sambil belajar)

Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan.

Jika kita perhatikan, anak-anak sangat suka bergerak, bahkan seperti tidak merasakan kelelahan. Secara alami, tubuh mereka membutuhkan gerak, karena ketika bergerak, saraf-saraf akan terstimulasi, sehingga otak menjadi lebih aktif. Sebagian besar

¹⁴ Dwijawiyata, *Mari Bermain*, Kanisius, Yogyakarta, 2013, Hlm. 8

permainan melibatkan pergerakan tubuh, dan ini sangat menunjang perkembangan anak.

Ketika bermain, kemampuan motorik anak-anak menjadi lebih terlatih dan terarah. Selain motorik, keterampilan sosialnya juga ikut terasah, khususnya pada permainan-permainan kelompok. Terkadang kita tidak menyadari, ketika anak bermain mereka sedang belajar menyesuaikan diri, karena dengan bermain anak dapat mengenal dan menaati aturan, menyelesaikan masalah, menerima orang lain, bekerjasama, dan bertanggung jawab. Selain memiliki fungsi edukatif, bermain juga merupakan rekreasi yang menyenangkan anak-anak. Anak-anak dapat menyalurkan ketegangannya dengan cara yang lebih positif dan menggembirakan. Jadi, bermain sangat baik untuk perkembangan otak, jasmani dan juga kesehatan mental anak.

Hirsk-Pasek, Golinkoff & Ayer menegaskan bahwa bagi anak, $PLAY = LEARNING$. Atas dasar pemikiran seperti itu, Riley menekankan pentingnya pendekatan *play based activities*. Sebab melalui permainan anak dapat :

- 1) *Explore and represent learning experiences that help them make sense of the world* (menjelajahi dan merepresentasikan pengalaman belajar yang membantu mereka memahami dunia);
- 2) *Practice and build up ideas, concepts and skills* (melatih dan membangun ide, konsep, dan keterampilan);
- 3) *Learn how to control impulses and understand the need for rules* (belajar bagaimana mengontrol keinginan dan memahami pentingnya aturan);
- 4) *Be alone, be alongside other or co-operate as they talk or rehearse their feelings* (seorang diri saja, bersama yang lain, atau bekerja sama ketika mereka berbicara atau melatih perasaan mereka);
- 5) *Take risk and makes mistakes* (berani mengambil risiko dan membuat kesalahan);
- 6) *Think creatively and imaginatively* (berpikir kreatif dan imajinatif);

- 7) *Communicate with others as they investigate and solve problem* (berkomunikasi dengan orang lain saat harus mencari dan mengatasi masalah);
- 8) *Express fear or relive anxious experiences in controlled and safe situations* (cepat mengendalikan diri ketika menghadapi rasa takut dan cemas).¹⁵

d. Alat Permainan Edukatif (APE)

Anak usia 5 tahun mulai memerlukan materi kreatif, sehingga diperlukan alat-alat bermain yang bersikap edukatif (APE), misalnya:

- 1) Untuk mengenalkan anak pada alam, bisa dengan kaca pembesar, air, pasir, tempat makan burung, berbagai daun dan bunga, dan mainan yang berasal dari alam.
- 2) Untuk mengenalkan anak pada penjumlahan, bisa dengan papan dengan kartu nomor, wadah dengan berbagai bentuk dan ukuran, benda-benda kecil untuk dihitungkan, atau kaset/gambar bertuliskan angka.
- 3) Untuk mengenalkan anak pada panca indera, bisa dengan mainan yang berbau, bisa dicium, makanan yang memiliki aneka rasa (manis, asam, asin) atau kotak berlubang untuk merasa benda di dalamnya.¹⁶

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Sebenarnya, APE ini merupakan pengembangan proyek pembuatan buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut, APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program BKKBN dan ibu-ibu PKK.

Adapun beberapa APE yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Boneka dari kain.

¹⁵ Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif: Pendidikan Anak Usia Dini*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, Hlm. 46

¹⁶ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, Hlm. 275

2. Balok bangunan polos.
3. Menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam.
4. Tangga kubus dan tangga silinder.
5. Balok ukur polos.
6. Krincingan bayi.
7. Gantungan bayi.
8. Beberapa puzzle.
9. Kotak gambar pola.
10. Papan pasak 25.
11. Papan pasak 100.¹⁷

2. Keterampilan sosial

a. Pengertian keterampilan sosial

Manusia tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan. Lingkungan itu dapat dibedakan atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial memberikan pengaruh terhadap pembentukan aspek kehidupan, terutama kehidupan sosio-psikologis. Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dengan sesama manusia. Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuaian terhadap lingkungan kehidupan sosial, bagaimana seseorang hidup di dalam kelompoknya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok masyarakat.¹⁸ Sebagai makhluk sosial, manusia harus mempunyai keterampilan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Libet dan Lewinsohn, keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan punishment oleh lingkungan. Kelly mendefinisikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang

¹⁷ Suyadi, *Op Cit*, Hlm. 285

¹⁸ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, Hlm. 127

dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.¹⁹

Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan sebagainya.

b. Arti Penting Keterampilan Sosial

Johnson dan Johnson mengemukakan 6 hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu:

1) Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas, karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil dari berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri.

2) Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata.

3) Meningkatkan Kualitas Hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

4) Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan

¹⁹ Diakses dari <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-keterampilan-sosial.html>, pada tanggal 10 Januari 2015, pukul 19:44 WIB

yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

5) Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat di pengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi, dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

6) Kemampuan Mengatasi Stress

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stress dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan feedback.²⁰

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak.

2) Kematangan

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mampu mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual

²⁰ digilib.unila.ac.id/918/3/Bab%202.pdf, diakses pada tanggal 10 Januari 2014 pukul 21:26 WIB

dan emosional. Di samping itu, kemampuan berbahasa ikut pula menentukan.

3) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan sosial keluarga dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat akan memandang anak, bukan sebagai anak yang independen, akan tetapi akan dipandang dalam konteksnya yang utuh dalam keluarga, “ia anak siapa”.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang etarah. Penanaman norm perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar di kelembagaan pendidikan (sekolah).

5) Kapasitas mental : emosi dan inteligensi

Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa secara baik. Oleh karena itu, kemampuan intelektual tinggi, kemapuan berbahasa baik, dan pengendalian emosional secara seimbang sangat menentukan keberhasilan dalam perkembangan sosial.²¹

d. Anak dan perkembangan sosial

Perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak-anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di mana anak itu berada. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekadar kematangan. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Bagi anak TK, kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang. Tatanan sosial yang baik dan sehat dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep diri yang positif dan menjadikan perkembangan sosialisasi anak menjadi lebih

²¹ Sunarto dan Agung Hartono, Op Cit, Hlm. 131-132

optimal.²² dengan mencapai perkembangan sosial ini anak diharapkan mampu mencapai kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Juga diartikan sebagai proses menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral agama.²³

Bermain mengajarkan keterampilan sosial yang sangat berguna. Anak belajar mengenal gikran dan tahu bahwa mereka tak bisa selalu menjadi pemain pertama. Belajar menerima kekalahan dan tidak bermain curang bukan hal yang mudah bagi anak.²⁴ Seiring berjalannya waktu, ia akan menyadari bahwa ia harus rela berbagi.

Turner dan Hermes lebih menekankan kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak. Kegiatan bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak-anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Adapun tahapan perkembangan permainan untuk menyesuaikan lingkungan sosial yaitu :

1) Bermain menjelajahi dan manipulatif

Kegiatan mengamati dan meneliti benda-benda selama ini, selain memperluas pengetahuan anak mengenai lingkungannya juga membantu anak mengembangkan sikap mandiri, karena dalam kegiatan menjelajahi tersebut anak belajar agak jauh dan mengurangi ketergantungan dengan orang tua.²⁵

2) Bermain menghancurkan

Bermain menghancurkan mulai tampak pada awal masa balita. Sering dijumpai anak bermain sambil menghancurkan balok-balok kayu yang sudah disusunnya dengan susah payah dan berhati-hati, lalu menatanya kembali hanya untuk menghancurkannya kembali.

²² Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Alfabeta, Bandung, 2011, Hlm. 30

²³ Syamsi Yusuf dan Nani Sugandi, *Perkembangan Peserta Didik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011, Hlm. 65

²⁴ Sylvia Rimm, *Op Cit*, 2003, hlm. 15

²⁵ Martuti. *Mengelola PAUD*, Kreasi wacana, Yogyakarta, 2008, Hlm. 22

Melalui kegiatan bermain menghancurkan, anak dapat merasakan pengalaman bahwa ia mampu mengendalikan atau berbuat sesuatu terhadap lingkungannya.²⁶

3) Bermain khayal atau pura-pura

Kegiatan bermain khayal mulai dilakukan sejak anak berusia 3 tahun. Kegiatan khayal ini melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya bermain dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, dan lain-lain.

Dengan khayalannya dalam bermain, anak mengemukakan gagasan asli hasil ciptaannya sendiri. Misal, sebatang kayu dikhayalkan sebagai pedang. Di lain waktu dikhayalkan sebagai tombak, pesawat terbang, dll.²⁷

3. Daya pikir kreatif

a. Pengertian daya pikir kreatif

Komite penasihat nasional bidang pendidikan Kreatif dan Pendidikan Budaya (1999) menggambarkan kreatifitas sebagai “bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni/asli) dan memiliki nilai”.²⁸

Kreatif adalah cara berpikir yang mengajak keluar dan melepaskan diri dari pola umum yang sudah terpatrit dalam ingatan. Pembelajaran kreatif mengajak siswa untuk mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsa mereka guna menciptakan sesuatu yang di luar pemikiran orang banyak.

Kreatif merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris, *to create* yang dapat diurai: C (*combine*), R(*reserve*), E (*eliminate*), A(*alternatif*), T (*twist*) dan, E(*elaborate*). Jadi seorang siwa yang berpikir kreatif, di dalam benaknya berisi pertanyaan; dapatkah saya mengombinasikan/menambah, membalik, menghulangkan, mencari

²⁶ *Ibid*, Hlm. 25

²⁷ *Ibid*, Hlm. 27

²⁸ Anna Craft, *Membangun Kreatifitas Anak*, Inisiasi Press, Depok, 2003, Hlm. 1

cara/bahan lain, memutar, mengelaborasi sesuatu ke dalam benda yang sudah ada sebelumnya.²⁹

Mempunyai pemikiran kreatif adalah dambaan setiap orang. Seseorang yang memiliki daya pikir kreatif akan membawanya menjadi orang yang kreatif. Orang yang kreatif tak lepas dari unsur kreatifitas. Menurut Rhodes pada umumnya kreativitas diumumkan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreatifitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*four p’s of Creativity :Person, Process, Press, Prodect.*” Keempat ini saling berkaitan : pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

1) Definisi pribadi (*person*)

Menurut Hulbelk(1945), tindakan kreatif muncul dari keunikan keselarasan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi (teori) yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “*three-facet model of creativity*” oleh Sternberg (1988), yaitu “kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.”³⁰

2) Definisi proses (*process*)

Menurut Torrance (1988) kreatifitas pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu :

...the process of 1) sensing diffcultes, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; 3)evaluating and testing these guese and hypohese; 4)

²⁹ Ahmad Faidi, *Tutorial Mengajar Untuk Melejitkan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Diva Press, Yogyakarta, 2013, Hlm. 143

³⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, Hlm. 20

possibly revising and retesting them; and finally 5) communicating the results (1988)

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

3) Definisi produk (*product*)

Baron menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Rogers mengemukakan kriteria untuk produk kreatif ialah:

- a) Produk itu harus nyata (*observable*)
- b) Produk itu harus baru
- c) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.³¹

4) Definisi dorongan (*Press*)

Dalam mewujudkan dan meningkatkan kreativitas anak diperlukan dorongan atau motivasi, baik dari dalam diri, maupun dari lingkungan sekitar berupa suasana kondusif, apresiasi, pujian, dan lain-lain.

Kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreatifitas konstruktif adalah di mana anak merasa aman dan bebas untuk mengungkapkan dan mewujudkan diri, sebab bagaimanapun juga, motivasi dari dalam diri sendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan kreatifitas diri, dan lingkungan hanya sebagai fasilitator dalam pengembangan kreatifitas tersebut.³²

b. Ciri-ciri kreatifitas

Semua anak memiliki potensi kreatif. Perbedaan masing-masing anak terletak pada bidang dan kadarnya. Potensi unik pada setiap anak merupakan aspek pertama dalam kreatifitas. Selanjutnya masih dibutuhkan faktor-faktor pendorong agar bakat kreatif yang unik pada

³¹ *Ibid*, Hlm. 21-22

³² *Ibid*, Hlm. 35

seorang anak dapat berproses dan akhirnya menghasilkan produk yang kreatif.

Potensi kreatif mulai tampak pada usia pra sekolah yaitu sekitar usia 2 sampai 5 tahun. Anak usia pra sekolah memiliki banyak ciri-ciri kepribadian kreatif seperti senang menjelajah, memiliki keingintahuan yang besar, senang bertanya, senang berimajinasi, dan pada masa anak ini sangat peka dalam pengamatan, terbiasa pada pengalaman-pengalaman baru.³³

c. Bermain dan kreatifitas

Bermain sebagai awal dari timbulnya kreatifitas. Bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara baru. Dengan demikian suasana bermain memungkinkan individu berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal.³⁴

Secara umum kreativitas dipahami sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan produk atau gagasan baru dan berbeda atau tidak lazim. Namun, kreativitas lebih merupakan suatu cara berpikir, bukan sekadar hasil berpikir. Berbeda dengan cara berpikir terpusat atau pemikiran menuju suatu jawaban yang sering diajarkan di sekolah-sekolah. Cara berpikir kreatif mengarah pada berbagai kemungkinan penyelesaian menghasilkan banyak ide. Kreatifitas meliputi fleksibilitas, spontanitas orisinalitas dalam berpikir. Selanjutnya, kreativitas tidak hanya menyangkut kemampuan kognitif tetapi juga sikap (sikap kreatif dan perilaku kreatif).³⁵

Kreativitas anak, sering dianggap sebagai suatu aspek perkembangan yang penting dan tak habis-habisnya didengarkan di

³³ Tim Familia, *Warna-Warni Kecerdasan anak dan Pendampingnya*, Kanisius, Yogyakarta, 2006, Hlm. 246

³⁴ Sumiyati, *PAUD. Inklusi PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011, Hlm. 20

³⁵ Tim Familia, *Op Cit*, Hlm. 245

sana-sini. Namun pada praktiknya pengembangannya justru selalu diabaikan. Orang tua lebih senang menciptakan suasana keteraturan menyangkut segala aktivitas anak. Demikian pula disekolah, semakin banyak anak mampu mengulang dan menghafal bahan-bahan pelajaran, maka akan dinilai semakin baik. Tak heran jika keunikan berpikir dan berekspresi pada anak semakin menurun.³⁶

d. Faktor pendukung dan penghambat kreatifitas

Hurlock mengungkapkan ada beberapa faktor/kondisi yang dapat meningkatkan dan menghambat perkembangan kreatifitas, yaitu:

1) Faktor pendukung

- a) Waktu: anak perlu dibebaskan bermain tanpa pembatasan waktu yang ketat;
- b) Kesempatan sendiri: agar dapat mengembangkan imajinasi anak perlu dibiarkan sendiri dan tidak ada tekanan sosial;
- c) Dorongan dan sarana: pemilihan sarana yang baik akan mempengaruhi pengembangan kreatifitas;
- d) Lingkungan yang merangsang: ada dorongan dan suasana yng mendukung kebebasan eksplorasi;
- e) Sikap orang tua yang tidak permisif atau otoriter.

2) Faktor penghambat

- a) Sikap orang tua yang terlalu melindungi;
- b) Eksplorasi anak terlalu dibatasi;
- c) Pengaturan waktu yang sangat ketat;
- d) Membatasi khayalan (berpikir bahwa anak yang realistis lebih baik);
- e) Peralatan bermain terstruktur;
- f) Orang tua konservatif.³⁷

³⁶ *Ibid*, Hlm. 244

³⁷ *Ibid*, Hlm. 255

e. Permainan kreatif dan seru**1) Bermain kereta api-kereta apian**

Bermain kereta api-kereta apian bisa membangkitkan anak berimajinasi merencanakan perjalanan. Ini merupakan pengalaman menarik bagi anak dengan mengajaknya ke stasiun kereta api, memilih ke jurusan mana yang hendak dituju, menunggu tiket, tempat menunggu kereta, lalu menaiki kereta api.

Di dalam perjalanan anak diajak bercerita mengenai hal-hal menarik dan keseharian mereka. Banyak hal yang bisa dipelajari dari bermain kereta api-kereta apian ini, misal, mengingat pengalaman perjalanannya dan berbicara mengenai hidupnya. Anak juga belajar memikirkan bagaimana rasanya berada di tengah hiruk pikuknya kereta api. Selain itu, ia juga belajar mengenai urutan-urutan apa yang harus dilakukan sebelum dan sesudah naik kereta api.³⁸

2) Bermain air

Tidak ada anak yang tidak suka bermain air. Air adalah bagian dari sejumlah permainan yang paling disukainya. Air dapat merangsang imajinasi anak untuk berkreasi. Seorang anak kecil, sangat gembira bila bermain dengan mangkuk berisi air, atau memainkan spon dengan satu atau dua cangkir.

Jika ingin merangsang kreatifitas anak, ajaklah anak untuk bermain air di wastafel atau tempat cuci piring. Biarkan anak bermain sesukanya dengan mengisi cangkir dan menuangkannya ke dalam botol atau jerigen. Atau meremas-remas busa yang sudah diolesi sabun lalu menggosok-gosokkannya ke panci atau piring. Dia bisa melakukan kegiatan tersebut dengan mencelupkan cangkir-cangkir tersebut untuk mengisi ember yang kosong sambil menghitung, berapa cangkir air atau gayung untuk memenuhi ember ember dengan air. Anak bisa mempelajari bahwa bahan-bahan tertentu menyerap air dan bahan lain tidak. Dia juga bisa mempelajari bahwa

³⁸ Dwi Sunar Prasetyono, *Op cit*, Hlm. 157

benda-benda tertentu mengapung dan benda lain tidak.³⁹ Bermain dengan air dapat memperkaya daya imajinasi dan mengajarkan anak untuk melihat kegiatan yang paling biasa, seperti membersihkan diri, dengan sudut pandang baru. Dia juga akan mempelajari sesuatu tentang sifat-sifat air dan melakukan percobaan sederhana.⁴⁰

3) Permainan drama (*role playing*)

merupakan permainan mengembangkan kemampuan mereproduksi, memproduksi, berimajinasi sekaligus berlatih peran, identifikasi dan wawasan sosial. Menyusun balok, puzzle game, lego, tanah liat, atau malam (plastisin) dapat mengembangkan daya eksplorasi, kreatifitas, dan imajinasi anak.

4) Jamuran, dhakon, petak umpet, congklang

Dapat membantu anak mengembangkan interaksi sosial, peraturan (*rules*), dan nilai-nilai hidup seperti kejujuran, sportivitas, kepatuhan, tanggung jawab, toleransi, selain kreativitas.⁴¹

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang metode dan pendekatan bermain di Taman Kanak-Kanak bukanlah yang pertama. Penelitian terdahulu (*state of the arts*) memiliki peran mengilhami dan sekaligus memberikan gambaran permasalahan yang dibahas.⁴² Berkenaan dengan penelitian mengenai implementasi pendekatan *play based activities* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan daya pikir kreatif siswa di KB Bahrul Ulum Kudus ini ada beberapa penelitian yang masih berkaitan dalam hal-hal penggunaan metode *playing* (bermain), diantaranya:

1. Skripsi yang disusun oleh Anas Anshori (106 236) mahasiswa jurusan Tarbiyah di STAIN KUDUS dengan judul penelitian “Penerapan

³⁹ *Ibid* Hlm. 159-160

⁴⁰ *Ibid*, Hlm. 163

⁴¹ Tim Pustaka Familia, *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*, Kanisius, Yogyakarta, 2006, Hlm. 111

⁴² Ninik Masruroh, *Manajemen Inovasi Pembelajaran*, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2014, Hlm. 8

strategi pembelajaran Quantum Playing pada peningkatan kreativitas anak di taman kanak-kanak Aisyiyah 02 Kranggan Pati tahun pelajaran 2009/2010/”. Dari skripsi tersebut diketahui bahwa penerapan strategi - *quantum teaching* di taman kanak-kanak Aisyiyah 02 Kranggan Pati menggunakan bentuk pembelajaran berdasarkan sentra. Di dalam kelas-kelas sentra terdapat macam-macam permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari penerapan strategi pembelajaran *quantum teaching* terhadap proses pembelajaran adalah anak-anak lebih aktif dalam pembelajaran. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan melihat sikap, proses, dan hasil karya anak. Berdasarkan data nilai harian yang ditemukan peneliti dan juga keterangan dari sejumlah guru TK Aisyiyah 02 Kranggan Pati, anak-anak TK Aisyiyah 02 Kranggan Pati tergolong sangat kreatif dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

2. Skripsi yang disusun oleh Hana Hidayatu Rosida (110 340) mahasiswa Tarbiyah di STAIN Kudus dengan judul penelitian “*Penerapan metode permainan kereta api dalam pengembangan afeksi agama pada anak usia dini di RA Al-Falah Margorejo Pati tahun pelajaran 2013/2014*”. Dari skripsi tersebut diketahui bahwa upaya pengembangan afeksi agama pada anak usia diniseperti diterapkan di RA al –Falah Margorejo Pati, bagaimana cara mengajarkan doa. Penerapan metode permainan kereta api dalam pengembangan afeksi agama pada anak usia dini diharapkan mampu melatih peserta didik untuk membiasakan berakhlakul karimah. Selain itu, banyak hal yang bisa dipelajari dari permainan kereta api, mulai dari sebelum pemberangkatan sampai akhirnya berhenti. Dengan metode berdoa menggunakan permainan kereta api, anak di ajak untuk melakukan sebuah rangkaian cara berdoa yang menyenangkan agar siswa tertarik, karena anak suka dengan sesuatu yang berbau permainan. Apapun yang berhubungan dengan permaian anak akan merasa senang.

3. Skripsi yang disusun oleh Irna Nuryani (107 416) mahasiswa Tarbiyah di STAIN Kudus dengan judul penelitian "*Pengaruh model bermain konstruktif dalam belajar terhadap perkembangan akhlak anak di RA Tanwirul Qulub Sembungharjo genuk Semarang*". bahwa model pembelajaran konstruktif dalam belajar sangat berpengaruh terhadap perkembangan akhlak. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis antara model bermain konstruktif dalam belajar terhadap perkembangan anak diperoleh nilai $r_{xy} = 0,591$. Adapun pada tabel taraf signifikansi 5 % untuk $N=50$ sebesar 0,279 dan pada taraf 1% yaitu 0,361. Hal ini berarti bahwa koefisien korelasi $t_0 \geq t_t$ sehingga pengajuan hipotesis yang berbunyi "ada pengaruh yang signifikan antara model bermain konstruktif terhadap perkembangan akhlak anak" diterima.

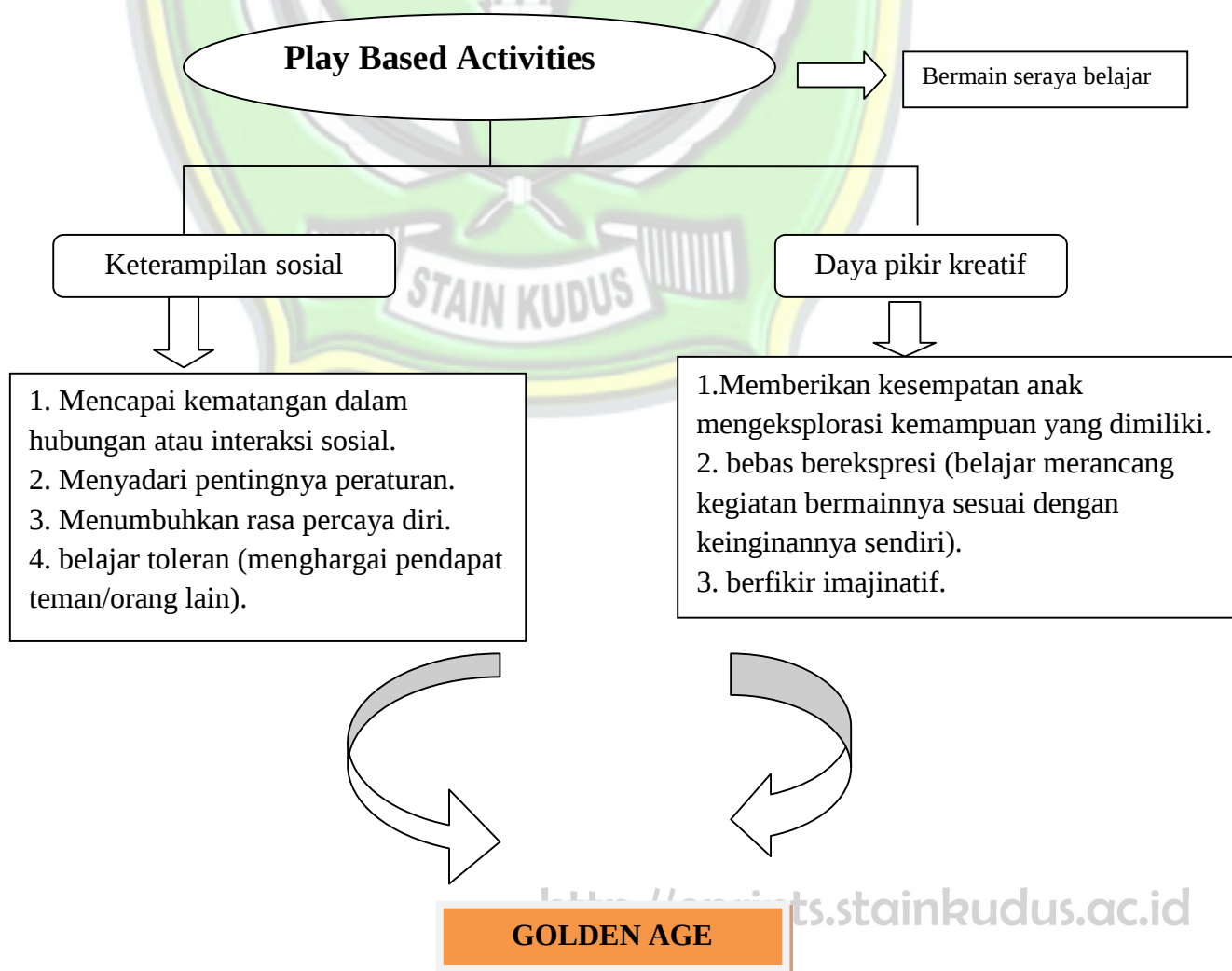
Berdasarkan ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa, ketiganya mempunyai persamaan yakni penggunaan metode bermain. Hal ini juga memberikan kesamaan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Sedangkan perbedaan antara ketiga penelitian di atas dengan penelitian kali ini adalah tentang implementasi metode permainan yang digunakan yakni di laksanakan metode bermain sambil belajar, di mana nantinya akan berpengaruh pada keterampilan siswa, yakni keterampilan sosial dan kreatifitas siswa. Kedua keterampilan ini tidak begitu dibahas secara lebih rinci pada ketiga penelitian di atas.

C. Kerangka berfikir

Usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, di mana perkembangan kecerdasan pada usia ini mengalami peningkatan sampai 50%. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian.

Sejalan dengan hal itu, dikarenakan masa ini adalah masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan masa-masa berikutnya, maka harus bisa dioptimalkan sebaik mungkin. Manusia merupakan makhluk sosial yang menuntutnya untuk selalu bersosialisasi dengan baik. Sehingga dibutuhkan keterampilan sosial. Yakni keterampilan dalam bersosialisasi. Dalam bermain, anak tidaklah bermain sendiri, melainkan dengan anak lainnya. Dalam bermain dengan temannya, anak secara tidak sadar telah belajar memahami orang lain, mengalah, bahwa ia tak selamanya mengang, belajar berbagi, belajar mendengarkan dan menghargai pendapat orang. Semakin anak ditekankan untuk bermain, sehingga kemampuannya untuk sosialisasi dengan lingkungan sekitar maka akan semakin optimal.

Berikut bagan yang menggambarkan pola hubungan implikasi pendekatan *play based activities* dengan kompetensi yang diperoleh anak.



Pembelajaran dengan pendekatan *Play Based Activities*, memberikan implikasi yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak bisa mengembangkan daya kreatif dan kemampuan komunikasinya. Dengan demikian, semakin banyak intensitas bermain anak sambil belajar, maka kemampuannya dalam menciptakan sesuatu yang unik (kreatif) akan semakin besar. Dan juga, semakin lama intensitas anak mengikuti kegiatan bermain, apalagi bermain bersama, maka kemampuan komunikasi atau sosialisasi anak lebih matang.

