

PENINGKATAN DAYA TANGKAP KOGNITIF ANAK MELALUI METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN PUZZLE DI RUMAH NGAJI ANAK SYAMILUL QUR`AN

Fil Isnaeni¹, Septian Arief Budiman², Sofyan Hadi³
Universitas Pamulang, Indonesia
dosen01086@unpam.ac.id, dosen01126@unpam.ac.id, dosen00292@unpam.ac.id,

Artikel disubmit: 15 Maret 2023, artikel direvisi: 15 April 2023, artikel diterima: 5 Juli 2023

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu kewajiban akademisi yang harus dilaksanakan pada setiap semetrnnya dengan tujuan memberikan pembinaan dan pelayanan pendidikan kepada masyarakat, pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat semester ini mengangkat tema kreativitas dan daya tangkap kognitif anak, Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide- ide baru, melihat dunia dengan cara yang unik, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Melalui kreativitas, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan intelektual, emosional, dan sosial yang sangat berharga. Metode yang digunakan pada kegiatan ini meliputi: motivasi dan inspirasi dengan kisah, eksplorasi kreativitas melalui permainan, dan apresiasi, adapun objek pada kegiatan ini ialah santri rumah ngaji anak Syamilul Qur`an. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah semangat belajar agama pada anak dan meningkatkan daya tangkap kognitif anak serta memacu kreativitas anak serta hasil dari kegiatan ini bagi dosen dapat meningkatkan kepedulian di bidang pendidikan sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasai.

Kata Kunci: Daya Tangkap, Kognitif, Permainan Puzzle

Abstract

This community service activity is one of the academic obligations that must be carried out in each semester with the aim of providing guidance and educational services to the community, this semester's community service activities raise the theme of creativity and children's cognitive comprehension, Creativity has a very important role for development child. Creativity is the ability to generate new ideas, see the world in unique ways, and explore possibilities. Through creativity, children can develop a range of invaluable intellectual, emotional and social skills. The methods used in this activity include: motivation and inspiration with stories, exploration of creativity through games, and appreciation, while the object of this activity is the students of the Syamilul Qur'an recitation house for children. This activity is expected to increase the spirit of learning religion in children and increase children's cognitive comprehension and stimulate children's creativity and the results of this activity for lecturers can increase awareness in the field of education in accordance with the fields of knowledge mastered.

Keywords: *Capturing Power, Cognitive, Puzzle Game*

PENDAHULUAN

Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat dunia dengan cara yang unik, dan

mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Melalui kreativitas, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan intelektual, emosional, dan sosial yang sangat berharga. Ketika anak-anak berkreasi, mereka belajar memecahkan masalah, berpikir kritis, berimajinasi, dan beradaptasi dengan perubahan.

Kreativitas juga meningkatkan kepercayaan diri anak, karena mereka dapat menghasilkan sesuatu yang unik dan menjadi bangga atas pencapaian mereka. Selain itu, kreativitas juga mendorong anak-anak untuk berpikir di luar kotak dan melihat dunia dengan cara yang berbeda. Ini membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis dan perspektif yang luas, serta menjadi individu yang inovatif dan mandiri.

Dalam konteks sosial, kreativitas memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Mereka belajar menghargai ide-ide orang lain, bekerja sama dalam tim, dan menghormati perbedaan pendapat. Kreativitas juga membantu anak-anak mengungkapkan emosi dan pemikiran mereka dengan cara yang lebih positif dan produktif. Dengan demikian, kreativitas memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan holistik anak, membantu mereka menjadi individu yang kritis, inovatif, dan berdaya saing dalam dunia yang terus berkembang.

Media gambar merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Gambar memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dengan cara yang visual dan intuitif. Pertama, media gambar memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Ketika mereka menggambar dengan pensil atau kuas, mereka belajar mengontrol gerakan tangan dan jari mereka dengan presisi, yang berkontribusi pada perkembangan motorik halus yang penting untuk keterampilan menulis dan manipulasi objek di masa depan. Kedua, melalui media gambar, anak-anak dapat mewujudkan dunia imajinatif mereka. Gambar memberikan wadah untuk menggambarkan ide-ide, cerita, dan perasaan mereka secara visual. Mereka dapat membuat gambar-gambar yang menceritakan kisah, menciptakan karakter, atau menggambarkan objek-objek abstrak. Proses ini mendorong anak untuk berpikir kreatif, mengembangkan imajinasi mereka, dan mengeksplorasi berbagai konsep dan ide.

Program ini didasarkan pada kesadaran akan pentingnya pengembangan kreativitas anak sejak dini. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan

masalah, dan mengungkapkan diri secara unik dan original. Dalam perkembangan anak, kreativitas memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berimajinasi, dan beradaptasi dengan perubahan. Namun, dalam era teknologi dan digital saat ini, anak-anak sering kali lebih tertarik pada permainan elektronik dan media sosial daripada mengembangkan kreativitas mereka melalui kegiatan yang lebih tradisional.

Hal ini dapat menyebabkan keterbatasan dalam ekspresi diri, pemikiran kreatif, dan kemampuan menghadapi tantangan dengan cara yang inovatif. Untuk itu, diperlukan upaya yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan kreativitas anak sejak dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui media gambar. Dalam hal ini, penggunaan biji-bijian seperti kedelai, jagung, dan kacang hijau dalam pembuatan kaligrafi menjadi alternatif yang menarik dan memberikan pengalaman sensorik yang berbeda bagi anak-anak. Melalui penggunaan biji-bijian tersebut, anak-anak dapat berinteraksi dengan tekstur dan bentuk yang unik, mempelajari tentang sifat-sifat alam, dan menggabungkannya dalam karya seni mereka. Hal ini dapat merangsang imajinasi mereka, mengembangkan keterampilan motorik halus, serta memperluas pemahaman mereka tentang seni dan budaya.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PKM meliputi Penjelasan konsep dan inspirasi dengan kisah yang meningkatkan daya tangkap kognitif anak dengan memperkenalkan konsep kaligrafi kepada anak dan menceritakan tentang sejarah dan pentingnya seni kaligrafi dalam budaya dan agama Islam kemudian menampilkan contoh kaligrafi yang menginspirasi, baik dari karya seni tradisional maupun kontemporer.

Selanjutnya metode eksplorasi Kreativitas dengan membiarkan anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka dalam menempatkan biji-bijian sesuai dengan desain kaligrafi yang mereka inginkan, mendorong mereka untuk bereksperimen dengan warna dan pola biji-bijian. Tahap selanjutnya Refleksi dan diskusi dengan mengajak anak-anak untuk berbagi tentang karya seni kaligrafi mereka dan bagaimana mereka menggunakan biji-bijian dalam proses tersebut. Lalu diskusikan pengalaman mereka, kesulitan yang dihadapi, serta perasaan dan pemikiran mereka selama kegiatan dan tahap akhir yaitu pameran dan apresiasi.

Metode ini memadukan seni kaligrafi dengan penggunaan biji-bijian sebagai elemen visual yang unik. Selain meningkatkan kreativitas anak, kegiatan ini juga melibatkan pemahaman tentang tekstur dan bentuk biji-bijian serta memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan daya imajinasi mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekadar keberuntungan melainkan yang didasari sebuah kerja keras. Kreativitas pada abad 21 sangat penting karena merupakan salah satu dari tujuh kompetensi pembelajaran inti, selain itu kreativitas juga memerlukan sebuah dorongan dan daya tarik yang mendorong dalam pendidikan saat ini (Perry & Collier, 2018).

Dalam kurikulum juga dijelaskan bahwa pendidikan atau guru perlu mengembangkan kreativitas pada anak-anak didiknya, karena hal ini dapat membuat anak berkarya dan dapat mempunyai gagasan. Mengintegrasikan pemikiran imajinatif dan kreatif ke dalam pengalaman belajar dan pendidikan dini anak-anak memberikan fondasi yang kaya bagi anak-anak untuk membangun dunia di masa depan. Perilaku kreatif mengarahkan manusia ke arah kemungkinan masa depan yang lebih baik, mengingat bahwa kecerdasan dan kreativitas adalah alat yang diperlukan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam era teknologi maju (Leggett, 2017).

Kreativitas sebagai aspek penting dalam pendidikan anak-anak, kreativitas juga ada jika didukung dari unsur-unsur pedagogi kreatif (Berezcki, 2016: 330). Pendidik sebagai pendukung dan pembimbing yang mendorong anak dalam meningkatkan kreativitas maka pendidik harus memiliki unsur membimbing atau mengajar yang kreatif. Kreativitas adalah konsep yang komprehensif termasuk proses kognitif seperti persepsi, kepekaan, fleksibilitas, rasionalisme, intuisi dan penemuan, yang umum digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari. Meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan pula dengan cara mendukung kreativitas anak tersebut sejak usia dini. Mendukung kreativitas pada masa anak usia dini memperoleh manfaat yang sangat penting dan berguna bagi masa yang akan datang. Menurut beberapa pakar psikologi, kemampuan kreativitas merupakan ciri kepribadian yang menetap sejak pada lima tahun pertama dari kehidupan.

Sigmund Freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan tersebut. Freud menjelaskan bahwa proses kreatif dimulai dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*) yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima (Masganti, 2016). Kreativitas berasal dari ide-ide yang tidak disadari dan menghasilkan ide-ide yang lebih menarik dan berbeda dari biasanya. Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting. Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai basic skill, sebagai contoh pada tahap awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik.

Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi. Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya.

KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan ini ialah didapat beberapa hasil yang dicapai sebagai berikut:

1. Pengembangan Keterampilan Gambar: Melalui media gambar, anak-anak akan mengembangkan keterampilan gambar mereka secara bertahap. Mereka akan belajar tentang garis, bentuk, warna, tekstur, dan komposisi, serta berbagai teknik gambar yang dapat mereka gunakan. Seiring berjalannya waktu, mereka akan meningkatkan ketepatan dan kehalusan dalam melukis atau menggambar, serta mengasah keterampilan motorik halus mereka.
2. Kreativitas dan Imajinasi yang Berkembang: Melalui media permainan puzzle kaligrafi, anak dipacu untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka. Mereka akan belajar untuk memikirkan konsep atau ide yang unik, mengeksplorasi berbagai gagasan, dan mengekspresikan ide-ide tersebut melalui karya seni mereka. Ini akan membantu mereka

mengembangkan kemampuan berpikir di luar batas dan menemukan solusi yang inovatif dalam berbagai situasi.

3. Ekspresi diri yang lebih baik: Media gambar memberikan anak-anak platform untuk mengungkapkan diri mereka dengan cara yang tidak terbatas. Mereka dapat menggunakan gambar untuk menyampaikan perasaan, pikiran, dan pengalaman mereka. Dengan mengekspresikan diri melalui media gambar, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dan mengembangkan rasa percaya diri dalam berbagi ide-ide mereka dengan orang lain.
4. Peningkatan kemampuan berpikir kritis: Melalui media gambar, anak-anak diajak untuk berpikir secara kritis tentang gagasan atau konsep yang ingin mereka gambarkan. Mereka akan mempertimbangkan perspektif, memecahkan masalah, dan membuat keputusan desain yang relevan dengan karya seni mereka. Ini akan melatih keterampilan berpikir kritis mereka, yang akan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan mereka di kemudian hari.
5. Peningkatan rasa percaya diri dan kemandirian: Ketika anak-anak melihat hasil karya mereka yang berkembang dan mendapatkan apresiasi dari orang lain, mereka akan merasa bangga dan percaya diri. Media gambar memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri, sehingga mereka akan merasa lebih percaya diri dalam kemampuan kreatif mereka. Hal ini juga akan membantu mereka untuk mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap karya-karya mereka sendiri dan memperkuat rasa kemandirian mereka.
6. Kolaborasi dan Komunikasi yang Lebih Baik: Melalui kegiatan gambar yang melibatkan kelompok atau pasangan, anak-anak akan belajar untuk berkolaborasi dengan orang lain. Mereka akan belajar untuk berbagi ide, mendengarkan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menciptakan karya seni. Hal ini akan membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan kerjasama dengan orang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pamulang mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yayasan Sasmita Jaya yang telah membiayai kegiatan PKM ini sehingga terselenggara dengan baik

2. Rektorat Universitas Pamulang yang memberikan arahan dalam pelaksanaan tridharma PT kepada kami selaku dosen
3. Pihak LPPM Universitas Pamulang yang telah memfasilitasi kegiatan ini dalam hal administrasi
4. Pihak Rumah Ngaji Anak Syamilul Quran yang telah menerima kehadiran kami dengan ramah dan penuh keterbukaan dan kekeluargaan
5. Mahasiswa Universitas Pamulang yang telah membantu kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. (2014). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Abidin,
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The effect of creative thinking education in enhancing creative self-efficacy and cognitive motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6 (1), 117-130. Doi:10.5539/jedp.v6n1p117.
- Ambrose, L. & Armstrong, J. (2009). *Early years outdoor learning : a toolkit fr developing early years outdoor provision*. Nortfolk Country Council.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Pt Prestasi Pustakarya.
- Anang. (2010). *One minute before teaching*. Bandung: Alfabeta
- Astriya, Baiq, & S. Kuntoro. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. Yogyakarta: Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat. Vol 2, No. 2: 131-144.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39-43. Doi: 10.1080/00098650903505415.
- Bereczki. (2016). Mapping creativity in the hungarian national core curriculum: a content analysis of the overall statements of intent, curricular ares and education levels. *Curriculum Journal*. Vol. 27 Issue 3, P330-367. 38p, doi.org/10.1080/09585176.2015.1100546

- Beetlestone, F. (2011). *Creative learning: strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa* (Terjemahan Narulita Yusron). London: Sage Publication Inc. (Buku Asli Diterbitkan Tahun 1998).
- Dattner, Richard. 2019. Natural things resource. Natural Resources Adelaide and Mount Lofty Ranges.
https://www.naturalresources.sa.gov.au/files/sharedassets/adelaide_and_mt_lofty_ranges/nrm_education/nrmd-natural-things-resource-gen.pdf.7
- Den Hoed, R.C. (Ed.). (2014). *Forest and nature school in canada: a head, hands approach to outdoor learning*. Ottawa: Forest School Canada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Desaily. (2015). *Creativity in the primary classroom*. British Library Cataloguing In Publication Data: Sage.
- Essa, E. L. (2014). *Introduction in early childhood education (7thed). international edition*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Yunus. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.