

MENINGKATKAN KREARIFITAS PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN BERMAIN

ROMLAH

Abstrak

Perkembangan media pembelajaran sangatlah pesat, hal ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif. Ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen yang penting dari sistem pembelajaran. Kegagalan-kegagalan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran dari pendidik (komunikator) kepada peserta didik (komunikan) salah satu penyebabnya adalah pemilihan media pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan akan diterima oleh peserta didik kurang sesuai dengan usia perkembangan anak usia dini. Selama ini, sistem pendidikan di Indonesia sangat mengagungkan pembenahan sisi kognitif. Para peserta didik banyak dijejali mata pelajaran yang memaksa mereka terampil berhitung dan menghafal. Mereka diperlakukan layaknya sebuah robot, harus menuruti aturan main yang sudah dibuat. Padahal, pendidikan bagi peserta didik sangat diperlu permainan yaitu belajar sambil bermain untuk mengembangkan dunia kreatifitas mereka.

Kata kunci: komunikasi, kretivitas anak , media, media pembelajaran, pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya sadar untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sebagai sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan proses pembelajaran mereka. Pendidikan. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-isra' ayat 214 yang berbunyi

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا ۚ ٢٤

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah” “ Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil”. (Q.S. al-Isra : 24)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan baik rohani maupun jasmani agar anak lebih siap dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini, terdapat dalam al Quran Surat An Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ ٧٨

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (An Nahl:78)

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah telah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya anak pada usia-usia selanjutnya.

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 : 14, Pasal 28), yaitu Pembinaan yang ditunjukkan kepada anak dini dari 0 sampai 6 tahun sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan rangsangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut UU No 28 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 28 yang berisi PAUD diselenggarakan sebelum Pendidikan dasar; PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal; Jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak, RA atau yang sederajat; Jalur formal berbentuk KB, Tempat Penitipan Anak atau yang sederajat; Jalur informal berbentuk pendidikan keluarga, yang diberikan keluarga inti kepada anak-anaknya.

Sebelum menginjak masa anak-anak sebelumnya terlebih dahulu menginjak Masa Prenatal, Masa periode perkembangan pertama dalam jangka kehidupan manusia dan secara biologis, hidup dimulai pada jangka waktu ini. Walaupun masa prenatal sangatlah singkat tetapi

mempunyai enam ciri penting diantaranya yaitu sifat-sifat yang diturunkan oleh orang tua, pengaruh kondisi ibu, perkembangan sifat bawaan, perkembangan dan pertumbuhan normal banyak terjadi pada fase prenatal, masa yang banyak mengandung bahaya, dan periode prenatal merupakan saat dimana orang-orang yang berkepentingan membentuk sikap-sikap yang baru diciptakan dan pada periode ini bahwa bayi sudah mulai bisa belajar.

Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak oleh karena itu pendidikan selalu dan sangat digalakan oleh pemerintah terutama wajib belajar 9 tahun yang kini naik menjadi wajib belajar 12 tahun. Jalur pendidikan informal yang berpusat pada keluarga, melalui pendidikan informal lah anak memulai mengenal lingkungan dan pengetahuan awalnya sebelum menginjak jalur pendidikan formal. Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga peserta didik dapat mewujudkan dirinya, mengamalkan serta ikut berkontribusi dalam masyarakat dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Seiring dengan kemajuan jaman dewasa ini, kesibukan orang tua semakin meningkat sehingga keluarga kadang-kadang kurang memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anaknya. Keluarga sibuk dengan pekerjaannya masing-masing sehingga sampai melupakan dan tidak meluangkan waktu untuk anaknya hanya sekedar bermain bersama atau pun bercengkrama didalam rumah dan alternatif dari keluarga tersebut adalah menitipkan anak pada babysiter atau ke PAUD yang secara sosial berbeda cara mendidiknya didalam sebuah keluarga. Hal ini disebabkan oleh situasi dan kondisi lingkungan serta kemampuan sosial ekonomi masyarakat yang beraneka ragam. Pada masa usia dini lah masa-masa yang sangat rawan apabila dalam pemberian rangsangan atau stimulan pada anak tidak sesuai dengan tumbuh kembangnya maka akan berakibat sangat fatal pada masa depan anak nantinya.

Pemberian rangsangan yang tepat pada anak yaitu melalui bermain atau belajar sambil bermain, hal ini sangat efektif karena pada usia kanak-kanak lah presentase bermain masih sangat banyak dibutuhkan karena “permainan itu suatu perbuatan yang mengandung keasyikan ter sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”, dan syaraf-syaraf motorik pada anak sedang berkembang dan

mudah sekali menangkap dan menyerap apa yang anak lihat maupun dengar tanpa tahu itu positif atau negatif untuk anak tersebut, untuk itu peran orang tua sangatlah penting untuk memilih dan mengajarkan anak tentang pengetahuan-pengetahuan.

Dalam proses pembelajaran bermain berupa media dalam bentuk alat peraga yang menarik sesuai karakteristik perkembangan anak. Karena lewat peraga ini lah cara belajar sambil bermain dipandang efektif untuk mengenalkan hal baru bagi anak dengan dikemas secara menyenangkan dan mendidik. Hal ini sangat kurang diperhatikan oleh pendidik dalam bermain dengan tema dan indikator tertentu pendidik tidak menggunakan media dalam bentuk alat peraga. Kurang kreatifitasnya atau ketrampilan yang dimiliki oleh pendidik dan indikator lain kurangnya dana pengembangan media pembelajaran, sehingga terjadi tidak tercapainya tujuan dan harapan.

Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari ketrampilan tertentu. Terdapat 3 alasan; Pertama, anak sedang mengulang-ulang dan karenanya dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai mereka terampil. Kedua, anak-anak bersifat pemberani sehingga tidak terhambat oleh rasa takut kalau dirinya mengalami sakit atau diejek teman-temannya. Ketiga, anak belia mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih sangat lentur dan ketrampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu ketrampilan yang sudah ada dan kemampuan otak anak masih sangat baik untuk menyimpan hal-hal baru yang didapat anak. Melalui kemampuan anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Anak dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan yang lainnya, maka dari itu pembelajaran menggunakan media alat peraga sangat efektif dan dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

1. Pembelajaran bagi anak usia dini

Menurut pendapat Abdulhak menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah interaksi edukatif antara peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pembelajaran di Anak usia dini seperti kelompok bermain jelas sangat berbeda dengan di sekolah, dimana pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Anak-anak usia dini dapat saja diberikan materi pembelajaran, seperti diajarkan membaca, menulis, dan berhitung. Bahkan bukan hanya itu saja, mereka bisa saja belajar tentang sejarah, geografi, dan lain-lainnya. Tetapi dalam hal bisa saja diajarkan asalkan disesuaikan dengan kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain pernyataan ini menurut pendapat Supriadi, Permainan atau bermain adalah kata kunci pada [pendidikan anak](#) usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.

Selanjutnya Supriadi (2002: 40) menjelaskan bahwa Bruner dan Donalson dari telaahnya menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Conny R. Semiawan (Jalal, 2002: 16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

2. Kreatifitas

Kreatifitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran yang kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreatifitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Kreatifitas pada masakini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor keturunan dan lingkungan. Kreatifitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang fakta dalam penelitian psikologi masa kini.

3. Konsep Kreatifitas

Menurut pendapat Supriadi (2001: 7) beliau menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun

karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Suatu hasil kreativitas menurut Amabile (Munandar, 2004: 77) adalah persimpangan (intersection) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (domain skills), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik. Persimpangan kreativitas tersebut – yang disebut dengan teori persimpangan kreativitas (*creativity intersection*).

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu:

1. **Aspek Kognitif.** Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif//divergen (ciri-ciri aptitude) yaitu:

- keterampilan berpikir lancar (fluency)
- keterampilan berpikir luwes/fleksibel (flexibility)
- keterampilan berpikir orisinal (originality)
- keterampilan memperinci (elaboration)
- keterampilan menilai (evaluation).

Makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki

2. **Aspek Afektif.** Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri non-aptitude) yaitu:

- rasa ingin tahu
- bersifat imajinatif/fantasi
- merasa tertantang oleh kemajemukan
- sifat berani mengambil resiko
- sifat menghargai
- percaya diri
- keterbukaan terhadap pengalaman baru
- menonjol dalam salah satu bidang seni.

Pendapat Hurlock (1999: 11) mengemukakan ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Waktu
2. Kesempatan menyendiri

3. Dorongan
4. Sarana
5. Lingkungan yang merangsang
6. Hubungan anak-orangtua yang tidak posesif
7. Cara mendidik anak
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

4. Kreatifitas dalam Media Pembelajaran

Seorang pendidik dapat menghasilkan kreatifitasnya dalam media pembelajaran merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dalam media pembelajaran atau dapat memanfaatkan segala bentuk bahan-bahan bekas yang ada dilingkungannya. untuk menciptakan media pembelajaran yang baru. Dunia anak sangatlah imajinatif tetapi sebagai orang tua atau pendidik harus pandai-pandainya mengatur dan mengarahkan anak agar anak tidak salah dalam menuangkan segala aspek yang telah dia dapat. Kendala utama terhadap kreatifitas adalah pengertian kreatifisan sebagai warisan dari orang tua yang hanya dipunyai pada orang-orang tersebut, kreatif anak tidaklah dapat dilakukan melalui pendidikan formal untuk mempengaruhinya.

Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif pada anak yaitu berfikir lancar, maksudnya yaitu si anak banyak memiliki gagasan dan ide serta pertanyaan-pertanyaan yang intinya memikirkan dari satu hal. Kemampuan berfikir luwes, maksudnya anak menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Kemampuan berfikir orisional, maksudnya yaitu cara penyampaian yang unik beda dari yang lainnya dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak biasa. Ketrampilan merinci, maksudnya yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci dari suatu objek sehingga lebih menarik. Ketrampilan menilai, maksudnya yaitu menentukan penilaian sendiri apakah suatu pertanyaan benar, tindakan bijaksana, tidak hanya menentukan suatu gagasan tetapi juga melaksanakannya.

5. Media Kegiatan Bermain

Anak usia dini Sesuai dengan pertumbuhannya, mereka sangatlah menyukai melakukan berbagai permainan yang menarik bagi dirinya. Berkaitan dengan ini, maka pendidikan melalui permainan merupakan satu metode yang menarik diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Tentu saja permainan yang positif dan dapat mengembangkan intelektual dan kreativitas anak-anak. Bagi anak-anak usia batita,maupun balita bermain dengan ibu tentu lebih banyak dampak positifnya karena lebih memperlancar komunikasi antara keduanya, ibu adalah teman terbaik bagi anak-anaknya. Hal ini dapat dibaca pada hadis Rasul yang menjelaskan tentang cara memberi pendidikan puasa kepada anak-anak berikut ini:

عَنْ ذَكْوَانَ بْنِ خَالِدٍ حَدَّثَنَا لَاحِقُ بْنُ الْمُفَضَّلِ بْنِ بِشْرِ حَدَّثَنَا الْعَبْدِيُّ نَافِعُ بْنُ بَكْرِ أَبُو حَدَّثَنِي وَ
فُرَى إِلَى عَاشُورَاءَ عِدَاةَ وَسَلَّمْ عَلَيْهِ اللهُ صَلَّى اللهُ رَسُولُ أَرْسَلَتْ عَفْرَاءَ بْنِ مُعَوِّذِ بِنْتِ الرَّبِيعِ
بَوَيْهَ فَلَيْمَ مُفْطِرًا أَصْبَحَ كَانَ وَمَنْ صَوْمَهُ فَلَيْمَ صَائِمًا أَصْبَحَ كَانَ مِنَ الْمَدِينَةِ حَوْلَ الْتِي الْأَنْصَارِ
فَنَجَعَلُ الْمَسْجِدِ إِلَى وَنَذَهَبُ اللهُ شَاءَ إِنْ مِنْهُمْ الصَّغَارَ صَبِيَانَنَا وَنُصَوْمُ نَصَوْمَهُ ذَلِكَ بَعْدَ فَكُنَّا يَوْمِهِ
الْإِفْطَارِ عِنْدَ إِيَّاهُ أَعْطَيْنَاهَا الطَّعَامَ عَلَى أَحَدُهُمْ بَكَى فَإِذَا الْعِهْنِ مِنَ اللُّعْبَةِ لَهُمْ.

Diriwayatkan daripada Ar-Rubaiyyi' binti Muawwiz bin Afra' r.a katanya: Pada hari Asyura, Rasulullah s.a.w telah mengirimkan surat ke perkampungan-perkampungan Ansar di sekitar Madinah yang berbunyi: Siapa yang berpuasa pada pagi ini hendaklah menyempurnakan puasanya dan siapa yang telah berbuka yaitu makan pada pagi ini hendaklah dia juga menyempurnakannya yaitu berpuasa pada pagi harinya. Selepas itu kami pun berpuasa serta menyuruh anak-anak kami yang masih kanak-kanak supaya ikut berpuasa, jika diizinkan Allah. Ketika kami berangkat menuju ke masjid, kami buatkan suatu permainan untuk anak-anak kami yang diperbuat dari bulu biri-biri. Jika ada di antara mereka yang menangis meminta makanan, kami akan berikan mainan tersebut sehingga tiba waktu berbuka. (HR.Muslim)

Dengan membaca hadis di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan puasa kepada anak dapat dilakukan dengan cara melatih mereka berpuasa dan jika mereka menangis meminta makanan dapat dialihkan keinginan mereka dengan cara memberi mainan kepada mereka, sehingga anak-anak lupa akan rasa laparnya dan asik dengan permainannya, selain itu anak juga merasa terhibur oleh permainan dan tidak merasakan panjangnya hari yang mereka lalui dengan puasa. Ibnu Hajar seperti dikutip Suwaid, menjelaskan bahwa hadis ini menjadi dalil mengenai

disyariatkannya melatih anak-anak untuk berpuasa, sebab usia yang disebutkan dalam hadis tersebut belum sampai pada masa mukallaf, akan tetapi hal itu dilakukan sebagai bentuk latihan.

Untuk memicu kreativitas anak dalam pembelajaran perlu adanya metode permainan yang edukatif yaitu permainan yang mengajak anak untuk bermain sambil belajar dan juga melibatkan media-media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Untuk tempat pembelajaran agar lebih hidup dan anak mengenal lingkungannya adalah lingkungan alam atau outdoor agar anak lebih luas dalam mengembangkan kreativitasnya, karena lingkungan telah menyiapkan bahan-bahan untuk anak belajar sambil bermain, bahan-bahan tersebut ada yang berupa bahan mentah maksudnya bahan yang butuh diolah atau dimodifikasi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya seorang pendidik mengajak anak belajar diluar kelas dan akan mengenalkan permainan-permainan tradisioanal seperti tembak-tembakan yang terbuat dari pelepah pisang, pendidik/anak harus mengambil pelepah pisang tersebut dari pohon pisang lalu tidak sampai itu saja tetapi masih perlu ada sentuhan modifikasi agar menjadikan sebuah tembak-tembakan tersebut hal ini lah yang baik untuk tumbuh kembang pemikirannya, selain itu juga ada bermain tanah liat yang menuntut anak untuk kreatif dalam membuat dan membentuk model benda, sedangkan bahan siap pakai maksudnya bahan yang telah ada dan disiapkan dialam yang langsung bisa digunakan untuk pembelajaran tanpa harus dilengkapi atau modifikasi untuk belajar mengenalkan buah-buahan pada anak, anak tersebut tidak hanya belajar didalam ruang kelas dan diterangkan serta melihat gambar buah tapi anak diajak untuk melihat objek yang sebenarnya yaitu kebun yang ditanami buah-buahan. Permainan edukatif yang kreatif juga diperlukan yang nantinya akan berfungsi sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru bagi anak sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak seperti berfikir, menganalisa, memecahkan masalah sendiri, serta berfikir secara sistematis.

Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima, disamping itu juga media dalam semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan media pembelajaran ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sebagai sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan

terjadi dan demikian pula tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung.

Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak melaksanakan proses pembelajaran untuk mengajarkan suatu materi kepada peserta didiknya dituntut menggunakan media sebagai pembantu dalam menyampaikan materi tersebut. Media pembelajaran yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang pendidik dengan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Dan dalam surat An Nahl ayat 89 yang berbunyi :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا
بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ٨٩

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (muslim). Q.S.An Nahl:89)

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Kegunaan media pembelajaran diterangkan dalam Al - Quran surat Al-Maidah ayat 16:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ
الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١

“Dengan kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan(dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulitakepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan kejalan yang lurus”. (Q.S.Ma'idah:16)

Pada ayat di atas, Allah Swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

1. Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi.
2. Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.
3. Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata "*Meja*" tetapi media yang digunakan adalah motor.

Media pembelajaran juga berupa benda atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk memperjelas dan mempermudah dalam proses pemahaman dan penerimaannya oleh anak , media yang dimaksud disini adalah alat peraga dari lingkungan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mengetahui semua yang ada pada pikiran anak. Penggunaan media berupa alat peraga seperti inilah sebagai terobosan agar anak dapat berfikir rasional dengan apa yang kita sampaikan, ditambah lagi metode belajarnya dikemas dalam permainan yang bisa merubah psikomotor-psikomotor anak agar anak lebih rileks serta nyaman dengan cara penyampaian materi. Jenis media antaranya media audio, media visual, media audio visual.

6. Hubungan Kreatifitas dengan Media Pembelajaran

Tak seorangpun akan mengingkari bahwa kemampuan-kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah.

Kedua lingkungan pendidikan ini dapat berfungsi sebagai pendorong dalam pengembangan kreativitas anak. Kreativitas itu sangatlah penting bagi anak untuk menciptakan hal-hal baru yang dapat merubah dan merubah kebiasaan.

Media pembelajaran juga sangatlah penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar jika tidak ada media pembelajaran akanlah sangat hambar, apalagi sasaran utamanya adalah menumbuhkan kreativitas anak dengan metode bermain jika tanpa ada yang namanya media didalamnya pasti yang ada hanya seorang pendidik berdongeng kepada anak didiknya tanpa mengenalkan wujud karena notabene bermain itu adalah hal yang berkaitan langsung dengan media serta alat peraga yang akan digunakan.

Aktifitas kebanyakan dari anak-anak adalah bermain, melakukan hal yang mereka anggap menyenangkan dan tanpa ada pertimbangan berarti baginya karena anak pada usia ini sangatlah senang menghabiskan waktunya untuk bermain. Dalam bermain dapat menumbuhkan kreativitas karena dalam aktifitas bermain anak-anak cenderung cepat bosan dan menginginkan hal yang baru, pada tahap ini pendidik sangat berperan karena pendidik dapat menyediakan bahan-bahan untuk anak dan memantau anak dalam bermain dan melakukan percobaan sendiri, pendidik harus terus membimbing dan memantau perkembangan bermain anak agar anak dapat memahami dan menciptakan ide baru entah itu membuat bahan-bahan yang telah disediakan menjadi objek bermain ataukah digunakan untuk hal baru yang terpenting anak menemukan dan menciptakan sendiri. Anak belajar dari bermain dan pengalamannya bermain dimasa lampau yang menyenangkan dengan bahan, benda, maupun temannya menjadikan anak pertumbuhan dan perkembangannya optimal baik fisik, fikiran dan emosinya.

Pemilihan bermain yang tepat adalah kuncinya, contoh bermain peran atau drama permainan ini sangat bagus untuk melatih kepekaan imajinasi sarta sosial anak karena anak pada posisi ini memerankan bukan dirinya dan disini timbul kreativitas anak untuk memerankan peran tersebut, permainan ini adalah dasar perkembangan daya cipta, kerjasama kelompok, dan penyerapan kosa kata.

Pemilihan strategi pembelajaran kreatif berpusat pada anak, mendorong perkembangan daya pikir dan daya cipta. Pendidik tidak boleh memberikan perintah untuk melakukan sesuatu tetapi

langsung turun tangan membantu anak ketika mengalami kesulitan atau kendala agar yang tetap menjadi pemegang peran dalam hal tersebut adalah peserta didik.

Pendidikan memiliki strategi yang tepat untuk menjalin hubungan yang harmonis dengan lingkungan, mencari gagasan baru, memberikan teladan kepada seluruh peserta didik mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif. Kemudian pendidik harus memiliki strategi yang tepat untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain khususnya, motivasi ini dapat ditumbuhkan melalui lingkungan fisik yang didalamnya mencakup ruang belajar, tempat bermain, serta sarana yang ada serta mengatur lingkungan yang aman dan menyenangkan. Pengaturan suasana bermain pendidik harus mampu menciptakan hubungan yang harmonis tidak lupa pula penanaman sikap disiplin yang diharapkan dapat tercapai tujuan secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan. Memberikan dorongan kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan permainan yang sedang dihadapi, mengeluarkan isi hati dan merealisasikan gagasan yang ada pada dirinya, memberikan reward untuk anak agar semangat anak dalam pembelajaran semakin besar.

Pemilihan strategi pembelajaran kreatif harus berpusat pada anak artinya anak merupakan sasaran dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, mendorong perkembangan, daya pikir, daya cipta dan komunikasi sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Ketika melakukan proses bermain anak merasa senang dan bahagia, pada saat itu untuk memberikan rangsangan atau motivasi sangat tepat, sasaran tersebut mengacu pada kecerdasan *linguistic* yang dapat berkembang bila dirangsang melalui berbicara, mendengar, membaca, menulis, berdiskusi dan bercerita, perangsangan melalui irama nada, melalui kegiatan berhitung dan bermain dengan benda-benda, kecerdasan *kinestetik* yang dapat dirangsang melalui gerakan, tarian, olahraga dan olah tubuh, kecerdasan yang mampu mengenal dan mencintau Tuhan penciptanya yang dirangsang melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama, kecerdasan *sosial* tentang hubungannya dengan orang lain dapat dirangsang melalui bermain bersama teman, kerjasama serta memecahkan konflik, sarta ada satu lagi menurut pemaparan saya acuan tersebut adalah kecerdasan *interpersonal* kemampuan unntuk melakukan hubungan dengan diri sendiri yang dirangsang melalui pengembangan konsep diri, harga diri, percaya diri dan mampu mengontrol diri serta disiplin

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk membawa informasi berupa pembelajaran dari pendidik kepada siswa. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentunya harus lebih selektif dalam pemilihan media pembelajaran, dengan pendekatan bermain anak lebih tertarik dan senang untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar sehingga pendidik dapat memanfaatkan hal tersebut untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sesuai tujuan yang akan dicapai. Metode ini juga memudahkan untuk menarik minat anak, anak merasa tidak akan terbebani dengan metode pembelajaran ini karena secara tidak langsung pengemasan pembelajaran yang berbeda dari kebanyakan metode belajar saat ini yang menerapkan hafal dan menghitung tetapi pada dasarnya adalah belajar dan mengembangkan kreativitas anak melalui bermain edukatif.

Untuk lebih jelasnya lagi dapat berupa hakikat anak bermain sangat banyak waktunya dibandingkan dengan belajarnya, untuk itu hal ini dapat dimanfaatkan juga saat anak bermain diberikan pembelajaran-pembalajaran didalamnya yang secara tidak langsung anak itu belajar sambil bermain. Kreativitas anak dapat terasah melalui kegiatan permainan yang edukatif yang mendorong anak untuk aktif mengembangkan idenya dalam permainan. Permainan edukatif ini dapat bersumber pada lingkungan alam sekitar anak yang tujuannya agar anak belajar sembari mengenal lingkungannya karena lingkungan merupakan media yang sangat tepat untuk dijadikan bahan pembelajaran bagi anak. Permainan tersebut berupa bahan mentah atau bahan sudah siap pakai digunakan untuk media pembelajaran edukatif, maupun yang harus dibuat baru atau dimodifikasi oleh anak untuk melihat sejauh mana kreativitas anak tersebut. Permainan edukatif kreatif sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan yang baru bagi anak sekaligus sebagai media pengembangan nalar dan kreativitas anak seperti berfikir, memecahkan masalah sendiri serta berbuat secara sistematis.

Tapi tentunya penerapan sistem belajar sambil bermain ini tidak sepenuhnya dapat diterima oleh masyarakat karena anggapan-anggapan yang sudah mendarah daging pada masyarakat bahwasannya diwaktu anak belajar anak harus belajar dan diwaktu bermain untuk bermain dan tanpa didampingi saat bermain tersebut. Untuk ini upaya pertama yang harus

dilakukan adalah meyakinkan khalayak umum bahwa pada hakikatnya waktu bermain anak adalah waktu dimana dia belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak. Moeslihatoen R.M. Pd. Penerbit. Rineka Cipta thn 2004.

Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Dina Indriana, Diva Press. Thn 2011.

Permainan-permainan perangsang karakter positif anak. Hamid Bahari. Diva Press, thn 2013.

http://www.sekolah123.com/articles/view/id/258/page/pengembangan_kreativitas_anak_melalui_pembelajaran_kelompok_bermain

Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam _ BLOG GURU.htm

<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25129/3/AZHARI-FITK.pdf>

<http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/meningkatkan-kreativitas-anak-pada-usia.html>

<https://makalah27.wordpress.com/2011/09/26/tafsir-dan-analisa-ayat-ayat-tentang-media-pendidikan/>