

Penggunaan Alat Peraga Sederhana Untuk Melatih Kreativitas Anak Di TK Pelita Wahai

Margie Maatoke¹, Dericha Rajangawa², Grace Selvia Surwuy³, Ficca A Rumaruson⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Universitas Kristen Indonesia Maluku

e-mail: margiekmaatoke@gmail.com, rajangawadericha@gmail.com,
greselvia11@gmail.com , ficcaasesor@gmail.com

* Grace Selvia Surwuy

ABSTRACT

This Community Service aims to see to what extent the use of simple teaching aids can encourage the growth of creativity in early childhood in kindergarten. This service involves direct observation of how children interact with teaching aids as well as in-depth discussions with teachers. These results show that simple props such as natural materials, cardboard and plasticine are very effective in awakening children's imagination and creativity. Props help children grasp abstract concepts, improve their motor and cognitive abilities, and encourage them to socialize and work together. Various creative activities such as producing works of art from natural materials, building various shapes from cardboard, or acting as certain characters using simple materials can be done using props. Apart from that, in this service you can also see how important the role of educators and parents is in providing positive support and appreciation to foster children's creativity. Overall, the use of simple teaching aids is an effective approach in developing creativity in early childhood and needs to be implemented more widely in teaching and learning activities in Kindergarten.

Keywords: *Props; creativity; kindergarten children*

Article submission: 15 Jan 2025

Article revision: 18 Jan 2025

Article acceptance: 28 Jan 2025

I. INTRODUCTION

Penggunaan alat peraga sederhana di Taman Kanak-Kanak (TK) menjadi penting untuk melatih kreativitas anak. Dalam konteks pendidikan, kreativitas anak sering terhambat oleh metode pengajaran yang monoton. Penelitian menunjukkan bahwa alat peraga sederhana dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan alat ini juga mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak, yang esensial pada usia dini, menurut Jean Piaget Konstruktivisme piaget, anak-anak belajar secara aktif dengan berinteraksi

langsung dengan lingkungan dan benda- benda disekitar mereka, Alat peraga sederhana menjadi media pembelajaran yang lerevan untuk meningkatkan keterlampilan berpikir kritis dan kreatif pada anak usia dini.

Menurut Gardener Menyatakan bahwa alat peraga mendukung berbagai kecerdasan, termaksut kecerdasan visual-spasial, yang penting dalam pendidikan anak usia dini. Masalah penelitian ini fokus pada bagaimana penggunaan alat peraga sederhana dapat secara kreatif melatih kreatifitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas alat peraga sederhana dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK), serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak.

II. METHODS

Dalam program pengabdian dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap:

1. Tahapan persiapan
Mengidetifikasi kebutuhan alat peraga sederhana bagi kebutuhan anak- anak di TK Pelita Wahai
2. Tahapan Pelaksanaan
Memberikan materi yang menarik dan mempersiapkan alat peraga yang mampu membuat anak-anak memahami materi yang diberikan unruk meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak.
3. Tahapan Evaluasi
Opservasi yang dilakukan disekolah dan membuat pendekatan dengan orang tua untuk mengetahui sejauh mana anak-anak kreatif dalam keseharian mereka untuk belajar

III. RESULTS

1. Pengertian alat peraga

Alat peraga sederhana adalah alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan konsep pembelajaran. Alat ini dapat dilihat dan diamati, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih jelas. Penggunaan alat peraga sangat penting untuk membantu anak-anak dalam belajar, sehingga mereka dapat menguasai isi pelajaran dengan baik. Setiap alat peraga yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai dan relevan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan alat peraga yang berlebihan dapat menghambat kemampuan anak dalam berpikir secara abstrak, sementara pengajaran yang terlalu verbal dapat membuat mereka merasa bosan.

Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan alat peraga agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.¹

Menurut Estiningsih dalam buku Adi Praswoto, alat peraga adalah media pembelajaran yang mencerminkan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Sementara itu, sanaky juga dalam buku yang sama mendefenisikan alat peraga sebagai alat bantu yang digunakan oleh pelajar untuk memperagakan materi pelajaran. (dalam buku Adi Praswoto) Asyhar menambahkan juga bahwa alat peraga adalah median yang memiliki ciri dan bentuk dari konsep materi ajar yang di gunakan untuk memperagakan materi tersebut, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.²

Alat peraga dapat didefinisikan sebagai benda konkret yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, digunakan untuk memperagakan materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan, alat ini menjadi penting karena membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan interaktif. Sementara itu, alat pendidikan merupakan suatu tindakan atau situasi yang dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Alat ini mencakup berbagai metode dan media yang dibuat untuk mendukung proses belajar mengajar, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, baik alat peraga maupun alat pendidikan berperan krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.³

2. Manfaat Alat Peraga dalam Pembelajaran

- **Meningkatkan pemahaman konsep dasar**

Penggunaan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak Kanak (TK) memegang peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang membantu anak memahami konsep abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Menurut Sadiman dkk, alat peraga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas materi pembelajaran, serta merangsang minat dan kreativitas anak. Penggunaan alat

¹ Binti maunah, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2014), 66

² Andi Prastowo, (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Pernadamedia Group, 297.

³ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: Renika Cipta,2013), 87

peraga memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.⁴ Di TK Pelita, alat peraga dapat berupa benda nyata, gambar, permainan edukatif, atau bahan-bahan sederhana yang dapat dirancang bersama anak, seperti plastisin, kertas lipat, atau balok kayu. Dengan alat peraga tersebut, anak dapat mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan seperti membangun bentuk, menciptakan pola, atau bercerita. Menurut Sujiono dan Sujiono, proses belajar yang melibatkan alat peraga tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.⁵

Selain itu, penggunaan alat peraga juga mendukung perkembangan motorik halus dan kasar anak. Misalnya, kegiatan menggambar atau merangkai bentuk dari bahan sederhana dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan fisik anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Hurlock yang menyatakan bahwa aktivitas yang memadukan aspek kognitif, motorik, dan kreativitas akan membantu anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.⁶ Oleh karena itu, pendidik di TK perlu kreatif dalam merancang alat peraga yang sesuai dengan tema pembelajaran dan tahap perkembangan anak.

- **Merangsang imajinasi dan kreatifitas anak**

Penggunaan alat peraga sederhana dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu metode efektif untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Alat peraga sederhana, seperti balok kayu, kertas lipat, plastisin, atau bahan daur ulang, memungkinkan anak mengeksplorasi ide-ide baru serta mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Menurut Sujiono, anak usia dini memiliki kemampuan imajinatif yang tinggi, sehingga mereka membutuhkan stimulasi melalui aktivitas bermain yang melibatkan alat peraga untuk mengembangkan potensi tersebut.⁷ Alat peraga sederhana juga membantu anak

⁴ Sadiman, A. S. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 28.

⁵ Sadiman, A. S. dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 33.

⁶ Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), 108.

⁷ Sujiono, Y. N, & Sujiono, B. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 56.

dalam memahami konsep dasar, seperti bentuk, warna, dan ukuran. Misalnya, dengan menggunakan balok kayu, anak dapat membangun berbagai bentuk bangunan sesuai imajinasinya. Selain itu, kegiatan seperti membuat karya dari kertas origami atau bermain plastisin merangsang kreativitas anak melalui keterampilan motorik halus. Sadiman dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran, termasuk alat peraga, berfungsi sebagai sarana yang dapat menarik perhatian anak, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan daya kreativitas dalam belajar.⁸ penggunaan alat peraga sederhana juga dapat dikaitkan dengan kegiatan bercerita atau permainan peran. Aktivitas ini mendorong anak untuk berimajinasi lebih luas dan mengungkapkan ide-ide kreatifnya.

Menurut Hurlock stimulasi melalui permainan yang bersifat kreatif membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir fleksibel serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berekspresi. Oleh karena itu, pendidik di TK memiliki peran penting dalam memilih dan merancang alat peraga sederhana yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Lebih lanjut, penggunaan alat peraga sederhana juga dapat dikaitkan dengan kegiatan bercerita atau permainan peran.

- **Mendorong interaksi sosial dan kolaborasi**

Penggunaan alat peraga sederhana dalam kegiatan belajar di Taman Kanak Kanak (TK) tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan kolaborasi di antara anak-anak. Interaksi sosial yang terjadi saat anak bermain bersama alat peraga memungkinkan mereka belajar berbagi, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dengan teman sebaya maupun pendidik, di mana kolaborasi menjadi jembatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif.⁹ Kolaborasi yang dilakukan melalui penggunaan alat peraga juga membantu anak memahami pentingnya kerjasama sebagai bagian dari proses belajar. Menurut Hurlock ,

⁸ Sadiman, A. S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 33.

⁹ Sujiono, Y. N, & Sujiono, B, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 65.

kegiatan kelompok yang melibatkan kreativitas akan membentuk kepercayaan diri anak, rasa saling percaya, serta kemampuan untuk berpikir secara fleksibel dan inovatif.¹⁰ Oleh karena itu, guru di TK perlu merancang aktivitas yang melibatkan alat peraga sederhana untuk memaksimalkan interaksi sosial dan kolaborasi, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan kreativitas anak secara optimal.

3. Jenis-jenis Alat Peraga Sederhana

- **Alat Peraga Berbasis Bahan Alam**

Penggunaan alat peraga berbasis bahan alam, seperti daun, ranting, dan batu, merupakan pendekatan kreatif dan ramah lingkungan untuk merangsang kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Bahan-bahan ini mudah diperoleh dari lingkungan sekitar dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi serta berimajinasi. Menurut Sujiono dan Sujiono, penggunaan alat peraga berbasis bahan alam membantu anak menghubungkan pengalaman belajar dengan lingkungan nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan kontekstual.¹¹ Alat peraga sederhana seperti daun dapat digunakan untuk aktivitas kolase, menggambar pola, atau mengenal bentuk dan tekstur. Batu dan ranting dapat dimanfaatkan untuk permainan susun- menyusun atau sebagai bahan dalam aktivitas konstruksi sederhana. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya belajar tentang konsep dasar seperti bentuk, ukuran, dan warna, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif. Penggunaan bahan alam sebagai alat peraga juga mendorong anak untuk lebih dekat dengan lingkungan. Mereka belajar menghargai sumber daya alam serta memahami pentingnya menjaga keberlanjutan lingkungan sejak usia dini. Menurut Hurlock, kegiatan kreatif yang melibatkan elemen alam tidak hanya merangsang imajinasi, tetapi juga membantu perkembangan motorik halus dan kasar anak, seperti saat mereka memegang, merangkai, atau menyusun berbagai bahan alam.¹² Oleh

¹⁰ Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 145

¹¹ Sujiono, Y. N, & Sujiono, B., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm. 49.

¹² Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 132

karena itu, pendidik di TK dapat memaksimalkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber alat peraga sederhana yang mendukung pengembangan kreativitas anak.

- **Alat Peraga Buatan**

Alat peraga yang dibuat sendiri adalah alat peraga yang diselesaikan oleh siswa atau guru. Tidak banyak sekolah memiliki alat peraga mereka sendiri karena biayanya mahal. Hal ini dapat ditangani dengan membuat alat peraga sendiri yang biayanya yang sedikit guru juga dapat menggunakan alat peraga untuk menyampaikan materi sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.¹³ Penggunaan alat peraga buatan seperti karton, kertas HVS, plastisin, dan pensil warna sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Alat peraga buatan ini mudah diperoleh, murah, dan fleksibel untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Menurut Sujiono dan Sujiono (2009), kegiatan yang melibatkan bahan buatan memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi, bereksplorasi, dan menciptakan karya sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.¹⁴ Misalnya, anak dapat menggunakan plastisin untuk membentuk berbagai figur atau benda sesuai imajinasinya, sementara karton dan kertas HVS bisa dimanfaatkan untuk kegiatan menggambar, membuat kolase, atau kerajinan tangan. Aktivitas seperti ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus anak, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif anak. Selain itu, penggunaan pensil warna dan alat gambar lainnya membantu anak mengekspresikan perasaan serta ide dalam bentuk visual. Aktivitas mewarnai atau menggambar bebas memberikan kebebasan bagi anak untuk menuangkan imajinasi mereka tanpa batasan. Hurlock menekankan bahwa kegiatan yang mendorong kreativitas melalui karya buatan tangan membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, ketekunan, dan kepuasan terhadap hasil karya mereka.¹⁵ Oleh karena itu, pendidik di TK harus

¹³ Nur, A. F dkk, *Media pebelajaran, Guepedia The Firts On-Publisher In Indonesia*, 2024, 14

¹⁴ Sujiono, Y. N, & Sujiono, B, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 52.

¹⁵ Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), 136.

kreatif dalam merancang aktivitas yang melibatkan alat peraga buatan untuk memaksimalkan potensi kreativitas anak.

Contoh Kegiatan Menggunakan Alat Peraga.

Penggunaan alat peraga sederhana dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak- Kanak (TK) dapat dirancang melalui berbagai aktivitas menarik yang melibatkan imajinasi dan kreativitas anak.

1. Kegiatan menggambar keluarga dikertas HVS dan mewarnainya. Aktivitas ini membantu anak mengenal anggota keluarga sambil melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas menggambar dan mewarnai.
2. Kegiatan membuat anggota keluarga dari bahan alam seperti batu, daun, dan ranting. Hal ini sangat efektif untuk merangsang kreativitas. Anak- anak dapat menyusun batu menjadi figur sederhana, atau menyusun daun dan ranting untuk membentuk anggota keluarga sesuai imajinasi mereka. Hal ini memberikan kesempatan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar serta memadukan unsur alam dalam pembelajaran.
3. Membuat rumah dari karton dan membentuk cabai atau jambu dari plastisin turut melatih kreativitas dan keterampilan motorik anak. Anak- anak bisa bekerja sama dalam membentuk dan menyusun bahan untuk menciptakan objek yang mereka kenali. Aktivitas ini membantu anak memahami konsep benda dalam kehidupan sehari-hari sambil belajar melalui permainan. Sadiman dkk.
4. kegiatan membuat huruf dari karton dan membuat topi dari daun nangka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif. Anak tidak hanya belajar mengenal huruf secara visual, tetapi juga memahami konsep seni kreatif melalui aktivitas menciptakan karya. Hal ini membantu anak belajar secara aktif melalui kombinasi bermain dan eksplorasi.

4. Implikasi Penggunaan Alat Peraga di Kelas

Penggunaan alat peraga sederhana di dalam kelas memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Alat peraga berfungsi sebagai media yang mendukung proses belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif. Menurut Sadiman dkk., alat peraga mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga anak lebih mudah

memahami materi sambil mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Kegiatan yang melibatkan alat peraga juga mendorong anak untuk berpikir lebih inovatif dalam menyelesaikan tugas dan menciptakan sesuatu yang baru.¹⁶

Implikasi positif lain dari penggunaan alat peraga adalah peningkatan keterampilan motorik dan kognitif anak. Misalnya, kegiatan seperti membuat bentuk dari plastisin, menyusun balok kayu, atau menggambar menggunakan kertas HVS dan pensil warna tidak hanya merangsang kreativitas tetapi juga melatih koordinasi tangan dan mata. Hal ini sejalan dengan pandangan. Selain itu, penggunaan alat peraga juga memiliki implikasi terhadap interaksi sosial didalam kelas. Kegiatan kolaboratif seperti membuat rumah dari karton atau menyusun figur dari bahan alam (daun, ranting, dan batu) mendorong anak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu. Pendekatan ini membuat anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Pendidik berperan penting dalam merancang dan memanfaatkan alat peraga sesuai dengan tema pembelajaran yang relevan dengan kehidupan anak. Dengan demikian, penggunaan alat peraga sederhana tidak hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga membentuk perkembangan holistik yang mencakup aspek kognitif, motorik, dan sosial. Dan guru harus menyiapkan strategi-strategi, Metode yang menarik untuk mengajar dikelas, agar anak-anak lebih semangat untuk belajar.

5. Strategi Pengalaman Alat Peraga kepada Anak

Strategi dalam memberikan pengalaman menggunakan alat peraga sederhana kepada anak sangat penting untuk mendukung pengembangan kreativitas mereka di Taman Kanak-Kanak (TK). Strategi ini melibatkan pemberian kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berkreasi dengan alat peraga sesuai imajinasi mereka. Menurut Sujiono dan Sujiono, penggunaan alat peraga dalam aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar langsung yang merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan imajinatif anak secara menyeluruh.

Salah satu strategi efektif adalah pendekatan berbasis eksplorasi. Anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat peraga seperti kertas, plastisin, daun, atau batu

¹⁶ Sadiman, A. S, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 28.

sesuai dengan kreativitas mereka. Misalnya, anak diminta membuat bentuk-bentuk sederhana dari plastisin atau menyusun ranting dan batu untuk menciptakan objek tertentu. Aktivitas ini membantu anak belajar secara aktif dan mandiri. Sadiman dkk. menyatakan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi dengan alat peraga memungkinkan anak berpikir kreatif dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan. Strategi lain adalah pendekatan berbasis proyek dimana anak bekerja secara individu maupun kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu menggunakan alat peraga sederhana. Contohnya, membuat rumah dari karton atau membuat figur anggota keluarga dari bahan alam seperti daun dan ranting. Pendekatan ini mendorong anak berkolaborasi, berdiskusi, dan merancang ide bersama, sehingga melatih kreativitas dan keterampilan sosial mereka. Menurut Hurlock, pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas kreatif dan kolaboratif membantu anak mengembangkan rasa percaya diri serta kemampuan berpikir kritis.¹⁷ Pendidik juga berperan penting dalam memberikan stimulasi dan bimbingan selama proses penggunaan alat peraga. Guru dapat memberikan contoh sederhana atau arahan awal, kemudian membiarkan anak mengembangkan karyanya sendiri. Dengan bimbingan yang tepat, anak akan merasa lebih termotivasi untuk berkreasi. Pendekatan ini tidak hanya membantu meningkatkan kreativitas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

6. Metode Pembelajaran yang Efektif dengan Alat Peraga

Penggunaan alat peraga sederhana dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Pelita. Berikut ini beberapa metode kreatif yang dapat diterapkan:

1. Membuat Rumah dari Karton

Guru dapat membimbing anak-anak untuk membuat rumah dari karton bekas. Anak-anak diajak menggambar pola rumah sederhana, kemudian memotong dan menyusun karton menjadi bentuk rumah. Aktivitas ini dapat dikombinasikan dengan pewarnaan menggunakan cat air untuk menghias rumah sesuai imajinasi anak. Metode ini melatih kemampuan motorik halus,

¹⁷ Hurlock, E. B, Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Jakarta: Erlangga, 1980), 115.

keterampilan visual-spasial, dan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk yang unik.

2. Membuat Anggota Keluarga dari Daun, Ranting, dan Batu

Anak-anak diajak menggunakan bahan- bahan alami, seperti daun untuk tubuh, ranting untuk tangan dan kaki, serta batu sebagai kepala, untuk membuat anggota keluarga. Guru dapat meminta anak untuk memperkenalkan hasil karyanya sebagai "keluarga baru" mereka. Aktivitas ini membantu anak memahami konsep keluarga sambil mengasah kreativitas mereka melalui eksplorasi material alami.

3. Menggambar dan Mewarnai diKertas HVS

Guru memberikan kertas HVS kosong dan mengarahkan anak untuk menggambar apa yang mereka sukai, seperti pemandangan, hewan, atau benda di sekitar mereka. Anak- anak kemudian diajak mewarnai gambar tersebut menggunakan krayon atau pensil warna. Metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas visual anak, tetapi juga melatih kemampuan ekspresi diri.

4. Membuat Cabai dan Jambu dari Plastisin

Anak-anak dapat membuat replika buah dan sayuran menggunakan plastisin. Guru memberikan contoh sederhana, seperti bentuk cabai dan jambu, kemudian meminta anak untuk mencoba membuatnya sendiri. Aktivitas ini melatih koordinasi tangan-mata, memperkenalkan anak pada konsep bentuk dan warna, serta membangun kemampuan anak untuk meniru dan memodifikasi.

5. Belajar Sambil Bermain

Metode belajar sambil bermain mengintegrasikan alat peraga sederhana dalam kegiatan interaktif. Contohnya, guru dapat mengadakan permainan "pasar-pasaran," dimana anak-anak menggunakan hasil karya mereka (misalnya, cabai plastisin atau anggota keluarga dari daun) sebagai barang dagangan. Aktivitas ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga mengasah kemampuan sosial anak melalui interaksi dengan teman- teman mereka.

6. Membuat Huruf dari Karton

Guru mengarahkan anak untuk memotong huruf-huruf alfabet dari karton bekas. Setelah itu, anak diajak untuk menghias huruf-huruf tersebut dengan

krayon, kertas warna, atau bahan lainnya. Metode ini membantu anak mengenal huruf sambil melatih kemampuan motorik halus dan estetika mereka.

7. Evaluasi Hasil Penggunaan Alat Peraga

Umpan balik dari guru dan orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak melalui penggunaan alat peraga sederhana. Guru dapat memberikan umpan balik secara langsung selama kegiatan berlangsung, misalnya dengan memberikan pujian atas ide-ide kreatif yang ditunjukkan anak. Selain itu, guru juga bisa memberikan saran untuk eksplorasi lebih lanjut, seperti mencoba kombinasi baru dari alat peraga yang ada. Hal ini mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam bereksperimen dan mengembangkan kreativitas mereka.¹⁸ Di sisi lain, orang tua dapat memberikan umpan balik di rumah dengan terlibat dalam proses kreatif anak. Mereka dapat mendiskusikan hasil karya anak, misalnya dengan bertanya, "Apa yang membuatmu memilih bentuk ini?" atau "Apa yang ingin kamu tambahkan lagi?" Pertanyaan-pertanyaan seperti ini membantu anak merefleksikan proses kreatifnya. Orang tua juga bisa memberikan apresiasi melalui tindakan sederhana, seperti memajang karya anak di rumah. Dengan demikian, anak merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkarya.

Kerjasama antara guru dan orang tua sangat penting untuk memberikan umpan balik yang konsisten. Guru dapat menyampaikan laporan perkembangan kreativitas anak kepada orang tua melalui portofolio atau komunikasi langsung. Sebaliknya, orang tua bisa berbagi informasi tentang kebiasaan anak di rumah kepada guru. Dengan adanya sinergi ini, anak akan merasa mendapatkan dukungan penuh baik di sekolah maupun di rumah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas mereka.¹⁹ Pendekatan yang digunakan dalam memberikan umpan balik harus disesuaikan dengan usia anak dan sifatnya harus positif. Dengan berfokus pada usaha dan proses, anak akan lebih termotivasi

¹⁸ Suyadi, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (2010), 87.

¹⁹ Santrock, J. W., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), 142.

untuk mengembangkan ide-ide kreatif tanpa merasa takut gagal. Cara ini membantu anak membangun rasa percaya diri dan keberanian dalam bereksplorasi.

Dokumentasi kegiatan anak-anak di sekolah



IV. CONCLUSION AND SUGGESTION

Penggunaan alat peraga sederhana di Taman Kanak-Kanak terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Alat peraga yang bervariasi, seperti bahan alam, karton, plastisin, atau benda-benda sehari-hari, dapat merangsang imajinasi dan mendorong anak untuk bereksplorasi serta berkreasi. Melalui kegiatan-kegiatan yang melibatkan alat peraga, anak-anak dapat belajar sambil bermain, mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial, serta meningkatkan kepercayaan diri. Artikel ini menjelaskan bahwa penggunaan alat peraga sederhana dapat mendukung berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari pemahaman konsep dasar hingga pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Selain itu, artikel ini juga menyajikan berbagai contoh kegiatan kreatif yang dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga, seperti membuat karya seni dari bahan alami, membangun struktur dari karton, atau bermain peran dengan menggunakan boneka atau mainan sederhana. Dalam rangka memaksimalkan manfaat penggunaan alat peraga, penting bagi guru dan orang tua untuk bekerja sama memberikan dukungan dan umpan balik yang positif kepada anak. Dengan demikian, anak-anak akan merasa termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Penggunaan alat peraga sederhana di taman kanak-kanak merupakan investasi yang sangat berharga untuk masa depan anak, karena kreativitas adalah kunci keberhasilan dalam menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang.

V. BIBLIOGRAPHY

- [1.] Ahmad Rohani, (2013) *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: Renika)
- [2.] Andi Prastowo, (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Pernadamedia Group
- [3.] Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- [4.] Nur, A. F dkk, (2024) *Media pebelajaran, Guepedia The Firts On-Publisher In Indonesia*
- [5.] Sadiman, A. S, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [6.] Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- [7.] Sujiono, Y. N, & Sujiono, B. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:

PT Indeks.

[8.] Suyadi. (2010). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.