

Pengembangan Kreativitas Anak selama Masa Pandemi Covid-19 melalui Permainan *Playdough* dari Tepung

Nurima Ika Yuli Syafira

Hukum Keluarga Islam , IAIN Kediri

Email: nurimaiys@gmail.com

ABSTRACT

The pandemic has made learning at all levels of education that used to be face-to-face to be online or online. No exception at the level of basic education which requires every child to use a device. But not a few we meet, in fact children play gadgets excessively. With this situation, one aspect of children's skills is not optimal to be developed. There are so many ways or processes that can be done to improve children's skills or creativity. By making or playing playdough from this flour, it can help improve the skills or creativity of children in basic education. Children are directly involved and play an active role in every process of making and forming playdough games from the flour. Children can understand, calculate and think how to make playdough dough fit and become a playdough game from flour that is not inferior to plasticine playdough. In addition to training skills and creativity, playdough activities from flour are expected to distract children from frequently holding a gadget or smartphone.

Keywords: Creativity; Playdough; Pandemic; Basic Education Level.

ABSTRAK

Pandemi menjadikan pembelajaran di semua jenjang pendidikan yang dulunya tatap muka menjadi dalam jaringan atau daring. tak terkecuali pada jenjang pendidikan dasar yang mengharuskan setiap anak menggunakan gawai. Tetapi tidak sedikit yang kita temui, justru anak bermain gawai secara berlebihan. Dengan keadaan tersebut mengakibatkan salah satu aspek keterampilan anak menjadi tidak optimal untuk dikembangkan. Banyak sekali cara atau proses yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan atau kreativitas anak. Dengan adanya pembuatan maupun permainan playdough dari tepung ini, dapat membantu meningkatkan keterampilan atau kreativitas anak pendidikan dasar. Anak-anak terjun langsung dan berperan aktif dalam setiap proses pembuatan maupun pembentukan permainan playdough dari tepung tersebut. Anak dapat memahami, memperhitungkan maupun berpikir bagaimana agar adonan playdough dapat pas dan menjadi permainan playdough dari tepung yang tidak kalah dengan playdough plastisin. Selain melatih keterampilan dan kreativitas, kegiatan bermain playdough dari tepung diharapkan dapat mengalihkan perhatian anak dari keseringan memegang gawai atau smartphone.

Kata Kunci: Kreativitas; Playdough; Pandemi; Jenjang Pendidikan Dasar.

PENDAHULUAN

Dimasa pandemi covid-19 ini, semua media dalam melakukan kegiatan sehari-hari berubah. Yang awalnya menggunakan media yang dapat dijangkau dengan bertatap muka, menjadi menggunakan media dalam jaringan atau istilah yang lebih dikenalnya yaitu daring. Hampir semua aspek di kehidupan menggunakan media dalam jaringan, tak terkecuali dalam aspek pendidikan. Dengan digunakannya media dalam jaringan disemua tingkatan pendidikan yaitu mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini sampai tingkatan Sarjana ini diharuskan untuk berteman dengan gawai dalam semua proses pendidikannya. Adapun proses pendidikan pada umumnya yaitu mengerjakan tugas-tugas yang

diberikan guru maupun dosen, ulangan harian, praktik-praktik, hingga ujian sekolah pun dilaksanakan menggunakan media dalam jaringan (Ma'arif & Bahtiar, 2021).

Anak-anak yang berada di jenjang atau tingkatan pendidikan dasar juga menjadi salah satu yang terdampak oleh masa pandemi covid-19 ini. Tak terkecuali, mereka juga melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media dalam jaringan. Dengan pembelajaran dalam jaringan dalam pendidikan dasar juga mengharuskan mereka untuk menggunakan gawai atau *smartphone*. Dampak penggunaan dari *smartphone* untuk proses pembelajaran juga mempunyai dampak yang positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positifnya yaitu mengembangkan imajinasi mereka juga melatih kecerdasan anak (Al-Ghozali & Roziqin, 2020). Dikarenakan anak yang menggunakan gawai memungkinkan mereka melihat tulisan, gambar maupun angka yang menarik yang mana akan menumbuhkan daya kecerdasan maupun kreativitas anak serta rasa ingin tau mereka untuk menyelesaikan masalah yang ada dipikirkannya (Shofiyani & Rahmawati, 2019). Tetapi, penggunaan *smartphone* secara berlebihan atau terus menerus juga memberikan dampak negatif bagi anak. Anak akan lebih sering menatap layar *smartphone* nya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungannya. Penggunaan *smartphone* yang berlebih juga memungkinkan anak mengenal *game online*, konten negatif bahkan juga bisa dapat kecanduan. (Mifta, Aris & Ahmat, 2021)

Kreativitas merupakan suatu proses yang menuntut adanya keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial, yaitu kecerdasan analitis, praktis dan kreatif. Beberapa aspek tersebut yang jika dikombinasikan secara baik dan seimbang akan melahirkan atau menciptakan kecerdasan dan kesuksesan berpikir. Kreativitas berkaitan dengan prilaku yang kreatif dimana yang melibatkan diri dalam proses kreativitas tersebut juga dukungan serta dorongan yang berasal dari lingkungan penghasil produk kreatif. Adapun faktor pendukung kreativitas anak adalah:

- Stimulasi dari orang tua.
- Orang tua menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas.
- Dampingi anak dalam melakukan kegiatan kreativitas.

Kemudian adapun faktor penghambat kreativitas anak adalah:

- Tidak ada dorongan bereksplorasi.
- Orang tua kurang menstimulus dalam kreativitas untuk anak.
- Orang tua tidak menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas.
- Menyediakan alat permainan edukatif atau bahan-bahan sederhana untuk membuat alat permainan edukatif

Pengembangan kreativitas anak pendidikan dasar dapat dilakukan dengan berbagai cara dan upaya. Salah satunya dengan mengajak mereka untuk bermain atau juga membuat sebuah permainan. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak seperti bergerak, penyaluran hobi, dengan begitu adalah cara mereka mengenal dunia atau rasa keingintauan mereka. (Sira, Maman & Riswanti, 2015)

Playdough merupakan salah satu alat untuk bermain yang edukatif dan aman bagi anak yang dapat melatih kreativitas anak pendidikan dasar. Anak-anak dapat menggunakan tangan mereka dan peralatan yang digunakan untuk membuat dan membentuk adonan, dengan begitu mereka dapat mengembangkan koordinasi mata, tangan juga ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat menstimulus perkembangan motorik anak pendidikan dasar untuk menggambar, menulis maupun berpikir. Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang sangat bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan permainan tersebut, anak memperoleh kesenangan yang sangat baik untuk perkembangan otaknya. Dengan bermain *playdough*, anak-anak dapat membuat bentuk apapun dengan tangan mereka maupun dengan cetakan sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. (Haryani, 2014)

Dengan begitu, permainan *playdough* dari tepung ini diharapkan selain untuk melatih kreativitas pada anak pendidikan dasar, permainan *playdough* juga dapat mengalihkan perhatian anak pendidikan dasar dari kecenderungan bermain gawai atau *smartphone* yang berlebihan atau secara terus-menerus.

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode atau pendekatan *asset based community development* (ABCD), yang mengutamakan pemanfaatan aset yang ada di sekitar dan dimiliki oleh anak atau masyarakat di Desa Daditumggal. Salah satu modal utama dalam program pengabdian

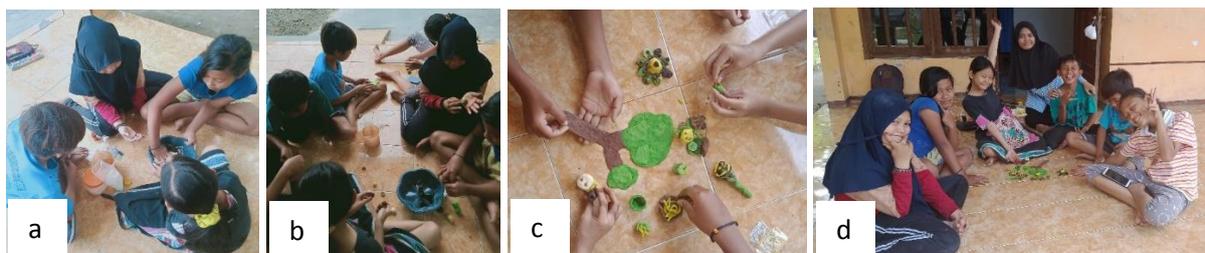
masyarakat berbasis asset adalah merubah cara pandang atau kebiasaan komunitas terhadap dirinya atau perilakunya. Dengan begitu, metode ini tidak hanyaterpaku pada masalah atau kekurangan yang dimiliki, tetapi juga memberikan perhatian kepada asset dan apa saja yang bisa dilakukannya. Dalam metode ABCD terdapat lima langkah kunci untuk melakukan riset pendampingan diantaranya adalah discovery (menemukan), dream (impian), design (merancang), define (menentukan) dan destiny (lakukan). (Aniar, Immatius, Risdia, & Rohmania, 2020)

Dalam kegiatan ini, diawali dengan pencarian asset yang ada dan menemukan apa yang menjadi masalah yang berhubungan dengan asset tersebut. Dan ditemukannya bahwa anak-anak yang berlaku sebagai asset memiliki masalah perilakunya dalam kesehariannya yaitu kecenderungan bermain gawai dikarenakan terbiasa melaksanakan pembelajaran secara *online*, dimana mengharuskan mereka untuk memegang gawai dalam waktu yang relatif lama. Dari kebiasaan tersebut, munculah harapan bahwa kecenderungan memegang gawai dapat diperbaiki dengan memperkenalkan permainan yang menyenangkan serta dapat dilakukan secara berkelompok yang dinamakan dengan permainan *playdough* dari tepung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat atau yang disebut dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2021 dengan pelaksanaan kegiatan ini yaitu pada tanggal 3 Agustus jam 9-11 siang yang dilaksanakan secara *offline* atau luar jaringan/tatap muka. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sasaran utamanya adalah sebagian anak pendidikan dasar di Desa Daditunggal.

Kegiatan bermain *playdough* ini diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *playdough* dari tepung. Adapun alat dan bahan-bahan yang diperlukan adalah tepung terigu, garam secukupnya, air hangat, perwarna (opsional) sesuai dengan selera anak-anak, wadah untuk tempat pembuatan adonan, dan pengaduk ketika air hangat dimasukkan. Tahap selanjutnya yaitu mereka membuat adonan secara bersama-sama baik menggunakan alat pengaduk maupun menggunakan tangan. Dalam tahapan ini, dapat melatih berpikir anak dalam membuat dan menentukan tekstur adonan yang pas untuk menjadi *playdough* dengan memperhatikan takaran setiap bahannya. Pada tahapan ini, anak-anak tetap diarahkan dan diawasi. Kemudian tahap selanjutnya adalah membentuk *playdough* dari tepung sesuai keinginan mereka. Tahapan ini sangat bermanfaat untuk melatih kreativitas masing-masing anak juga melatih mereka untuk berpikir secara imajinatif.



Gambar 1. a) Proses Pembuatan Adonan *Playdough*, b) Proses Pembentukan *Playdough* Sesuai Kreativitas Anak, c) dan d) Hasil Kreativitas *Playdough* dari Tepung

Masing-masing anak mempunyai modal kreatifitas dalam dirinya, pendamping hanya perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan cara mereka sendiri. Memunculkan daya kreativitas anak dengan membiarkan mereka menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreativitasnya, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif serta jalan keluar dalam menyelesaikan masalah (memecahkan masalah) serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Suatu cara yang dapat menyalakan atau memunculkan kreativitas anak adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya. Tujuan dari pengembangan kreativitas adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beraneka ragam dalam proses pembelajaran. (Nurhayati, 2012)

Kegiatan pembuatan dan pembentukan permainan *playdough* dari tepung ini berlangsung dengan baik dan ceria. Mereka sangat antusias dan aktif dalam mengikuti setiap tahapan dalam bermain *playdough* dari tepung tersebut. Kegiatan ini merupakan salah satu dari serangkaian kegiatan yang tersusun dalam satu program pemberdayaan masyarakat yang mengambil peran utamanya yaitu anak-anak di Desa Daditunggal. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan kreativitas juga keterampilan anak-anak di Desa Daditunggal. Berbeda dengan sebelum anak-anak yang hanya bermain *game online* yang memberikan efek kejenuhan dikarenakan menatap secara terus-menerus layar gawai, permainan *playdough* dari tepung ini memberikan efek yang sangat baik bagi anak Desa Daditunggal. Selain meningkatkan keterampilan maupun kreativitas anak, efek baik lainnya adalah anak lebih merasa sadar bahwa permainan dilingkungan nyata bersama teman-teman lebih menyenangkan dibandingkan bermain secara *online* atau yang biasa disebut dengan *game online*.

Kegiatan ini dirasa cukup efektif karena anak-anak juga lebih dapat memahami tentang kesetaraan bermain bersama teman sebaya baik sesama jenis maupun berbeda jenis, dengan yang lebih muda maupun lebih tua dari mereka. Mereka saling dapat menghargai dalam sebuah hubungan permainan dan dapat bekerja dengan kekompakan. Mereka lebih memahami bagaimana cara menggunakan gawai dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan mereka saat pandemi ini yaitu yang digunakan hanya untuk keperluan tugas dari sekolah, belajar dan berkomunikasi dengan jarak jauh.

SIMPULAN

Keterampilan dan kreativitas merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh anak-anak yang berada di Jenjang Pendidikan Dasar. Dalam masa pandemi memang banyak sekali kendala yang harus dihadapi dalam peningkatan dan pengembangan kreativitas anak. Permainan pembuatan dan pembentukan *playdough* dari tepung ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan atau kreativitas anak pendidikan dasar ini. Kegiatan atau permainan ini juga dimaksudkan agar mengalihkan perhatian anak-anak dari kecenderungan bermain gawai maupun *game online* secara berlebihan atau terus-menerus. Anak-anak juga dapat menyadari dan memahami bahwa dunia permainan bersama teman-teman secara *offline* atau nyata lebih menyenangkan dibandingkan bermain *game online* yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghozali, M. D. H., & Roziqin, M. K. (2020). Implementasi Sikap Jujur Terhadap Pembelajaran Fiqih Tentang Hudud di Kelas XI IIK 1 di MAN 1 Jombang. *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 5(3), 31-44.
- Difatiguna, S., Surahman, M., & Rini, R. (2015). Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. 8-9.
- Haryani, C., (2014). Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. [Skripsi]. <https://repository.unib.ac.id>
- Hulaikah, M., Zulianto, A., & Syaifudin, A., (2021). Pelatihan Design Graph Mobile: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 34-35.
- Ma'arif, I. B., & Bahtiar, Y. (2021). Designing LEEF (Learning English Easy and Fun) as Learning Media for the Seventh Grade of Junior High School. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 2(3), 372-386.
- Nurhayati. (2012). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 8-11.
- Shofiyani, A., & Rahmawati, R. D. (2019, November). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Arab. In Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin (Vol. 2, No. 1, pp. 144-152).
- Swasono, A., Sa'diyah, A., Fitri, R., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di Masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 20-27.