Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PG-Paud dalam Mendesain Permainan Melalui Gerak & Lagu Untuk Anak Usia Dini

Kamtini

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu lembaga pendidikan prasekolah yang mempunyai aktivitas belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Bermain melalui gerak dan lagu merupakan aktivitas yang sangat populer yang dilakukan anak PAUD dalam kegiatan sehari-hari. Bahkan kegiatan ini dilombakan dalam berbagai event sekolah. Hal ini menjadikan bermain melalui gerak dan lagu penting dikuasai Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sebagai calon guru.

Untuk pertumbuhan dan perkembangan anak melalui permainan perlu disesuaikan dengan kondisi anak. Hal ini penting dipahami oleh setiap mahasiswa PG-PAUD, agar setiap kegiatan yang dilakukan melalui bermain dan permainan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk permainan yang diciptakan disesuaikan dengan perkembangan anak secara fisik dan psikis, dan memiliki karakteristik yang serasi dengan anak. Permainan tersebut berguna membantu pertumbuhan dan perkembangan diri anak yang meliputi aspek, fisik, intelegensi dan sosial. Kesesuain tersebut dapat ditinjau dari isi, bahasa yang sederhana, nada yang sepadan dan tema yang sesuai untuk anak. Mahasiswa PG-PAUD diharapkan dapat memahami karakteristik permainan bagi anak yang bersifat serderhana mengandung unsur maknawi dan mempunyai tema. Gerak-gerak yang digunakan dalam permainan di PAUD dapat menirukan gerak-gerak keseharian, seperti gerak-gerak binatang, gerak-gerak tumbuhan dan gerak alam lainnya.

Prinsip dasar belajar di PAUD adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Nuansa bermain untuk membuat anak senang sudah kelihatan begitu memasuki lingkungan PAUD, yang diberi nuansa warna warni ceria. Semua aktivitas dilakukan untuk memenuhi program pembelajaran yang diberikan. Di dalam aktivitasnya mahasiswa PG-PAUD yang akan menjadi guru PAUD diharapkan mampu melakukan aktivitas seperti anak-anak PAUD. Misalnya gerakan jongkok, gerakan merangkak, gerakan melompat, bahkan gerakan menyuruk dan sebagainya untuk memberikan contoh bagaimana seharusnya permainan itu dilakukan oleh anak. Aktivitas memberikan contoh bagaimana seharusnya permainan itu dilakukan oleh anak. Aktivitas permainan tersebut diiringi dengan musik atau lagu yang menambah semaraknya kegiatan yang sedang dilakukan. Kegiatan semacam itulah yang disebut bermain melalui gerak dan lagu di PAUD.

Mahasiswa PG-PAUD tidak hanya dituntut memainkannya tetapi lebih dari pada itu, mereka hendaknya dapat pula menciptakan dan mengembangkan permainan tersebut, sebagai persiapan baginya menjadi guru PAUD yang berkualitas

Kata kunci : Permainan Melalui Gerak & Lagu

Pendahuluan

Masalah pengajaran menjadi isu yang menarik bagi dunia pendidikan untuk dibahas. Ada banyak persoalan yang dihadapi guru pada saat ia melakukan kewajiban sebagai guru untuk mengajar siswanya terutama ketika ia berdiri di depan kelas. Berbagai solusi atau cara penyelesaian masalah juga telah banyak dibahas dalam berbagai telaah akademik, baik dalam laporan berupa artikel, skripsi, tesis bahkan disertasi. Akan tetapi guru tidak dapat memahaminya apalagi mengaplikasikannya dalam pembelajaran yang berlangsung sehari-hari ketika ia mengajar di depan kelas. Hal ini terjadi misalnya karena seorang guru kurang memahami teori-teori yang dibahas dalam

pembelajaran tersebut. Yang dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang membatasi kegunaannya kepada kebutuhan sehari-hari, agar dapat dimanfaatkan guru yang ingin memperbaiki kinerjanya dalam memberikan pengajaran kepada anak didiknya.

Upaya pengembangan kompetensi mahasiswa PG-PAUD dilakukan berdasarkan kemampuan yang dikembangkan. Pengembangan ini didasarkan dan diarahkan pada pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap yang secara nyata diperlukan untuk mendidik dan membelajarkan anak-anak di PAUD. Oleh karena itu proses dan evaluasi hasil karya yang dihasilkan tetap mengacu kepada pengembangan kreativitas yang dilakukan dalam seting PAUD.

Untuk melakukan pendidikan melalui pendekatan bermain bagi anak hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Strategi yang digunakan dengan metode, materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menanamkan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungannya. Artinya, dengan cara demikian pendidikan yang dialami anak menjadi bermanfaat.

Masa kanak-kanak merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin dan simulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pendidikan yang berorientasi pada perkembangan ini memungkinkan seorang guru untuk merencanakan berbagai pengalaman yang dapat menumbuhkan minat anak, merangsang keingintahuan mereka, melibatkan mereka baik secara emosional maupun intelektual dan membuka daya imajinasi mereka.

Guru PAUD yang kreatif mampu mendesain pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Cara yang dapat dilakukan dengan membacakan cerita dan sajak dari buku bergambar dan boneka, melalui kegiatan seni, musik, menyanyi dan menari, melalui irama dan drama yang kreatif. Dengan pendekatan perkembangan, anak-anak juga dilatih untuk memfokuskan perhatiannya pada kegiatan-kegiatan yang menarik atau bermakna baginya dan mampu dilakukan olehnya. Hal seperti ini yang perlu dipahami oleh mahasiswa PG-PAUD agar mampu menerapkan kemampuannya dalam mendesain model-model permainan melalui gerak dan lagu di PAUD.

Dalam mendesain model-model permainan banyak hal yang harus dipahami agar hasil ciptaan yang dikerjakan tidak membahayakan kepada perkembangan anak. Sebagai contoh, perlu dipahami bahwa motorik anak belum sempurna. Dalam kegiatan anak senantiasa diusahakan agar perkembangan motorik ana dapat berkembang dengan wajar. Perlu diupayakan agar terjadi keseimbangan antara apa yang diinginkan, dipikirkan dengan apa yang dilakukannya. Dalam pengembangan motorik ini guru dan mahasiswa menyajikan kegiatan antara lain dengan melatih gerakan-gerakan sesuai dengan keadaan jasmani anak. Gerakan-gerakan motorik tersebut dapat dilakukan dengan cara olahraga seperti senam ritmik, naik tangga, meniti titian, berlari, berjalan dan melompat dengan satu kaki. Hal ini dapat juga dilakukan dengan menari atau melakukan gerakan dengan mengikuti irama musik atau tarian anak lainnya. Permainan berperan melatih fungsi anggota tubuh, permainan bentuk, permainan ilustrasi dan permainan menangkat bola. Gerakan-gerakan tersebut perlu diciptakan dengan menggunakan lagu, baik musik maupun nyanyian yang dilakukan anak-anak sesuai dengan gerakan yang dilakukan.

Untuk menciptakan gerakan-gerakan permainan ini diperlukan kreativitas yang tinggi dari mahasiswa PG-PAUD. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut mahasiswa PG-PAUD sebagai calon guru PAUD dituntut mampu menciptakan dan mengajarkan berbagai bentuk permainan dengan mendesain model bermain melalui gerak dan lagu. Hal ini berdampak bagi anak-anak nantinya tidak lagi merasa jenuh dan

bosan dalam melaksanakan aktivitas. Kegagalan guru dalam hal ini dapat berakibat tidak seimbangnya materi yang diberikan antara kebutuhan sel otak kanan (motorik) dan sel otak kiri (kognitif).

A. Pembahasan

1. Hakikat Anak Usia Dini

Kata Anak Usia Dini pada nama AUD mengandung arti tempat yang nyaman untuk bermain. Untuk mewujudkannya, maka pengadaan guru, penataan prasarana, sarana dan lain-lain yang berkaitan dengan Proses Kegiatan Belajar di PAUD hendaknya dapat menciptakan suasana yang nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Bermain adalah dunia anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi oleh usia. Konvensi hak-hak anak (1990) pasal 31 disebutkan bahwa hak-hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.

Hurlock (1997) mengatakan bahwa masa anak-anak memiliki emosi antara lain : (1) Kasih sayang, anak-anak belajar mencintai orang, binatang atau benda yang menyenangkan. Ia mengungkapkannya dengan cara memeluk, menepuk dan mencium objek kasih sayangnya. Tapi setelah berkembang lebih besar, anak belajar untuk mengungkapkannya secara lisan; (2) Ingin tahu, rasa ingin tahu anak terhadap hal-hal baru termasuk mengenai tubuhnya sendiri biasanya sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai penjelajahan *sensomotorik* atau sebagai akibat tekanan sosial atau hukuman, anak akan bertanya perihal yang ingin diketahuinya; (3) Gembira, beberapa hal yang dapat membuat anak gembira antara lain karena sehat, situasi, bunyi yang tiba-tiba atau berhasil melakukan sesuatu yang dianggap sulit. Ungkapan rasa gembira pada anak antara lain dnegan tersenyum dan tertawa, bertepuk tangan, melompat-lompat atau memeluk benda atau orang yang membuatnya bahagia; (4) Sedih, rasa sedih pada anak biasanya muncul karena kehilangan sesuatu yang disenangi atau dianggapnya penting, baik itu orang, binatang ataupun benda mati seperti mainan. Dalam mengungkapkan rasa sedihnya, anak biasanya menangis dan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya seperti makan; (5) Takut, pembiasaan, peniruan dan ingatan akan pengalaman yang kurang menyenangkan adalah beberapa hal yang dapat menimbulkan rasa takut pada anak, seperti cerita, gambar atau acara radio dan televisi atau film dengan unsur menakutkan. Sebagai reaksinya, anak biasanya panik atau lebih khusus lagi dengan lari, menghindar lalu bersembunyi, menangis dan menghindari situasi yang menakutkan; (6) Cemburu, umumnya anak merasa cemburu jika ia mengira minat perhatian orangtuanya beralih kepada orang lain dalam keluarga, seperti kehadiran adik baru. Anak-anak pada umumnya dapat secara langsung mengungkapkan kecemburuannya secara terbuka atau dengan berprilaku seperti anak kecil yang semuanya itu bertujuan untuk menarik perhatian; (7) Irihati, pada anak-anak sering muncul rasa irihati terhadap kemampuan orang lain atau barang yang dimiliki orang lain. Hal ini biasanya diungkapkan dengan mengeluh mengenai barang yang sudah dimilikinya; (8) Amarah, pada anak-anak penyebab amarah yang paling umum adalah pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan dan serangan yang hebat dari anak lain. Pengungkapan rasa marah pada anak antara lain adalah dengan menangis, berteriak, menggertak, melompat-lompat atau memukul.

Ki Hadjar Dewantara memiliki perhatian sangat besar terhadap pendidikan prasekolah terbukti dengan berdirinya taman indria (Kindergarten) sebagai pemula dari sekolah Taman Siswa. Beliau mengatakan hak anak atas kemerdekaannya untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakatnya. Menurut Tangyong (1999) beberapa karakteristik anak yang perlu dipahami yaitu; (1) setiap anak adalah unik. Anak berkembang sesuai dengan

tempo dan kecepatan masing-masing, kecepatan perkembangan seseorang tidak selalu sejalan dengan kawan-kawannya maupun dengan usia kronologisnya; (2) anak berkembang melalui beberapa tahapan. Perkembangan setiap manusia selalui melalui beberapa tahapan dan mempunyai ciri masing-masing. Anak yang berkembang melalui tahapan dan setiap peningkatan usia kronologis akan menampilkan ciri perkembangan yang khas; (3) setiap anak adalah "pelajar" yang aktif.

Belajar bagi anak adalah segala sesuatu yang dikerjakannya, sedangkan bermain adalah wahana belajar dan bekerja bagi anak, lingkungan yang banyak memberikan rangsangan mental, dapat meningkatkan kemampuan belajar anak. Lingkungan demikian akan menumbuhkan motivasi dan menggiatkan mereka aktif belajar.

Kemudian Hadipin dan Gunardi (1999) mengungkapkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak seorang guru harus mampu menciptakan suatu keadaan (situasi dan iklim kelas) yang kondusif, yaitu proses pembelajaran yang mendorong, menantang serta merangsang potensi dasar anak untuk melakukan aktifitas belajar sambil bermain secara optimal. Keterampilan merupakan salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak. Agar potensi kemampuan tersebut berkembang optimal maka perlu diberikan dasar-dasar keterampilan melalui latihan dan pembinaan. PAUD merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan keterampilan anak. Di dalam Program Kegiatan Belajar PAUD telah ditetapkan kemampuan keterampilan minimal yang harus dicapai anak sesuai dengan usianya dan ditunjang oleh prasarana dan sarana yang memadai.

Montessori dalam Hadipin dan Gunarti (1999) mengatakan bahwa anak usia dini berada dalam aspek peka, yaitu suatu masa yang sangat sensitif dan tepat bagi seorang anak untuk mengembangkan dimensi-dimensi kemampuannya seperti menulis, membaca dan berhitung.

PAUD dalam hal ini adalah anak usia 4-6 tahun yang sedang mengikuti kegiatan melalui proses pembelajaran di PAUD.

2. Hakikat Permainan

Kartono (2000) menyatakan bahwa di dalam suasana permainan terdapat faktor-faktor kebebasan, harapan, kegembiraan, unsur ikhtiar, siasat untuk mengatasi hambatan serta perlawanan. Oleh karena itu proses permainan harus disesuaikan dengan karakter anak yang sedang berkembang.

Kemudian Morrison (1988) mengungkapkan permainan mempunyai peranan yang sangat besar bagi anak, sebab melalui bermain kemampuan anak dalam belajar sambil bermain menjadikan mereka lebih bertindak kreatif. Begitu juga Yunus (1996) menjelaskan mendidik dengan bermain maksudnya adalah permainan dijadikan cara untuk mendidik. Belajar sambil bermain, bagi anak tidak terikat oleh aturan-aturan yang menghalangi kebebasan mereka. Dengan cara bermain-main anak-anak dapat melaksanakan pekerjaan sekolah dengan riang gembira. Melalui permainan anak akan merasa senang dalam menerima pelajaran.

Menurut Kartono (2000) permainan biasanya memberikan anak kesempatan bergiat dalam memuaskan dorongan dirinya dan merealisir fantasinya. Sementara Klim dan Kel Lough (1983) mengatakan permainan dimanfaatkan juga sebagai alat motivasi untuk belajar, media pengajaran, alat sirmulasi dan alat mengevaluasi kemajuan siswa. Agus Sujanto (1998) mengungkapkan ada beberapa jenis permainan antara lain : (1) permainan gerak dan tidak menimbulkan perasaan jenuh seperti memanjat kursi, loncat-loncat, menirukan berbagai macam gerak; (2) permainan destruktif, pada permainan ini anak merusakkan alat permainannya seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainan tersebut dan ia mencari rahasia apa yang tersembunyi dalam alat permainannya; (3) permainan konstruktif, anak senang membangun dengan menyusun balok-balok menemukan sesuatu yang baru; (4) permainan

peran atau ilusi, dengan memanfaatkan fantasinya si anak berperan sebagai tokoh idolanya atau diangan-angankannya seperti menjadi seorang guru, dokter dan lainnya; (5) permainan reseptif, artinya dalam permainan ini anak senang sekali mendengarkan dongeng, cerita-cerita dan melihat-lihat gambar; (6) permainan prestasi, pada permainan ini anak berlomba menunjukkan kelebihannya, baik dalam keterampilan maupun dalam hal ketangkasannya.

Kartono (2000) membagi tiga bentuk permainan yaitu : permainan gerak, permainan memberi bentuk, permainan ilusi. Pelaksanaan permainan gerak anak bekerja sama dengan teman sepermainnannya di dalam melakukan gerak dan olah tubuhnya. Permainan memberi bentuk alat permainan dan bahan permainan yang paling baik adalah materi tanpa bentuk misalnya balok-balok, tanah liat, kertas. Pada jenis permainan ilusi unsur fantasi memegang peranan penting dan paling menonjol, contohnya sebuah sapu menjadi kuda tunggangan, kursi menjadi sebuah mobil atau bermain menjadi dokter. Dalam hal ini, semua media atau bentuk aktivitas yang dapat membuat anak bergerak aktif dan merasakan kegembiraan dalam melakukannya, itulah yang disebut permainan.

3. Hakikat Bermain

Pembelajaran di PAUD menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Pada dasarnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Bermain sebagai bentuk pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan, umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar seraya bermain (unsur belajar lebih banyak). Kegiatan pembelajaran dengan bermain di PAUD adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang disebut pembelajaran PAKEM.

Menurut Bargen dalam Soemiarti (2000) bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dnegan arahan. Ada juga pembagian bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis yang bermain sendiri, berdua atau beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam penelitian anak, termasuk kegiatan pendidikan di PAUD sebagai kegiatan belajar.

Menurut Soegeng Santoso (2002) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara kelompok.

Anggani Sudono (2000) mengatakan, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Selanjutnya Frobel dalam Tedjasaputra (2001) juga mengatakan bahwa pentingnya penekanan bermain dalam kegiatan belajar karena kegiatan bermain dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak.

Menurut Semiawan (1998) ada dua hal yang menyebabkan anak dalam proses pembelajarannya harus dilakukan dengan bermain yaitu perkembangan kognitif anak yang menunjukkan bahwa ia berada pada taraf pra-operasional sampai pada tahap operasi konkrit. Kesenangan serta kepuasan dalam bermain membuktikan adanya keterapaduan dominan psikomotor, kognitif, emosi dan imajinasi. Di dalam bermain anak menggunakan kedua belahan otaknya. Belahan otak kiri digunakan ketika anak berfikir karena setiap permainan mengandung peraturan, sedangkan belahan otak kanan digunakan ketika anak berimajinasi, sehingga keterpaduan dari kedua belahan otak tersebut akan menghasilkan puncak pengalaman yang sangat berharga bagi perkembangan otak anak selanjutnya.

Freud dalam Tedjasaputra (2001) memandang bermain sama seperti fantasi. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan maupun konflik pribadi. Freud percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Dengan demikian, bermain mempunyai efek katarsis. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemasaran dan memindahkan perasaan negatif ke obyek atau orang pengganti. Secara perlahan anak dapat mengasimilasi emosi negatif berkenaan dengan pengalamannya, sehingga timbul perasaan lega.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di PAUD. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak. Melalui bermain anak berekspresi, dengan tidak disadari oleh anak ia telah atau sedang mengembangkan kemampuannya. Bermain dalam hal ini adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak hingga anak merasa gembira dan puas.

4. Hakikat Gerak

Gerak merupakan pengalaman fisik yang paling elementer dan kehidupan manusia. Gerak tidak hanya terdapat pada denyutan-denyutan di seluruh tubuh manusia yang memungkinkan manusia hidup, tetapi gerak juga terdapat pada ekspresi dan semua pengalaman emosional manusia.

Susane K. Langer dalam Suodarsono (1987) mengungkapkan bahwa gerak-gerak ekspresi merupakan gerak-gerak yang indah, yang dapat menggetarkan perasaan manusia. Sedangkan gerak indah ialah gerak yang destilir dan mengandung ritme tertentu. Selanjutnya Gordon (1985) mengatakan pengembangan keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau bagian tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot tertentu anak dapat belajar merangkak, melempar atau meloncat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.

Sedangkan Hildebrand (1986) mengemukakan dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan koordinasi otot halus dan keterampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan koordinasi otot halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan otot kasar dipergunakan di luar ruangan. Gordon (1985) mengatakan bahwa dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan keterampilan mengingat dan mengalami. Anak dapat mengingat gerakan motorik yang telah dilakukan untuk kemudian memperbaiki dan menghaluskan gerak.

Selanjutnya Seefel dalam Hildebrand (1986) membagi keterampilan motorik dalam tiga penggolongan yaitu keterampilan lokomotorik, non lokomotorik, keterampilan memproyeksi, menerima menggerakkan dan menangkap benda. Keterampilan lokomotorik terdiri atas berjalan, berlari, melompat, meloncat, merayap, meluncur, bergulung-gulung, berhenti, mulai berjalan, menjatuhkan diri dan mengelak.

Keterampilan non lokomotorik yaitu kemampuan menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat, berayun, mengangkat, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, memutar dan mendorong. Keterampilan memproyeksi dan menerima

menggerakkan serta menangkap benda adalah menangkap, menarik, menggiring, melempar, menendang, memukul dan melembungkan. Gerak dalam hal ini adalah gerakan-gerakan motorik kasar dan halus yang mengandung unsur ritme serta keindahan dalam bermain melalui gerak dan lagu di PAUD.

5. Hakikat Bernyanyi/Lagu

Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan musik yang fundamental, karena anak dapat mendengar melalui indranya sendiri, menyuarakan tinggi rendahnya nada dan irama musik dengan suaranya sendiri. Mengajak anak bernyanyi bersama memberi anak pengalaman yang berharga lagi menyenangkan yang dapat dilakukan bersama-sama.

Widia Pekerti (1998) mengatakan melalui bernyanyi anak dapat mengembangkan imajinasi dan berpikir abstrak, melatih ingatan, melatih pernafasan dan mengekspresikan diri. Melalui media suara, bernyanyi yang benar memerlukan energi dan usaha, pengendalian otot dan stamina yang bagus dikembangkan secara bertahap melalui latihan praktek dan kebiasaan yang baik. Sedangkan menurut Rien Safrina (1999) bernyanyi adalah salah satu kegiatan yang sudah dilakukan manusia sejak usia dini. Hal ini dimungkinkan karena suara manusia adalah instrumen musik yang sudah dimiliki manusia sejak lahir.

Kegiatan bernyanyi biasanya mulai dilakukan pada saat anak usia 2 tahun, yang berupa nyanyian melodi-melodi pendek dari lagu yang sering mereka dengar. Martin Gardener dalam Widia Pekerti (1998) mengatakan bahwa pendidikan musik dapat mencerdaskan anak, dan dapat berinteraksi dengan kecepatan seseorang menyerap pelajaran lain. Kemudian Widia Pekerti mengatakan karateristik musik harus mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak. Sambil bernyanyi anak dapat menari. Melalui mendengarkan musik anak dapat mengembangkan gerak yang sesuai dengan musik yang didengarnya.

Rien Safrina (1999) mengatakan, untuk dapat bernyanyi dengan baik, diperlakukan pengetahuan dan latihan-latihan. Aktivitas latihan seperti sikap tubuh yang baik, cara bernafas, cara mengucapkan dan terutama bagaimana mengembangkan kemampuan bernyanyi pada anak. Dalam hal ini lagu diartikan sebagai kegiatan bernyanyi yang diiringi atau tidak diiringi oleh musik dalam aktivitas anak bermain melalui gerak dan lagu di PAUD.

6. Hakikat Kreativitas Mahasiswa

Kreativitas adalah terjemahan dari kata *"Creativity"* yang menjadi *"to create"* yang artinya "daya cipta". Kreativitas dibentuk dari kata sifat yang berarti sifat seseorang yang memiliki daya cipta. Menurut Baron (1969) dalam Utami Munandar (1999: 21) mengemukakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan suatu yang baru". Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1990: 465) "kreativitas adalah : 1) kemampuan untuk mencipta (daya cipta), 2), perihal berkreasi.

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks sehingga pengertian kreativitas didefinisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada teori yang menjadi dasar acuannya. Rhodes dalam Supriadi (1996: 27) menyebutkan keempat dimensi kreativitas dini sebagai *"The Four P' or Creativity". : Person, Process, Press, Product.* Namun pada dasarnya terdapat persamaan definisi tersebut. Menurut Reni Akbar Hawadi, dkk (2001: 5) mengemukakan bahwa "Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata baik dalam bentuk ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif dan efektif, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya".

Stegberg dalam Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas pribadi adalah merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, inteligensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi. Secara bersamaan ketiga dalam pikiran ini membantu apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif. Jadi pengertian pribadi adalah kemampuan diri seorang individu untuk membuat sesuatu yang baru yang dapat digunakan dalam suatu kegiatan. Lingkungan adalah keadaan disekitar sesuatu tempat yang tempat itu menjadi daerahnya dalam melakukan kegiatan atau interaksi, sedangkan interaksi adalah hubungan antara *narasumber* (guru) dengan *audiensi* (siswa).

Seperti yang diutarakan oleh Syaiful (2002: 114) "Motivasi adalah sebagai pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu". Hamalik O (2001: 158) menambahkan "Perubahan energi dalam diri seseoran itu berbentuk suatu aktifitas nyata berupa kegiatan fisik". Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Kreativitas pribadi (person) menurut Timpe (2001) meliputi seluruh proses yang kreatif dan ilmiah dalam menemukan masalah sampai dengan menemukan hasil. Pada dasarnya kreatif menurutnya mempunyai langkah-langkah dalam strategi ilmiah. Demikian juga pendapat Walla dalam Munandar (1999) dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Proses kreatif berlangsung sangat subjektif, misterius dan personal. Meskipun proses kreatif mempunyai tahap-tahap tertentu, tidak mudah mengidentifikasi secara persis tahap manakah suatu proses kreatif, seseorang yang berada. Adapun tahap-tahap dalam konsep kreatif temuan Walles (1976) dalam Reni Akbar Hawadi dkk (2001: 23) yang mengemukakan ada empat tahap proses kreatif yaitu :

1. Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan dalam berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya.
2. Inkubasi, adalah tahap di eraminya proses pemecahan masalah dalam alam sadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa dalam dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.
3. Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan.
4. Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Buzan (2001) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, prilaku dan produktivitas kerja.

Sementara munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, lebih lanjut ia menjelaskan secara operasional kreativitas ini dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan).

Dalam keadaan lingkungan tertentu, kreativitas dimiliki oleh setiap orang dengan demikian, setiap orang memiliki kemampuan untuk melahirkan suatu yang baru dalam bentuk gagasan maupun dalam bentuk karya nyata. Kreativitas akan menjadi lebih berguna apabila dikelola dan dikembangkan secara benar,

sehingga memiliki tingkat kepentingan yang lebih tinggi dalam kehidupan manusia. Peningkatan sumber daya manusia dalam era globalisasi mewujudkan betapa pentingnya segi kreativitas diperioritaskan untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Dalam hal ini merupakan tantangan kepedulian serius bagi pihak terkait dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama di kalangan pendidikan.

Kreativitas penting dipahami bagi mahasiswa calon guru, terutama dalam tugas, dan tanggungjawabnya sebagai pentransfer ilmu yang dia peroleh dari bangku kuliah khususnya pendidikan jasmani agar si guru menjadi profesional sebagai pendidik dan pengajar. Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru adalah figur manusia sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan saja, tetapi juga pada sikap siswa terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya.

Oleh sebab itu mahasiswa PG-PAUD sebagai calon guru dapat menjadi model pada saat proses belajar mengejar di PAUD dengan memperagakan gerakan baik itu menggunakan alat maupun tidak menggunakan. Jadi kreativitas adalah kemampuan guru untuk menciptakan ide-ide atau kreasi-kreasi baru dalam proses belajar mengajar agar terciptanya suasana yang kondusif. Sepanjang sejarah umat manusia, kreativitas menjadi topik perhatian, tetapi baru beberapa dasawarsa kreativita menjadi subjek ilmiah dan empiris. Kreativitas diasumsikan sebagai suatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Sebab utama dari kurangnya perhatian dunia pendidikan dan psikologi terhadap kreativitas terletak pada kesulitan merumuskan konsep kreativitas itu sendiri. Sekarang hampir setiap orang, mulai dari orang kaum awam, pemimpin lembaga pendidikan, manager perusahaan sampai dengan pejabat pemerintah, berbicara tentang pentingnya kreativitas dikembangkan di sekolah, dituntut dalam pekerjaan dan diperlukan dalam pembangunan. Harus diakui bahwa memang sukar untuk menentukan suatu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kretivitas merupakan konsep yang majemuk dan multi dimensional, lepas dari kesulitan termiologinya daya cipta, daya kreasi atau kreativitas. Sebab lain dari kelainan terhadap masalah pengembangan kreativitas adalah metodologis.

Semua orang memiliki kemampuan berfikir kreatif. Karena manusia selalu berusaha menyatu dengan lingkungannya serta ingin hidup selaras dan seimbang, maka manusia menggunakan segala usaha yang kreatif. Guru harus terus menerus memberi berbagai pengalaman mengajar pada murid agar mampu memecahkan masalah pengembangan kreatif. Salah satu caranya yaitu melalui pembelajaran seni yang digunakan dalam permainan. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya tertuju kepada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat di lapangan. Hal ini mengingat kreativitas merupakan bakat secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Menurut Supriadi (1998) ada 6 asumsi tentang kreativitas, yaitu : (1) Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut. (2) Kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. (3) Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis dengan lingkungan. (4) Dalam diri seseorang dan lingkungan terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas. (5) Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kefakuman, dan merupakan pengembangan dari hasil-hasil

kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya. (6) Karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Stenberg dalam Munandar (1999) bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi. Secara bersamaan ketiga hal ini dalam alam pikiran membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dengan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Munandar (1999) sebagai berikut : dorongan rasa ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberika banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, tidak mudah dipengaruhi orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian tinggi dalam ungkapan gagasan, karangan serta hal lainnya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara original yang jarang diperlihatkan orang lain, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

B. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Pengembangan keterampilan bermain melalui gerak dan lagu di PAUD menjadi sangat penting, apabila ini terkait dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai di PAUD. Bermain sambil belajar, berguna untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan keterampilan yang lebih baik. Untuk mencapai tujuan tersebut mahasiswa PG-PAUD yang akan berperan sebagai guru PAUD penting memberikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kemampuan-kemampuan dan keterampilan yang telah diterapkan dalam GPKB PAUD. Karenanya diperlukan guru-guru yang memiliki kreativitas yang tinggi dan mampu mendesain model-model permainan berdasarkan karakteristik anak. Pada dasarnya kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinil dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi sehingga dapat menciptakan suatu produk baru yang berupa gagasan atau peralatan serta dapat memecahkan suatu masalah.

Kemampuan berkreativitas dalam mendesain permainan bagi mahasiswa PG-PAUD sebagai calon guru PAUD merupakan hal yang sangat penting. Melalui musik dan lagu kreativitas yang ingin dicapai lewat ungkapan gerak-gerak yang mudah dilakukan anak-anak. Seorang mahasiswa yang kreatif, antara lain tanpak rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba dan daya imajinasi. Wujud suatu kreatif disebut kreativitas. Kemampuan berkreativitas adalah kemampuan isi dan pesan musik atau nyanyian dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD dengan menerapkan buku ajar bermain melalui gerak dan lagu di PAUD salah satu cara yang digunakan untuk mendesain permainan, sebab melalui permainan anak akan merasa menerima pelajaran tersebut sebagai suatu yang menyenangkan.

Permainan yang diciptakan secara individual maupun kelompok dengan penekanan aktivitas pada anak. Bentuk-bentuk permainan yang dapat diciptakan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD melalui permainan antara lain : permainan peran/ilusi, permainan gerak dan fungsi, permainan prestasi atau perlombaan. Untuk mendesain permainan di PAUD mahasiswa harus memahami bahwa anak sedang mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Dalam beberapa bulan saja, tinggi dan berat badan anak dapat bertambah dengan cepat.

Hal ini dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecekatan jasmaninya

menunjukkan kemajuan-kemajuan yang baik. Pertumbuhan keterampilan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan melalui keterampilan-keterampilan yang dilakukan seperti keterampilan bermain dengan gerak dan lagu.

Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Hal tersebut mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan dan motivasi. Setiap keterampilan harus dipelajari secara individu dan sebaiknya dipelajari satu demi satu. Pertumbuhan dan perkembangan keterampilan anak didik (terutama motorik kasar) dapat berhasil sangat dipengaruhi oleh kreativitas dan kemampuan profesional mahasiswa dalam memilih saran dan metode dalam pelaksanaan kegiatan.

Pengembangan motorik merupakan salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di PAUD. Materi kegiatan pengembangan jasmani mengarah pada kegiatan, antara lain melatih motorik kasar yang terdiri atas gerakan-gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik dan gerak gabungan. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan fisik anak. Latihan-latihan gerakan dasar lebih ditekankan dalam bentuk permainan yang sifatnya informal sesuai prinsip belajar di PAUD yakni “bermain sambil belajar seraya bermain”.

Agar kegiatan pengembangan jasmani dapat terlaksana dengan baik maka anak didik dituntut memiliki perhatian dan daya tangkap yang baik seperti kecepatan beraksi, kesanggupan kerjasama, disiplin, jujur dan lain-lain. Dalam mendesain permainan agar tetap sesuai dengan karakteristik anak, mahasiswa perlu juga memahami kemampuan jasmani anak.

Tujuan pengembangan jasmani di PAUD adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak didik dalam berolah tubuh bagi pertumbuhan dan kesehatannya. Kegiatannya seperti : mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar, menanamkan nilai-nilai sportifitas dan disiplin, meningkatkan kesegaran jasmani, memperkenalkan sejak dini hidup sehat dan memperkenalkan gerakan-gerakan yang indah melalui irama musik.

Untuk mencapai tujuan tersebut mahasiswa PG-PAUD FIP Unimed harus mampu berkreativitas dalam Bermain Melalui Gerak dan Lagu di PAUD sebagai pedoman akan dapat menciptakan suasana belajar dengan nuansa gerak-gerak yang baik, dan melatih aturan-aturan yang berlaku dalam sebuah permainan. Melalui permainan ini akan dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan anak dalam belajar.

Saran

Hasil pengamatan ini dapat dijadikan bahan masukan oleh pendidik di dalam menerapkan program belajar tingkat mahasiswa PG-PAUD dan beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut :

a. Dosen yang mengajar di PG-PAUD dapat melanjutkan hasil yang selama ini telah diterapkan dalam pelaksanaan pengajaran sehari-hari.
b. Para dosen yang mengajar di PG-PAUD harus lebih kreatif dalam menggali potensi dan kreativitas mahasiswa dalam belajar sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dalam pengajaran dan berguna bagi mahasiswa ketika mereka terjun dalam dunia pendidikan sebagai guru PAUD.
c. Mahasiswa PG-PAUD harus diupayakan menjadi mahasiswa yang kreatif dalam mendesain permainan yang nantinya berguna ketika mereka mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini.

Pengelola PG-PAUD agar lebih memberikan kesempatan kepada tenaga dosen untuk dapat meneliti jenis pengajaran dan pemanfaatan media yang dapat membantu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar.

Daftar Pustaka

Boediono, (2002). *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Chandrawaty. (1999). Kreativitas. Jakarta.: Nyo-Patna. Craft, Anna. (2004). *Imajinasi & Kreativitas Anak-Anak.* Depok: *Cerdas Pustaka*. CRI. (2000). *Menciptakan Bahan Ajar Yang Berpusat Pada Anak*. Jakarta: CRI. Dahar, R.W. (1989). Teori-teori belajar. Jakarta: Airlangga.

_____ (2002). *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

_____ (1986). *Kurikulum Pendidikan Jasmani PAUD*. Jakarta: Depdikbud.

Fawzia, A.H. (2003). *Pembelajaran Anak Usia Dini yang Berorientasi Perkembangan*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Joyce, Wycoff. (2002).*Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Jakarta: Kaifa.

Manguhardjana, A. M. (1986).*Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.

Mahmud. A. T. (2002). *Karakteristik Lagu Anak dan Dasar-Dasar Mengarang Lagu Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.

Munandar, Utami, S. C. (1995). *Mengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.

Opal. Dunn. (1982).*Mari Bermain Bersama Anak-Anak di Asia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Pranadjaja. (2001).*Tiada Hari Tanpa Bernyanyi*. Jakarta: Gramedia

Santoso, Soegeng. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Citra Pendidikan Indonesia.