



Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Ramah Lingkungan

Dina Pertiwi Ajie¹, Yetty Isna Wahyu Septiana², Safira Meida Putri³

¹Universitas Slamet Riyadi Surakarta

²Universitas Slamet Riyadi Surakarta

³Universitas Slamet Riyadi Surakarta

dinapertiwiajie81@mail.com

Abstrak

Di tengah urgensi krisis iklim dan isu lingkungan global saat ini, sangatlah penting untuk menanamkan pemahaman tentang keberlanjutan dan kesadaran lingkungan sejak usia dini. Pendekatan yang paling efektif untuk mengenalkan nilai-nilai ini pada anak-anak adalah melalui permainan edukatif yang ramah lingkungan. Meningkatkan ketrampilan dan kreativitas seorang anak, guru maupun orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka. Oleh karena itu, kreatifitas harus dikembangkan semaksimal mungkin. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk perkembangan dan pembentukan kepribadian anak karena mereka belajar sambil bermain. Permainan yang digunakan selama proses pembelajaran harus memiliki nilai pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena tidak semua permainan dapat digunakan untuk pembelajaran, maka permainan yang digunakan guru di sekolah harus diperhatikan sebaik mungkin agar dapat membantu perkembangan anak. Dalam setiap pembelajaran, guru anak usia dini harus menunjukkan kemampuan kreatifnya agar anak didiknya dapat menunjukkan kemampuan mereka sendiri. Permainan edukatif harus selalu dibuat baik di sekolah maupun di rumah karena mereka dapat membantu menumbuhkan kreatifitas seorang anak, khususnya dalam pendidikan anak usia dini, dan diharapkan dapat mendorong mereka untuk menjadi kreatif. Hasil penelitian menyimpulkan beberapa permainan edukatif ramah lingkungan diantaranya ; 1) kegiatan bermain drama, 2) kegiatan bermain seni alam, 3) kegiatan bermain pembangunan, 4) kegiatan karya wisata.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Edukatif

Abstract

In the midst of the urgency of the climate crisis and global environmental issues today, it is very important to instill an understanding of environmental desires and awareness from an early age. The most effective approach to introduce these values to children is through environmentally friendly educational games. To improve a child's skills and creativity, teachers and parents must provide opportunities for children to express their feelings and thoughts. Therefore, creativity must be developed as much as possible. Early childhood education is very important for the development and formation of a child's personality because they learn while playing. Games used during the learning process must have educational value to achieve the desired learning goals. Because not all games can be used for learning, the games used by teachers in schools must be considered as well as possible so that they can help children's development. In every learning, early childhood teachers must demonstrate their creative abilities so that their students can show their own abilities. Educational games should always be made both at school and at home because they can help foster a child's creativity, especially in early childhood education, and are expected to encourage them to be creative. The results of the study concluded that several environmentally friendly educational games include; 1) drama play activities, 2) nature art play activities, 3) development play activities, 4) field trip activities.

Keywords: Early Childhood, Creativity, Educational Games

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, sebuah fase fundamental dalam perjalanan tumbuh kembang manusia di mana otak mengalami perkembangan

paling pesat dan fondasi kepribadian, kemampuan kognitif, motorik, sosial, serta emosional mulai terbentuk. Pada periode krusial ini, stimulasi yang tepat melalui interaksi positif, pengalaman bermain yang bermakna, serta lingkungan yang aman dan suportif sangat esensial untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak, mempersiapkan mereka dengan baik untuk tahapan pendidikan selanjutnya dan kehidupan di masa depan. Anak Usia Dini merupakan individu yang unik dan kreatif. Mereka juga sebagai penerus dari suatu bangsa. Oleh karena itu sangat penting dikembangkan ketrampilan dan kreativitasnya melalui kegiatan bermain.

Bagi anak usia dini, bermain bukanlah sekadar hiburan atau pengisi waktu luang, melainkan metode pembelajaran paling alami dan efektif. Melalui bermain, anak secara spontan dan aktif terlibat dalam eksplorasi dunia di sekitar mereka, membangun pemahaman baru, serta mengembangkan berbagai keterampilan esensial tanpa tekanan formal. Ini adalah cara anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. Bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan senang hati dan tanpa paksaan, baik itu menggunakan alat permainan maupun tidak. Melalui bermain, banyak hal yang akan didapatkan oleh anak usia dini. Hal tersebut seperti dalam bersosialisasi, mengenal banyak aturan, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, bekerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Bermain juga dapat membantu anak tumbuh secara mental, rohani, bahasa, dan keterampilan motorik, serta menjadikan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. (Hairiyah & Mukhlis, 2019)

Semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi melalui bermain. Hal ini menjadikan anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mereka juga merasa nyaman, dan memiliki keyakinan diri yang positif. Meskipun permainan sangat berpengaruh besar terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini, namun beberapa belum tentu dapat digunakan. Oleh karena itu permainan edukatif sangatlah diperlukan. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat atau sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif, atau pendidikan, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan seluruh kemampuan anak.

Di era modern ini, di mana krisis iklim dan isu lingkungan semakin mendesak, mengenalkan konsep keberlanjutan dan kesadaran lingkungan sejak dini menjadi sangat krusial. Salah satu pendekatan paling efektif untuk menanamkan nilai-nilai ini pada anak usia dini adalah melalui permainan edukatif ramah lingkungan. Ini bukan hanya tentang mengajarkan anak-anak untuk mendaur ulang atau menghemat air, melainkan membentuk pola pikir holistik yang menghargai alam dan mendorong tindakan positif terhadap lingkungan sebagai bagian integral dari kehidupan mereka

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pendekatan kualitatif yang bersifat studi kepustakaan. Seluruh data dikumpulkan dari buku, artikel, dan karya tulis lain yang relevan. Selain itu teknik kutipan langsung dan tidak langsung digunakan pula dalam proses pengumpulan data.

Sedangkan proses mendeskripsikan dan menganalisis secara menyeluruh informasi tertulis atau tercetak secara obyektif dan metodelis, dilakukan melalui penggunaan teknik analisis isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Keterampilan dan Kreativitas

Kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu hal baru yang memiliki nilai biasa dikenal sebagai kreatifitas. (Mastanora, 2018) Sedangkan Utami Munandar dalam Murhima menyebutkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. (Imamah, 2020).

Selanjutnya, Semiawan juga menyebutkan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. (Ismaniar & Hazizah, 2019)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan/menciptakan/mengadakan sesuatu yang baru dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, baik berupa benda, ide, gagasan baru yang memberikan kebermanfaat.

Oleh karena itu untuk mendorong keterampilan dan kreativitas anak, hendaknya tidak terlalu membatasi atau melarang kreativitas mereka, seharusnya tetap menghargai hasil kerja mereka, dan tidak menakut-nakuti atau membenci keinginan mereka untuk melakukan sesuatu, serta memberikan mereka tantangan dan kesempatan pilihan yang terbaik.

Pengembangan keterampilan dan kreativitas merupakan pilar fundamental dalam membentuk individu yang adaptif dan inovatif di tengah dinamika dunia modern. Keterampilan tidak hanya merujuk pada keahlian teknis yang spesifik, tetapi juga mencakup kecakapan lunak seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi efektif, dan kolaborasi. Proses pengembangannya memerlukan latihan yang konsisten, umpan balik konstruktif, serta kesediaan untuk terus belajar dan beradaptasi dengan informasi dan teknologi baru. Ketika individu menguasai berbagai keterampilan ini, mereka menjadi lebih kompeten dalam menghadapi tantangan, baik dalam lingkup personal maupun profesional, serta mampu memberikan kontribusi yang lebih besar bagi lingkungan sekitar.

Sejalan dengan pengembangan keterampilan, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan solusi inovatif, melihat peluang di luar batasan konvensional, serta menghubungkan berbagai konsep yang sebelumnya tidak terkait. Kreativitas bukanlah bakat eksklusif, melainkan sebuah kapasitas yang dapat dipupuk melalui eksplorasi, eksperimen, toleransi terhadap ketidakpastian, dan lingkungan yang mendukung. Ketika keterampilan dan kreativitas bersinergi, individu tidak hanya mampu melaksanakan tugas dengan efisien, tetapi juga dapat menciptakan nilai tambah, berinovasi, dan mendorong kemajuan. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan kedua aspek ini sangat krusial untuk melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga mampu beradaptasi dan berdaya cipta.

Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. (Shofia & Dadan, 2021) Mereka masuk dalam kategori periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang kehidupan manusia. Salah satu karakteristik masa usia dini adalah masa keemasan.

Di Indonesia kategori anak usia dini ialah mereka yang memiliki rentang usia 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini lahir ke dunia dengan membawa segenap potensi (kecerdasan) yang dianugerahkan Tuhan, namun potensi-potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal pada diri anak jika tidak distimulasi sedini mungkin. Hal tersebut sangat penting diperhatikan, karena masa keemasan mereka tidak dapat terulang lagi. Akibatnya, tahap perkembangan anak berikutnya akan terhambat. (Khaironi, 2017)

Bermain

Bermain adalah melakukan sesuatu kegiatan yang membuat hati seseorang menjadi senang. Bermain memiliki beberapa kategori, diantaranya: bermain bebas dan spontan, bermain berpura-pura, bermain secara soliter, bermain secara paralel, bermain asosiatif, dan bermain secara kooperatif. Bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat melakukan aktivitas gerak tubuh secara tidak sadar akan mencari inovasi atau jalan keluar sendiri dan menumbuhkan emosi yang baik dalam diri anak (Ajie, D. P, 2024).

Bermain hendaknya juga disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan masing-masing anak. Dengan demikian dalam bermain harus memperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak, alat bantu atau alat permainan pendukung, metode tepat yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.

Adapun karakteristik bermain sendiri yaitu meliputi; yang membuat anak merasa senang dan gembira, dilakukan dengan suka rela dan tanpa paksaan, anak bersama-sama terlibat aktif, anak bisa bermain peran, anak bisa membuat aturan main sendiri sesuai kebutuhannya, dan bersifat fleksibel yang mana anak bebas memilih kegiatan main yang dikehendaki.

Oleh karena itu dengan kita mengetahui karakteristik dari bermain maka kita dapat mengetahui pula bahwa bermain memberikan banyak manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun tujuan dan manfaat bermain dapat meliputi, dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitar mereka. (Siti Nur Hayati & Putro, 2021)

Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan segala jenis permainan dengan tujuan untuk mengajarkan sesuatu dan mampu memberikan pengalaman terbaik pada anak. Selain itu juga dimaksudkan untuk membantu dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Dalam hal ini, permainan edukatif yang penting aman untuk anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan perkembangan, serta mengandung nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif pasti akan membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif, terutama di pendidikan anak usia dini, di mana pembelajarannya memiliki konsep sambil bermain.

Sedangkan Meyke juga berpendapat bahwa permainan edukatif ialah permainan yang sengaja dirancang secara khusus guna kepentingan pendidikan. (Mantasiyah, 2022) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan edukatif adalah untuk membantu anak memahami materi yang diberikan, menstimulasi seluruh aspek tumbuh kembang anak melalui berbagai eksperimen serta tentunya untuk membuat anak bermain dengan senang hati.

Alat permainan edukatif tidak hanya memiliki tujuan yang jelas, tetapi juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Mereka membantu anak bermain dan belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, membangun citra diri yang positif tentang diri anak, mendorong perkembangan perilaku dan kemampuan dasar, memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain serta menumbuhkan rasa percaya diri .

Adapun ciri-ciri dari alat permainan edukatif sendiri diantaranya ialah yang aman dan tidak berbahaya bagi anak, alat permainan dirancang untuk mendorong segala aktifitas dan kreativitas anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, serta untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. (DAN & ABAD, 2020)

Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif

Pengembangan kreatifitas adalah serangkaian tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk mempertahankan perubahan, sehingga anak memiliki kemampuan dalam melakukan sesuatu hal baru dengan berbagai ide-ide maupun teknik baru. Hal itu tentu tidaklah mudah, sehingga guru perlu memiliki strategi dalam mengupayakan peningkatan kreativitas anak. (Rahmawati & Rachman, 2022)

Sedangkan tujuan utama dari setiap proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas anak yang dididik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, dalam pendidikan anak usia dini, permainan yang dimainkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun permainan edukatif yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini adalah:

1. Kegiatan bermain drama, misalnya bermain pasaran, dokter-dokteran, profesi, dan lain sebagainya yang bisa membuat anak mulai mengembangkan pikiran mereka dalam bersosialisasi dan berekspresi.
2. Kegiatan bermain seni alam, misalnya membuat pewarna alami dari bahan alam, membuat miniatur taman dari bahan yang ada di lingkungan sekitar, dan lain sebagainya
3. Kegiatan bermain pembangunan, misalnya dengan menggunakan balok, leggo atau benda apapun yang aman di sekitar mereka
4. Kegiatan karya wisata, misalnya agenda outingclass, outbond, puncak tema, atau kegiatan keluar lainnya yang memberikan pengalaman langsung pada anak dan dilain waktu mereka bisa mentransfer pengetahuan yang sudah didapatnya

Beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa pentingnya permainan edukatif dalam menstimulasi pengembangan kreativitas dan tumbuh kembang anak usia dini, disamping pola asuh demokratis dari guru dan orang tua mereka. Oleh sebab itu diperlukan program pembelajaran dan permainan yang mempertahankan dan mengembangkan kemampuan kreatif anak. Hal ini karena pendidikan anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas guna mencapai tujuan yang diharapkan, dan melakukan perbaikan serta perubahan pada generasi penerus bangsa.

Dalam era globalisasi saat ini, permasalahan lingkungan menjadi salah satu isu penting yang harus diperhatikan. Salah satu permasalahan lingkungan yang signifikan adalah peningkatan jumlah sampah plastik, termasuk botol plastik. Botol plastik yang tidak terkelola dengan baik dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti pencemaran lingkungan dan kerusakan ekosistem. Oleh karena itu, upaya pengurangan sampah plastik melalui daur ulang menjadi sangat penting. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar dan bermain juga harus menarik, aman, mudah ditemukan dilingkungan sekitar (Ajie, D. P, 2024)

Pemanfaatan bahan daur ulang, seperti botol plastik, dalam kegiatan kreatif merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih kreativitas anak sekaligus mengedukasi mereka mengenai pentingnya menjaga lingkungan. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar untuk berpikir kreatif dan inovatif, tetapi juga memahami konsep daur ulang dan tanggung jawab terhadap lingkungan sejak dini.

Berbagai upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan pemanfaatan bahan daur ulang yang masih bisa dimanfaatkan dan diolah menjadi sebuah karya baru. Bahan daur ulang adalah limbah yang dihasilkan dari suatu proses produksi, baik industri maupun rumah tangga yang sudah tidak digunakan lagi namun masih bisa dimanfaatkan dengan memberi sentuhan baru sehingga dapat digunakan kembali dengan bentuk yang lebih baru dan menarik.

Dengan kegiatan ini, anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan akan membuat anak merasa tertarik dan tidak jenuh dalam proses belajar.

SIMPULAN

Pengembangan kreatifitas menjadi salah satu upaya orang tua di rumah atau guru di sekolah untuk membantu anak berpikir, berkreasi, atau berpartisipasi dalam kegiatan yang menunjukkan kemampuan mereka. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara efektif, efisien, produktif, dan akuntabel. Guna mencapai hal ini, tentunya harus dilakukan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang baik, pengawasan dan evaluasi secara berkesinambungan, proporsional, dan profesional.

Bermain adalah bagian dari setiap aktivitas anak usia dini. Bermain membuat mereka senang dan menjadikannya lebih produktif. Mereka bisa mendapatkan pengalaman dan mengingat sesuatu tanpa disadari. Hal ini dalam bermain salah satunya bisa menggunakan permainan edukatif yang memiliki nilai pendidikan dan dapat menstimulasi segala aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- DAN, P., & ABAD, P. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.
- Dina Pertiwi Ajie, Yetty Isna Wahyuseptiana, & Widya Yuliyanti. (2023). The Implementation of Early Childhood Development Holistic Integrative in Optimizing Children's Essential Needs. *Texas Journal of Multidisciplinary Studies*, 21, 63–66. Retrieved from <https://zienjournals.com/index.php/tjm/article/view/4144>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Imamah. (2020). Penggunaan Loose Parts dalam pembelajaran dengan Muatan STEAM. *Pendidikan Non Formal*, 21(2), 19–20.
- Ismaniar, I., & Hazizah, N. (2019). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-coupage bagi Pendidik PAUD*.
- Khaironi, M. (2017). Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter Pra Sekolah). *Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- Mantasyah, N. (2022). Implementasi alat permainan edukatif (APE) berbahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–23.
- Mastanora, R. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 47–57.
- Pertiwi Ajie, D., Pitria Ayu, S., Hanadya Tri Kusuma, R., & Meida Putri, S. (2023). Waste Bank Loose Part Sebagai Alat Edukasi Pembelajaran Steam Yang Aman Dan Ramah Lingkungan Di Paud Aisyiyah Al Amin Surakarta. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 481–485. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/3008>
- Rahmawati, L., & Rachman, Y. A. (2022). Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan

Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 35–43. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.13>

Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)