

## Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah

Lilik Rahmawati <sup>a,1,\*</sup>, Yenny Aulia Rachman <sup>b,2</sup>.

<sup>a</sup> INISNU Temanggung, Indonesia;

<sup>b</sup> INISNU Temanggung, Indonesia.

<sup>1</sup>[lilik.00818@gmail.com](mailto:lilik.00818@gmail.com); <sup>2</sup>[yennyaulia31@gmail.com](mailto:yennyaulia31@gmail.com)

\*Correspondent Author

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received:

12 Juni 2022

Revised:

20 Juli 2022

Accepted:

20 Agustus 2022

#### Keywords

Creativity;

Early Childhood;

Educational Games;

Natural Materials.

### ABSTRACT

This study aims to increase creativity in early childhood through educational games made from nature. The approach used is descriptive-qualitative. The research was conducted at RA Miftahul Falah Gondosuli, Bulu District, with 3 teachers. Methods of data collection using observation, interviews and documentation. Qualitative analysis techniques include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the form of educational games made from natural materials at RA Miftahul Falah used fruit peels, tissue, food coloring, plants, and dried leaves. Strategies to increase children's creativity include exploration by creating study groups, getting used to introducing natural materials, providing adequate tools and materials, and motivating children to be creative. The advantages of applying natural-based educational games are natural materials that are easily obtained, cheaply available and the availability of various natural materials. The disadvantage of using educational games made of natural materials is educators' lack of knowledge in the use of natural materials. The biggest obstacle faced by teachers in implementing educational games made from nature is the changing environmental conditions.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini melalui permainan edukatif berbahan alam. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di RA Miftahul Falah Gondosuli Kecamatan Bulu pada 3 guru. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bentuk permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah menggunakan kulit buah, tisu, pewarna makanan, tumbuhan dan daun kering. Strategi meningkatkan kreativitas anak yaitu eksplorasi dengan membuat kelompok belajar, membiasakan mengenalkan bahan alam, menyediakan alat dan bahan yang memadai, memotivasi anak dalam berkreasi. Kelebihan penerapan permainan edukatif berbahan alam yaitu bahan alam yang mudah diperoleh, tersedia dengan murah meriah dan ketersediaan bahan alam beraneka ragam. Kekurangan dalam penerapan permainan edukatif berbahan alam ialah minimnya pengetahuan pendidik dalam penggunaan bahan alam. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan permainan edukatif berbahan alam ialah kondisi lingkungan yang berubah-ubah.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Bahan Alam.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembangunan bangsa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Fadli, 2021) dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia (Husna Nashihin, 2017) serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Suyadi, 2013). Melalui proses pendidikan yang baik, manusia dapat meraih ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai bekal hidup di dunia maupun di akhirat. Oleh sebab itu, pendidikan harus diberikan kepada anak sejak dini. Sesuai ungkapan Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah bahwa pendidikan perlu dimulai sejak lahir atau bahkan sebelum lahir (prenatal).

Isu pendidikan anak usia dini di Indonesia telah menjadi perhatian pemerintah untuk memperjuangkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk paling mulia (Nashihin, 2017) disisi Allah SWT, hal ini dibuktikan dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (Iswanto, 2013) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatur tentang konsep penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada tanggal 8 Juli 2003. Salah satu peran pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan usia dini ialah mendukung ketersediaan lembaga pendidikan berupa Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Ketersediaan TK atau RA diharapkan mampu berpusat pada tujuan pendidikan untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta yang diperlukan peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Ketersediaan lembaga pendidikan TK atau RA memiliki lima fungsi utama, yaitu: "pengembangan potensi, penanaman dasar-dasar akidah dan keimanan (Nashihin, 2018), pembentuk perilaku yang diharapkan, pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, serta pengembangan motivasi dan sikap belajar positif" (Nashihin, 2019b). Setiap anak lahir dengan potensinya masing-masing, termasuk potensi kreativitas (Munawwaroh, 2019). Kreativitas merupakan salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak anak berusia dini. Bakat kreatif yang tidak dikembangkan sejak dini tidak akan berkembang secara optimal, oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Mayesty, kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut atau orang lain (M. Mahbubi, 2012). Tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia, yaitu aktualisasi diri, (Nashihin, 2019c) menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, meningkatkan peradaban manusia berkembang dengan pesat. Oleh karena itu upaya perangsangan kreativitas pada usia prasekolah sangat penting artinya. Namun sayangnya, perkembangan daya kreatif (Nashihin, 2019d) anak saat ini semakin berkurang. Dewasa ini, tidak banyak orang yang mempunyai kreativitas (Yaumi, 2016), hal tersebut diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya orang lain dan tidak menghasilkan karya sendiri (Nashihin, 2019a). Dalam penelitiannya, Hazdalina menemukan minat anak-anak untuk menciptakan sebuah karya masih rendah, ketika bermain anak-anak lebih suka meniru bentuk permainan seperti teman yang lain, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang berikan guru.

Menurut Maleva, rendahnya kreativitas dipicu karena banyaknya peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola penghargaan, dan pola asuh (Wahyu, 2016). Rachmawati dan Kurniati menambahkan, dalam pelaksanaan pendidikan masih sering ditemukan kesulitan berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada

anak. Kesulitan atau hambatan mungkin berasal dari program yang dikembangkan guru, karakteristik guru dalam mengembangkan kreativitas anak, serta kegiatan yang dilakukan guru dalam memfasilitasi kreativitas anak didiknya.

Dalam lembaga pendidikan, untuk membantu anak berkembang secara optimal, dibutuhkan serangkaian program pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar untuk anak (Murtadho, 2017). Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran mampu menciptakan kreatifitas pada peserta didik. Salah satu program pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan kreativitas anak usia dini (Nashihin & Asih, 2019) ialah kegiatan bermain menggunakan sarana, alat permainan edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar. Penggunaan APE dapat meningkatkan daya imajinasi, berpikir kreatif, menghasilkan suatu yang baru menciptakan bermacam alternatif pemecahan permasalahan serta memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekelilingnya.

Konsep pembelajaran menggunakan lingkungan merupakan konsep yang mengidentifikasi lingkungan sebagai sumber belajar. Menurut Rahayu dkk, memanfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi anak (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Lingkungan sekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil belajar yang berkualitas karena menghadapkan anak pada peristiwa dan kondisi yang sebenarnya. Pengenalan lingkungan sekitar adalah bentuk pendidikan secara menyeluruh yang pada prinsipnya dapat membentuk kesadaran anak usia dini untuk berhubungan positif dengan lingkungan alam.

Aswati mengatakan pengelolaan kegiatan bermain anak diluar lingkungan kelas seperti: taman, telaga, danau, kebun dan lain sebagainya, merupakan tempat yang menarik untuk anak-anak belajar dan tumbuh. Keunggulannya adalah anak-anak dapat menunjukkan ketertarikan secara alami dan rasa ingin tahu yang dalam. Penelitian Barnas menemukan bahwa penggunaan lingkungan alam sebagai alat bermain dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kreativitas anak (Nashihin, 2019e). Hasil ini sesuai dengan ungkapan Holis yang percaya bahwa dengan melibatkan anak dalam kegiatan yang memungkinkan anak untuk menyelidiki segala sesuatu, dapat mengembangkan keterampilan sosio-emosional dan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan kognitif anak (Ali, 2018). Selain itu, studi Christine dan Ellen menemukan bahwa ruang kelas yang diisi dengan bahan-bahan alam yang menarik mengundang imajinasi anak-anak. Permainan yang alami seperti batang kayu, kayu gelondongan, pasir dan salju tidak hanya membantu anak belajar peduli terhadap alam, namun juga meningkatkan kreativitas karena dapat berubah menjadi apa yang diinginkan anak.

Hasil pengamatan peneliti, kreativitas anak usia dini di RA Miftahul Falah masih tergolong rendah, beberapa permasalahan kreativitas pada anak ialah tidak menunjukkan inovasinya dalam berkreasi, anak hanya membuat tugas sesuai contoh yang diberikan pendidik atau mencontoh hasil kreasi teman sebangku, anak didik tidak bersedia mencari bahan alam sendiri karena merasa kotor, tidak dapat menyelesaikan tugas jika tidak diberi contoh, tidak bisa mengerjakan tugas jika tidak dipandu oleh tenaga pendidik, dan lain sebagainya. Berdasarkan permasalahan tersebut, kemudian dilakukan penelitian yang bertujuan untuk: mengetahui bentuk permainan edukatif berbahan alam, mengetahui strategi untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (Haedari & Saha, 2004) dengan permainan edukatif berbahan alam, mengetahui kelebihan, kekurangan dan kendala yang dihadapi dalam penerapan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah Gondosuli Bulu Temanggung.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif (Mukhtazar, 2020), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti motivasi, perilaku, tindakan dengan cara deskripsi (Nasrudin, 2019), dalam bentuk kata-kata pada suatu konteks yang memanfaatkan metode alamiah (Santosa, 2019). Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru-guru dan siswa kelompok A di RA Miftahul Falah Gondosuli, sedangkan objek penelitian yang digunakan ialah teori-teori peningkatan kreativitas pada anak usia dini melalui permainan edukatif berbahan alam. Sumber data yang digunakan penulis ialah data primer (Rodhi, 2022), yaitu hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan tiga guru di RA Miftahul Falah, dan data sekunder dalam bentuk dokumen-dokumen penunjang yang dibutuhkan peneliti.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Bentuk Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah.

Penggunaan permainan edukatif berbahan alam tidak hanya bermanfaat dalam mengenalkan anak pada lingkungan alam, tetapi juga bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas anak. Seperti yang ditingkatkan Faizah, masa kanak-kanak adalah masa bermain, dari bermain dan mengekspresikan dirilah pengetahuan akan mereka dapatkan. Begitu juga dengan mengadakan kegiatan eksplorasi atau pengenalan dengan lingkungan alam dapat membuat anak tumbuh dengan rasa cinta terhadap alam dan membuat anak menjadi lebih kreatif dan kritis.

Terdapat beberapa bentuk permainan edukatif berbahan alam yang diterapkan guru di RA Miftahul Falah. Pertama, anak diberikan bahan alam berupa kulit buah-buahan untuk dilakukan pengamatan, anak kemudian diminta untuk menceritakan hasil pengamatan mereka setelah mempelajari bentuk dan tekstur kulit buah. Anak akan diberikan kebebasan dalam bercerita tentang pengamatan yang mereka lakukan dengan bahan yang ada, bentuk cerita tentu disampaikan sesuai pemahaman dan daya ingat mereka. Hal tersebut dapat membentuk kreativitas anak dalam hal berbahasa atau bercerita didalam kelas. Begitu anak pulang kerumah masing-masing, ia akan menerapkan dan mengembangkan kegiatan yang telah ia lakukan dikelas kepada keluarganya, khususnya orangtua.

Kedua, anak diajarkan untuk membuat warna pelangi dengan tisu dengan pewarna makanan. Kegiatan membuat atau membuat warna pelangi merupakan kegiatan bermain yang disukai anak-anak karena adanya bahan warna warni yang menarik minat atau perhatian. Dari bahan yang sederhana dan murah tersebut, anak-anak bisa berkreasi tanpa mengenal rasa bosan dan jenuh, terlebih lagi guru memberikan kebebasan anak dalam berkreasi, hal tersebut membuat anak semakin bersemangat dalam menciptakan hasil karya sesuai dengan kreativitas dan pemikiran mereka.

Ketiga, anak diminta untuk membuat bentuk binatang dan tumbuhan dari daun-daunan kering yang diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah. Peran guru dalam menyiapkan segala macam peralatan yang dibutuhkan anak, seperti lem, gunting, skesa binatang atau tumbuhan, daun-daunan kering yang sudah dikumpulkan dan lain sebagainya, sedangkan anak dibebaskan berkreasi sesuai keinginan mereka, anak-anak dapat memilih sketsa dan bahan-bahan yang mereka inginkan. Hal tersebut mampu mengembangkan kreativitas anak dalam memikirkan bahan-bahan dan warna yang cocok digunakan pada sketsa yang telah mereka pilih sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan edukatif berbahan alam yang telah diterapkan di RA Miftahul Falah ialah anak menceritakan hasil pengamatan pembelajaran, membuat warna pelangi, membuat bentuk binatang dan

tumbuhan dari daun-daunan. Bentuk permainan edukatif tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih dari guru agar dapat diimplementasikan secara variatif dan berkala sesuai tema pembelajaran. Mendukung saran Jean Jacques Rousseau, bahwa pendidikan anak usia dini hendaklah “kembali ke alam” (a return to nature) dan pendekatan yang digunakan bersifat alamiah yang dikenal dengan “naturalisme”, dalam artian bahwa anak akan berkembang tanpa hambatan. Dengan pendidikan yang bersifat alamiah akan menghasilkan dan memacu berkembangnya kualitas semacam kebahagiaan, spontanitas, dan rasa ingin tahu.

## **2. Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah.**

Strategi meningkatkan kreativitas anak tentu bukan suatu hal yang mudah. Guru perlu melakukan berbagai hal dalam mengupayakan peningkatan kreativitas anak, salah satunya dengan mempelajari dan menyiapkan permainan edukatif berbahan alam. Dengan belajar pada alam sekitar, anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi, dan ukuran melalui alam. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi dan kemampuan berfikir anak. Mengenal dan bersahabat, serta mencintai alam akan membuat anak menjadi pribadi yang kreatif, agamis serta penuh kasih.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa strategi yang dilakukan guru RA Miftahul Falah Gondosuli untuk meningkatkan kreativitas anak ialah sebagai berikut:

1. Menerapkan pengembangan kreativitas melalui strategi eksplorasi dengan membuat kelompok belajar

Eksplorasi merupakan kegiatan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari suatu situasi yang baru. Pembuatan kelompok belajar kemudian dilakukan agar anak berani mengemukakan pemikirannya dan anak dapat memperoleh pengalaman belajar dengan temannya yang lain. Bagi guru, kegiatan ini juga bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak. Terdapat beberapa anak yang memiliki sifat pemalu dan sulit berbaur bersama teman yang tidak dikenal dekat, sehingga guru kesulitan dalam mengelompokkan anak. Meskipun demikian, guru berusaha membujuk anak secara intens dengan dibantu orangtua siswa yang bersangkutan, sehingga anak mulai bersedia bergabung dalam kelompok dan pelan-pelan anak mulai berbaur dengan teman sekelompok.

2. Membiasakan mengenalkan bahan alam kepada anak

Mengenalkan bahan alam pada anak sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak karena anak dapat mengenal warna, bentuk, dan macam-macam biji-bijian yang ada di lingkungan sekitar sehingga memacu anak untuk berkreasi sendiri, anak terbiasa berkonsentrasi, berani mengembangkan kreasinya sendiri dan merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif. Selain itu, guru juga dapat menjelaskan kepada anak bahwa bahan alam biji-bijian (biji kacang tanah, kacang hijau, jagung kering, padi, kacang gude, kacang tolo putih) merupakan bahan alam ciptaan Allah SWT. Dalam praktiknya, tidak semua anak bersedia mencari bahan alam secara mandiri di lingkungan sekitar sekolah karena merasa tidak bersih. Meskipun demikian, guru dapat meyakinkan anak bersangkutan dengan memberi contoh dan mengajak teman-teman yang lain untuk ikut membantu meyakinkan bahwa bahan alam tidak berbahaya.

3. Menyediakan alat dan bahan yang memadai

Upaya pengembangan kreativitas tidak akan berjalan apabila guru atau pihak sekolah tidak menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran secara memadai. Tanpa adanya alat dan bahan yang memadai, kegiatan

pembelajaranpun tidak akan berjalan dengan optimal, oleh karena itu guru dan pihak sekolah berusaha sebaik mungkin dalam menyediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### 4. Memotivasi anak dalam berkreasi

Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dan karenanya guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajarnya. Peran guru dalam memberikan motivasi pada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menciptakan kreasi sesuai kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran yang didukung oleh ketrampilan guru dalam memberikan motivasi akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa karena adanya sosok guru yang memberikan semangat akan menciptakan kondisi kelas dan suasana penuh semangat. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas. Jika didukung dengan ketersediaan berbagai bahan alam dan peralatan yang memadai akan membuat anak menjadi lebih semangat dalam mengaktualisasikan apa yang ia pikirkan, sehingga memberi peluang kepada anak untuk berkreasi sesuai pemikirannya. Sesuai ungkapan Rezieka dan Wibowo, memberdayakan kreativitas dalam diri anak yang sedang berkembang sangat bergantung pada sejauh mana orang-orang di sekitar anak tersebut menghargai hasil pemikiran maupun kreasi anak. Terutama guru di lingkungan pendidikan anak usia dini sangat penting dalam proses memelihara kreativitas di antara anak dengan menyediakan pengaturan kelas, aktivitas, dan materi yang sesuai untuk mendukung perkembangan kreativitas anak.

Begitupula pemberian motivasi dari guru merupakan suatu hal penting yang dibutuhkan agar anak semakin berani dalam berkreasi. Pemberian motivasi dengan kalimat-kalimat positif dapat menciptakan suasana hati yang menyenangkan bagi anak dan mampu membantu anak lebih semangat dalam berkreasi, sehingga sebagai orangtua, guru, dan orang-orang yang ada disekitar anak, hendaknya dapat menciptakan suasana menyenangkan atau menciptakan kondisi-kondisi lain yang dapat mendorong pengembangan kreativitas anak. Hasil tersebut mendukung penelitian Pane, dimana faktor pendorong agar kreativitas anak berkembang dengan baik ialah dengan memberikan perhatian dan dorongan, sehingga anak percaya diri dengan hasil yang dia lakukan.

### 3. Kelebihan, Kekurangan dan Kendala yang Dihadapi dalam Penerapan Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah.

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Begitujuga penerapan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah. Hasil wawancara mengemukakan bahwa kelebihan dalam permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah ialah bahan alam yang mudah diperoleh, bahan alam tersedia dengan murah meriah dan ketersediaan bahan alam yang beraneka ragam. Ketersediaan bahan dan sarana prasarana merupakan faktor utama yang mendukung keberhasilan program pembelajaran. Tanpa adanya bahan dan sarana yang memadai, guru akan mengalami kesulitan dalam memberikan contoh pembuatan hasil karya pada anak, begitupula anak juga akan mengalami kesulitan dalam membuat hasil karya. Didukung penelitian Jannah dan Sontani, bahwa sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor utama yang berkontribusi terhadap prestasi akademik anak di sekolah. Bahan dan sarana prasarana pembelajaran tidak dapat diabaikan keberadaan dan peranannya karena berdampak terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Kekurangan dalam penerapan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah

ialah minimnya pengetahuan tenaga pendidik dalam penggunaan bahan alam yang ada. Sejalan dengan penelitian Oktari yang menemukan bahwa dewasa ini, pengetahuan tenaga pendidikan dalam menggunakan bahan alam sangat minim karena penggunaan bahan alam yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena guru lebih memilih menggunakan media yang instan seperti majalah, gambar, kertas, dan media yang dapat dibeli di pasaran, padahal banyak media bahan alam yang mudah didapat dilingkungan sekitar. Kurangnya ide kreatif guru dalam menciptakan suatu kegiatan dengan menggunakan media bahan alam, hal itu disebabkan karena guru beranggapan bahwa menggunakan media alam tidak praktis dan banyak kendala yang harus dipertimbangkan.

Hasil penelitian menunjukkan kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah ialah terdapat beberapa anak masih kesulitan dalam berinovasi dengan bahan yang ada dan cuaca yang kadang kurang mendukung menghambat pencarian dan implementasi permainan dengan bahan alam. Didukung temuan hasil observasi, terdapat 4 (21,1%) anak yang kemampuan menuangkan inisiatif dalam memilih permainan masih berada pada kategori belum berkembang. Hal tersebut dapat dikarenakan kurangnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran, dimana terdapat anak sering menanyakan jam pulang sekolah karena ingin bermain game dihandphone, sehingga anak menjadi tidak tertarik untuk belajar. Sesuai pernyataan Muhammad, anak yang kurang berminat terhadap suatu hal umumnya tidak akan berusaha lebih keras dalam mengerjakan suatu tugas, sehingga cenderung enggan berusaha atau berinovasi.

Untuk menghadapi kendala berupa kondisi lingkungan yang berubah-ubah, pendidik harus membuat jadwal pembelajaran sesuai kondisi lingkungan untuk sementara. Dipagi hari, pada saat kondisi lingkungan cerah dan bagus untuk kesehatan anak, guru dapat mengajak anak untuk melakukan pembelajaran diluar kelas sambil mencari bahan-bahan alam yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Ketika hari mulai panas, guru harus mengajak anak kembali ke sekolah untuk beristirahat dan kembali melakukan pembelajaran dengan bahan-bahan yang telah diperoleh masing-masing anak. Sementara itu, pada saat musim hujan, apabila pendidik tidak memiliki kesempatan untuk membawa anak keluar lingkungan untuk mencari bahan alam, pendidik dapat bekerjasama dengan orangtua siswa agar membawa bahan alam seperti biji-bijian atau daun kering yang dimiliki orangtua dilingkungan dirumah, sehingga pendidik tidak perlu melakukan pembelajaran diluar kelas namun tetap bisa meningkatkan kreativitas anak dengan bahan yang sudah dibawakan orangtua siswa.

## Simpulan

Bentuk Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah ialah anak menceritakan hasil pengamatan setelah mempelajari bentuk dan tekstur kulit buah, membuat tisu dengan pewarna makanan, membuat bentuk binatang dan tumbuhan dari daun-daunan.

Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah ialah dengan membuat kelompok belajar agar anak berani mengemukakan pemikirannya, membiasakan mengenalkan bahan alam kepada anak, menyediakan alat dan bahan yang memadai, dan memotivasi anak dalam berkreasi.

Kelebihan dalam Penerapan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah ialah bahan alam yang mudah diperoleh, bahan alam tersedia dengan murah meriah dan ketersediaan bahan alam yang beraneka ragam. Kekurangan dalam penerapan permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah ialah minimnya pengetahuan pendidikan dalam penggunaan bahan alam. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan

permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah ialah anak kesulitan berinovasi dengan bahan yang ada, cuaca yang kurang mendukung.

### Daftar Pustaka

- Ali, A. M. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep dan implementasinya*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=fT3NDwAAQBAJ>
- Fadli, M. R. (2021). Implementation of Sociocultural Based Character Education in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 134-145. <https://doi.org/10.21831/jpka.v12i2.41957>
- Faizah. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Eksplorasi." *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (28 Mei 2019): 1. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v1i1.2689>.
- Fakhriyani, Diana Vidya. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (28 Desember 2016): 193-200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Haedari, M. A., & Saha, M. I. (2004). *Panorama pesantren dalam cakrawala modern*. Diva Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=k7fjPAAACAAJ>
- Husna Nashihin. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Iswanto, A. (2013). *Pendidikan karakter di madrasah ibtidaiyah unggulan*. Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, Kementerian Agama. [https://books.google.co.id/books?id=%5C\\_WAUogEACAAJ](https://books.google.co.id/books?id=%5C_WAUogEACAAJ)
- Maharani, Laila, Untung Nopriansyah, Widia Rahmawati, Haryanti Jaya Harjani, dan Ajjiah Sadiyah Nufus. "Constructive Games Increase Children's Creativity." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (30 Juni 2022): 76-83. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.12713>.
- Mamma, Agustinus Tandilo, dan Sirjon Sirjon. "IMPROVING CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH ENVIRONMENTAL EXPLORATION ACTIVITIES." *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 3, no. 1 (30 Agustus 2021): 31-41. <https://doi.org/10.15408/jece.v3i1.20230>.
- M. Mahbubi. (2012). Pendidikan Karakter. In *Pendidikan karakter: implementasi aswaja sebagai nilai pendidikan karakter*. Agrapana Media. <https://books.google.co.id/books?id=fcAZEAAAQBAJ>
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=iHHwDwAAQBAJ>
- Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 141. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.363>
- Murtadho, M. (2017). *Model-model pendidikan karakter di madrasah*. CV. Baroena Daya. <https://books.google.co.id/books?id=84CxtQEACAAJ>
- Nashihin, H. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2018). PRAKSIS INTERNALISASI KARAKTER KEMANDIRIAN DI PONDOK PESANTREN YATIM PIATU ZUHRIYAH YOGYAKARTA. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i1.6234>
- Nashihin, H. (2019a). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131-149.
- Nashihin, H. (2019b). *Persahabatan Tiga Kelinci*.

- Nashihin, H. (2019c). *Proceedings of 2nd International Conference on ASIC*.  
<https://doi.org/10.1109/icasic.1996.562734>
- on ASIC, 275–281. Nashihin, H. (2019d). تطبيق طريقة مباشرة في تعليم اللغة العربية في معهد الشيخ ابن باز يوجياكرتا. *Proceedings of 2nd International Conference on ASIC*, 275–281. <https://doi.org/10.1109/icasic.1996.562734>
- Nashihin, H. (2019e). Character Internalization Based School Culture of Karangmloko 2 Elementary School. *Abjadia*, 3(1), 81–90. <https://doi.org/10.18860/abj.v3i2.6031>
- Nashihin, H., & Asih, T. (2019). PEMANFAATAN KANTIN KEJUJURAN SEBAGAI MODEL EVALUASI PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI DI PONDOK PESANTREN ZUHRIYAH YOGYAKARTA. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 54–81. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.10>
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>
- Nurmadiyah, Nurmadiyah. "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 3, no. 1 (27 Desember 2016). <https://doi.org/10.28944/afkar.v3i1.101>.
- Rodhi, N. N. (2022). *Metodologi Penelitian*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=RGVYEAAAQBAJ>
- Santosa. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT Penerbit IPB Press. <https://books.google.co.id/books?id=MbsREAAAQBAJ>
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=tzPwDwAAQBAJ>
- Suyadi. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. In *PT Remaja Rosdakarya*. PENERBIT KBM INDONESIA. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001> <https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003> <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Wahyu. (2016). Pendidikan Karakter. In *Pendidikan Karakter* (Issue April). Gramedia Widiasarana Indonesia. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/327024/pendidikan-karakter>
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar& Implementasi*. Prenada Media. [https://books.google.co.id/books?id=%5C\\_qVADwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=%5C_qVADwAAQBAJ)