



PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA

Septiana Ika Ningtyas

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
sika8609@gmail.com

Abstract

Received: 24 Juli 2023
Revised: 24 Juli 2023
Accepted: 30 Agustus 2023

Kurikulum merdeka yang dicanangkan saat ini pembelajaran yang biasanya terfokus pada guru dan terpusat pada kemampuan kognitifnya menjadi pembelajaran yang fokus pada keaktifan siswa dan guru sebagai fasilitator sedangkan kemudahan teknologi saat ini membuat anak kecanduan pada permainan yang ada pada smartphone yang membuat proses berpikir menjadi terhambat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melatih siswa untuk berpikir kreatif melalui media yang menyenangkan, yaitu board game. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana menggunakan key informan sebagai pengambilan data primer serta observasi dan catatan lapangan sebagai data sekunder. Hasil dari penelitian ini adalah siswa PAUD yang diberikan boardgame sebagai media pembelajaran jauh lebih interaktif dan banyak bercerita, penggunaan boardgame dilakukan berkala sehingga siswa dapat menikmati proses belajar dengan lebih mudah kemudian media pembelajaran boardgame seperti monopoli yang digunakan di PAUDQU Al-Banna lebih efektif digunakan ketimbang dengan pembelajaran menggunakan penjelasan di meja saja. Proses berpikir kreatif siswa saat penggunaan boardgame lebih jelas terlihat, dengan aturan sederhana yang dibuat siswa tetap patuh terhadap aturan tersebut dan juga berjiwa besar dan berani jika tiba gilirannya melakukan tantangan serta siswa diberikan hak untuk mengungkapkan, berekspresi dan juga menunjukkan keinginannya yang terkadang lain dari biasanya namun disitulah proses berpikir kreatif terbentuk.

Keywords: Board Game; Berpikir Kreatif; Media; Pembelajaran Siswa Aktif

(*) Corresponding Author: Ningtyas, sika8609@gmail.com

How to Cite: Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.

INTRODUCTION

Garda terdepan dalam dalam membentuk kesadaran bangsa dan masyarakatnya menjadi hal yang tidak perlu diperdebatkan. Sebab, melalui output pendidikan sebagai agen sosial proses kesadaran kedewasaan sangat diperlukan. Apalagi masa kini, pendidikan era abad 21 yang mengedepankan siswa, yakni membiasakan siswa belajar mandiri dan guru menjadi fasilitator. Perlu ditanamkan bahwa belajar merupakan aset individu jangka panjang sehingga mengetahui fungsi belajar yakni untuk memperluas wawasan serta pergaulan dan hidup sebagai makhluk sosial. Pendidikan saat ini, tidak lagi guru menjejalkan materi kepada anak, namun keterlibatan teknologi dan perkembangan media menjadi perantara guru untuk lebih mengedepankan kognitif, psikomotor dan afektif siswa. Kesulitan belajar telah menjadi hal yang umum dialami oleh peserta didik di mana pun.

Proses memanusiakan manusia sehingga potensinya menjadi aktual dalam mencapai proses kematangan dan kemandirian hanya dengan pendidikan yang baik seseorang mampu mengetahui tanggung jawabnya sebagai seorang individu, makhluk sosial dan juga kepada Tuhannya. Singkatnya pendidikan menjadi hak pribadi yang menjadikan dirinya sebagai manusia yang berkepribadian seutuhnya. Seorang anak juga memerlukan proses dalam tahap belajarnya serta penggunaan media belajar yang dianggap paling jitu agar anak dapat belajar dan berkembang sesuai fasenya dan tentunya setiap orang tua sangat menginginkan anaknya mendapatkan pendidikan dan proses tumbuh kembang terbaik serta mudah dalam menyerap materi pelajaran, namun di era digital saat ini penggunaan smart phone malah dapat menghambat proses belajar anak karena banyak bermain games pada smart phone tersebut, berkaca pada beberapa kasus penggunaan smart phone kasus anak yang kurang fokus dalam menerima materi pelajaran serta penyampaian materi yang masih monoton sehingga membuat anak lebih sering bersifat pasif saat mendengar guru menjelaskan, Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022 sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel sedangkan, proporsinya di anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5% (BPS, 2023).

Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah siswa PAUD dimana pembelajaran berkisar menulis, membaca dan menggambar. Menggambar menjadi salah satu proses kreatif berpikir imajinatif dengan melibatkan penggunaan otak yang berhubungan dengan seni, gambar dan imajinasi, menggambar merupakan media bagi anak untuk menggali potensi, mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir visual, kemudian menulis juga bagian dari proses berpikir kreatif dalam mengkreasi cerita, menyusun kata dan kalimat menjadi paragraf. Menulis membuat siswa dapat mengekspresikan diri dan membantu meningkatkan kepercayaan diri, mencari dan menemukan pertanyaan baru untuk dicari jawabannya, meningkatkan kreativitas, berbagi dengan orang lain, proses penyembuhan diri dan menemukan impian. Anak-anak terutama pada masa fase perkembangan awal penuh dengan bermain yang menyenangkan masih tetap akan menyukai permainan itu sendiri, meskipun kegiatan bermain diselingi dengan kegiatan belajar dan bersosialisasi. Salah satu media yang menyenangkan dan dipilih untuk melatih proses berpikir kreatif anak adalah boardgame dengan pertimbangan boardgame tidak hanya dibuat sebagai media permainan melainkan juga media pembelajaran yang menarik, menyenangkan tapi tidak terasa seperti menggurui.

Melalui boardgame anak tidak hanya belajar bersosialisasi tetapi juga aspek komunikasi menjadi terasah, selain dengan boardgame melatih proses berpikir anak menjadi banyak ide, inovatif serta strategi sehingga dari situ memunculkan softskill baru bagi siswa. Boardgame diharapkan menjadi salah satu solusi terbaik agar generasi muda Indonesia memiliki banyak softskill atau kompetensi dalam diri mereka bukan hanya kecerdasan intelektual semata melainkan adanya kemampuan yang mampu *memboost* kompetensi mereka sehingga pada era digitalisasi saat ini mereka kreatif dan inovatif dalam mencipta, bukan lagi hanya sebagai *user* melainkan *founder*. Penggunaan merupakan sesuatu yang mempunyai fungsi dan dapat dipakai oleh individu, makna penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan memiliki arti tahapan, proses atau perbuatan terhadap sesuatu atau pemakaian (Redaksi, 2022), Penggunaan diartikan suatu aktivitas untuk menghabiskan jasa atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. (Mufida & Abidin, 2021) mengungkapkan permainan boardgame dapat difungsikan untuk mengedukasi dan menjadi wadah hiburan yang menyenangkan siswa karena bisa dimainkan kapan saja. Boardgame merupakan salah satu bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat

menunjang untuk bermain bersama. Maulana & Asmarani (2021) *board game* merupakan salah satu jenis permainan dimana sejumlah alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan yang didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau perpaduan keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Board game atau yang disebut juga permainan papan telah dikenal dan banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah.

Menurut Limantara et al., (2015) *roll and move game* merupakan *boardgame* dengan menggunakan dadu atau media lain sebagai penentu jumlah atau angka yang nantinya juga digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil pemain, pada masa sekarang dikenal dengan ular tangga, sedangkan *trivia game* lebih mengandalkan pengetahuan umum pemainnya dimana terdapat keharusan untuk menjawab pernyataan yang tersedia, yang dikenal dengan permainan monopoli. Selebihnya pengertian boardgame juga diungkap oleh Ratih & Ningsih (2017) boardgame ialah alat atau media yang dimanfaatkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yang dapat digunakan untuk membuat siswa berpikir konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu boardgame juga membuat siswa lebih proaktif dan interaktif saat mendapatkan pengalaman baru saat proses pembelajaran tersebut dan lagi boardgame mengharuskan siswa berinteraksi dengan siswa lainnya. Adapun beberapa variasi dalam boardgame serta cara bermainnya yang berbeda pula diantaranya permainan ular tangga, monopoly hingga puzzle yang disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya kemudian boardgame dibagi menjadi 3 kategori yaitu permainan yang bertemakan perang atau penyusunan strategi seperti *the lord of the rings*, permainan yang bertemakan adu cepat seperti ular tangga, *monopoly*, halma dan juga permainan yang bertemakan mengasah kecerdasan seperti puzzle. Board game memberikan keluwesan siswa untuk mengatur strategi yang akan digunakan serta mengambil keputusan untuk penyelesaian masalah agar siswa dapat memenangkan permainan, dalam board game siswa terlibat dalam keseluruhan proses permainan. Dari beberapa teori yang ditulis, dapat dianalisa boardgame merupakan permainan dengan menggunakan bidang datar atau papan dengan peraturan yang mengikat serta dimainkan oleh beberapa orang dengan beberapa pertanyaan untuk menentukan laju permainan serta harus menerima konsekuensi menang atau kalah.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran didefinisikan *man, material*, atau suatu kejadian dimana berlangsung atau dikondisikan yang dapat membuat peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap (Azhar, 2016). Lebih lanjut Syifa (2018) menuturkan media pembelajaran sebagai sebuah alat atau sarana yang membantu dan dapat digunakan seorang pengajar dalam menyampaikan informasi agar diterima oleh siswa dengan efektif dan efisien.

Kata media merupakan pecahan dari kata medium. Medium berarti jalan atau jembatan terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016). Disimpulkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat membantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mengalihkan perhatian peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan wadah untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas agar materi atau

pesan yang disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik ke siswa sehingga capaian pembelajaran dapat bersinergi efektif.

Berpikir kreatif merupakan tahapan yang dilalui otak manusia untuk bekerja atau bertindak sesuai dengan nalar dengan menemukan gagasan atau pencerahan baru yang dapat dianalisa sebagai sesuatu yang baru sehingga dari proses berpikir kreatif muncullah inovasi. Menurut Harriman (2017) konsep berpikir kreatif suatu pemikiran untuk berupaya menemukan gagasan yang baru. Berpikir kreatif sebuah proses, termasuk didalamnya memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesa tentang masalah, mencari jawaban, menemukan dan mengusulkan bukti, hingga pada pelaporan hasil. Daniel Fasko (dalam Nasution et al., 2015) berpikir kreatif didefinisikan kemampuan berpikir dengan keaslian, penyatuan, keluwesan dan kejelasan agar bisa mendorong anak untuk berkembang dengan dukungan individu dan juga dorongan lingkungan. Proses berpikir kreatif siswa tidak akan berkembang sendiri sesuai perubahan usianya, melainkan keterampilan berpikir kreatif perlu dikembangkan secara sengaja dengan cara mendorong potensi berpikir siswa, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasinya harus dikelola secara terencana untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif siswa salah satunya dimulai dengan melatih siswa untuk mandiri, dengan kemandirian maka otak akan terstimulus berpikir dan terus mencari cara atau solusi.

METHODS

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis yang menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data atau temuan yang didapat dilapangan diolah menggunakan teknik analisis kualitatif dan dideskripsikan dalam bentuk kualitatif juga. Menurut Sugiyono (2018) metode analisis deskriptif adalah statistik atau perolehan data yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul seperti apa adanya dengan tidak bertujuan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum kemudian. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah dan juga guru PAUDQU Al-Banna. Data dalam penelitian ini menggunakan data primer dimana yang menjadi key informan (informasi kunci) adalah kepala sekolah dan tenaga pengajar PAUDQU Al-Banna, kemudian data sekunder yang juga digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari observasi dan juga catatan lapangan yang diambil saat peneliti melakukan penelitian, observasi dan catatan lapangan diperlukan untuk mendukung keabsahan data yang diperoleh dari informan tersebut, dikarenakan peneliti melihat gejala atau kondisi alamiah ditempat penelitian tanpa diskenariokan sehingga data yang didapat bersifat murni apa adanya. Pengambilan data menggunakan teknik snowball sampling dimana teknik yang digunakan kurang dapat memenuhi kapasitas data sehingga dilakukan pengambilan data dari yang awal jumlahnya sedikit kemudian menjadi membesar karena data yang diperoleh belum mampu memberikan data yang memuaskan maka, peneliti mencari informan lain yang lebih khusus dan terkait dengan penelitian (Sugiyono, 2018).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa cara diantaranya;

1. Observasi

Salah satu teknik yang dilakukan secara nonverbal untuk menyelidiki tentang gejala atau kejadian dalam tempat penelitian. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri yang berbeda dan spesifik dibanding teknik lain (Sugiyono, 2018). Ditambahkan pula kunci keberhasilan suatu observasi dengan melihat banyaknya temuan oleh peneliti, karena dengan panca inderanya, melihat dan

mendengar serta menyimpulkan apa yang diamati kemudian memberi makna tentang apa yang diperolehnya di tempat penelitian (Sugiyono, 2018).

2. Wawancara

Sugiyono (2018) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Peneliti menggunakan teknik wawancara yang semiterstruktur, Wawancara ini masuk dalam kategori *in-depth interview* (wawancara mendalam) yang pelaksanaannya lebih bebas serta terbuka dengan meminta pendapat dan ide-ide dari informan.

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan dalam penelitian ini ditujukan untuk memperoleh data pendukung terhadap data yang diperoleh dari *indepth interview*, catatan lapangan sebagai penguat dari observasi sehingga bukti adanya gejala atau fenomena di lapangan menjadi lebih kuat. Pengujian keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini menurut Moleong (2017) yaitu; perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi; pengumpulan data, dari beberapa data yang dikumpulkan menggunakan teknik yang bermacam macam (triangulasi), reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

RESULTS & DISCUSSION

Results

1. Penggunaan Boardgame

Proses pembelajaran di PAUDQU Al-Banna menggunakan pembelajaran menyenangkan dengan melibatkan permainan dan juga ketangkasan yang membuat para siswa bergerak dan juga berinteraksi dengan sesama temannya, selain itu pendalaman agama juga diterapkan dengan cara pembiasaan menggunakan nyanyian, salam, dan juga ucap syukur pada akhir pembelajaran. Dalam hal ini boardgame merupakan hal yang baru bagi para siswa PAUDQU Al-Banna sehingga saat penggunaan boardgame tersebut terlihat wajah antusias serta rasa ingin tahu diantara mereka, Dalam perancangan *Board Game* yang memiliki banyak media, maka digunakan penghubung antara media yang satu dengan media yang lainnya.

Saat penggunaannya, hal yang menjadi penghubung adalah adanya logo permainan pada setiap media, teknik menggambar dan juga gaya ilustrasi. Boardgame yang digunakan di PAUDQU Al-Banna merupakan permainan yang dikhususkan bagi anak-anak yang memang usianya 3-6 tahun sehingga bentuk permainannya pun masih sederhana, yaitu permainan papan berbentuk monopoly yang sudah didesain sedemikian rupa sehingga bahasa dan aturan permainannya pun disesuaikan untuk anak-anak. Pada penelitian ini objek yang diteliti merupakan kebiasaan atau perilaku yang ditampilkan anak saat bermain monopoly tersebut. Pada pelaksanaan penelitian, situasi dikondisikan dalam artian siswa telah dipersiapkan untuk menggunakan boardgame monopoly tersebut, siswa dibagi dalam kelompok kecil kemudian diundi siapa yang duluan untuk melempar dadu dengan bimbingan guru tiap anak memiliki giliran masing-masing melempar dadu dan memilih kartu yang tersedia di papan monopoly tersebut. Setiap siswa menerima giliran untuk ditantang melakukan sesuatu yang tertulis pada kartu, misalnya bernyanyi, menyebutkan nama-nama nabi,

memperkenalkan diri dan lain sebagainya sampai kartu tantangan tersebut habis dan ada pion siswa yang sudah berada dalam garis finish.

2. Boardgame sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan boardgame sendiri sebagai media belajar dirasakan lebih efektif ketimbang belajar dengan penjelasan, meskipun meja dan kursi telah disusun membentuk lingkaran namun siswa bisa saja jenuh dengan pengerjaan tugas, menulis atau melakukan sesuatu yang sifatnya kaku dan dilakukan di meja karenanya selain beberapa kegiatan bermain dan belajar lainnya yang dilakukan setiap minggunya, boardgame juga sebagai pilihan alternative agar siswa tidak hanya belajar di meja namun bisa berinteraksi dengan duduk melingkar di atas karpet, mendengar temannya bernyanyi, bercerita, melakukan tantangan yang ada di kartu permainan tersebut sehingga tidak ada anak yang sibuk sendiri dengan aktivitasnya.

3. Berpikir Kreatif melalui Boardgame

Kreativitas merupakan satu dari sekian yang proses penting dalam tumbuh kembang seorang anak, dimana kreativitas tidak hanya berperan dalam perkembangan seni, melainkan juga berperan dalam perkembangan aspek kognitif yang dalam pendidikan merupakan bagian dari proses berpikir divergen yang merujuk pada proses satu pertanyaan dengan berbagai macam jawaban yang mungkin ada. Oleh karena itu, perkembangan kreativitas tidak boleh dilupakan dalam perkembangan anak. Dalam mengekspresikan emosi dan perasaan mereka, anak lebih mudah mengekspresikannya dalam kegiatan yang telah mereka kenal sejak kecil, dalam hal ini biasanya materi yang diajarkan ke siswa PAUD menggambar dan menulis yang diberikan melalui board game yang lebih dipahami siswa daripada hanya melalui kegiatan menulis di meja. Oleh karena itu, untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menulis dan menggambar, diperlukan strategi yang tepat dalam proses perancangan untuk memotivasi anak dalam bermain *Board Game*.

Pada dasarnya manusia memiliki tiga ranah kecerdasan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dimana ranah kognitif mayoritas didominasi oleh kemampuan intelektual, kecerdasan matematis serta hal yang berhubungan dengan segala bentuk yang bersifat sistematis berarti dalam hal ini siswa PAUDQU Al-Banna telah banyak diajarkan materi yang berhubungan dengan menulis, membaca, berhitung yang hampir seluruhnya memerlukan memori dan daya ingat serta sifatnya yang monoton, kaku dan sistemik tersebut, namun mayoritas pendidikan yang berlangsung mayoritas hanya berfokus pada ranah kognitif saja, sedangkan yang harusnya terjadi dan dikondisikan adalah siswa usia dini dengan segala kepolosan dan juga bakat, potensi serta kecerdasan luar biasa yang dimiliki patut mendapatkan pendidikan yang juga bersifat afektif dimana berhubungan dengan perilaku, etika, kreatifitas dan lain sebagainya, karena proses perkembangan manusia dimulai dari masa kanak kanak yang berarti fondasi terkuat ada dalam fase tersebut, sehingga jika input yang diberikan pada fase kanak kanak sudah berhasil maka orang tua dan guru tidak akan sulit untuk meneruskan pendidikan pada fase berikutnya setelah anak tumbuh dan berkembang.

Discussion

Dasar kreatifitas timbul dari pendidikan di rumah dan sekolah, dimana sekolah menjadi tempat menuntut ilmu dan juga menirukan perilaku serta didikan kreatifitas yang diajarkan oleh guru dan orang tua. Beberapa negara maju telah menerapkan pendidikan karakter dan juga kreatifitas pada anak sejak dini, pada usia dini anak tidak diajarkan bagaimana cara mengenal alphabet dan angka melainkan bagaimana anak bersosialisasi,

berkreasi dan juga memiliki budi pekerti yang santun dan hormat sehingga banyak sekolah TK ataupun PAUD menawarkan program tumbuh kembang dengan bermain, ketangkasan, bergaul dengan rekan sebaya dan juga bercerita di depan teman temannya, bagaimana mereka ditanamkan sisi keberanian untuk mengekspresikan apa yang dipikirkannya tanpa interupsi atau sanggahan dari gurunya, guru hanya berperan sebagai fasilitator sehingga dalam mengeluarkan ekspresinya seorang anak memiliki hak kebebasan yang cukup tinggi.

Proses pembelajaran dikelas pun tidak terlalu monoton dengan jajaran kursi dan meja yang terlampau kaku, karena dasarnya ruang kelas sebagai tempat belajar anak juga memiliki pengaruh yang besar dari segi penataan, mempengaruhi mood anak dalam belajar dan berkreasi saat di sekolah, dengan penataan ruang kelas yang terasa menyenangkan dan tidak kaku membuat semangat belajar dan juga ide ide kreatif akan bermunculan dari otak siswa. Peran pendidik atau guru kelas ikut andil menumbuhkan kembangkan pola berpikir kreatif siswa dengan arahan guru yang sesuai dan juga siswa diberikan kebebasan untuk merancang, menggambar, mewarnai, melukis dan lain sebagainya. Guru kelas membantu siswa saat siswa belum memahami maksud dari kata atau kalimat serta guru kelas menstimulus siswa untuk memulai dan untuk selanjutnya siswa yang memiliki andil untuk menuntun dan mengarahkan keinginannya.

Proses yang sebenarnya sederhana karena fase kanak kanak masih mudah untuk dibentuk dan diarahkan sesuai keinginan, kreatifitas juga telah ada saat fase kanak kanak tersebut dengan dorongan, stimulus dan arahan yang tepat seorang anak mampu untuk menerbitkan ide ide atau gagasan baru dalam pemikirannya, sesuatu yang orang dewasa anggap tidak lazim atau melenceng dari yang seharusnya, sehingga terkadang beberapa pendidik meluruskan dan kembali ke bentuk sesuai lazimnya, padahal dari hal yang tidak lazim atau melenceng dari seharusnya tersebut berpikir kreatif terbentuk, gagasan dan ide baru terurai dari ucapan atau perilaku anak.

Pada umumnya, anak yang telah memasuki usia yang cukup untuk mulai bersekolah, memiliki berbagai perkembangan, misalnya perkembangan fungsi motorik anak yang semakin bagus dan juga perkembangan bahasa yang semakin luas, sehingga tidak hanya proses berpikir, tetapi proses bermain mereka pun akan semakin terarah dimana anak bisa mengerti mengenai pentingnya sebuah peraturan dalam permainan, misalnya dalam permainan *Board Game*.

Program kreatif desain media *Board Game* ada pada tujuan permainan yang tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas anak pada satu bidang, tetapi pada dua bidang yaitu bidang menulis dan menggambar, sehingga *Board Game* yang dibuat tidak hanya harus menarik, tetapi juga memaksimalkan tujuan dari *Board Game*. Sedangkan tujuan jangka panjang agar anak tidak hanya bisa mengekspresikan dirinya, tetapi juga dapat lebih berani untuk mengaplikasikan kreativitas itu sendiri ke dalam hal-hal dan bidang-bidang lainnya yang diminati oleh anak.

Untuk membantu mengolah kreativitas anak, maka permainan dirancang dengan menggunakan tantangan-tantangan yang menuntut anak untuk menggunakan kreativitas mereka dengan mengolah sedemikian rupa kata kunci yang ada dalam kartu dimana anak dapat berekspresi sesuai dengan keinginannya, seperti bernyanyi, bercerita, menyebutkan nama nama nabi, bahkan berpantomim menirukan bentuk hewan,

Berpikir kreatif memang sedang ditumbuhkan pada lingkungan anak usia dini sehingga saat dewasa nanti sumber daya manusia akan terbentuk dengan baik dengan potensi dan juga budaya yang ditumbuhkan dan kembangkan sejak dini, seperti tujuan pendidikan yang tertera dalam pembukaan UUD yaitu mencerdaskan bangsa, agar generasi penerus bangsa yang juga sumber daya manusia dapat bersaing juga dengan teknologi dan juga sumber daya asing yang kian merajai perusahaan di negara Indonesia

Pada proses penggunaan boardgame di PAUDQU Al-Banna seperti pada umumnya pada permainan dengan menggunakan pion dan dadu yang dilemparkan ke papan tersebut, seperti penuturan Maulana&Asmarani (2021) boardgame merupakan jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan diwadahi, dipindahkan, dan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Segala aturan tersebut yang dibuat tidak terlalu mengikat dan tidak rumit tentunya mengingat pemainnya masih anak-anak sehingga aturan yang dibuat sesederhana mungkin yang dipahami anak usia PAUD, kemudian lebih lanjut boardgame sebagai media belajar yang menyenangkan membuat anak tidak bosan dan juga tidak terganggu fokusnya dengan game online yang sedang marak, layaknya penuturan Daryanto. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan metode yang telah disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam mengenalkan berpikir kreatif pada siswa usia dini bukan hanya peran guru saja yang dilibatkan melainkan orang tua juga pandai dalam memantau anaknya saat belajar di PAUD tersebut, berpikir kreatif melatih anak untuk menemukan ide atau buah pikiran baru, membantu anak untuk mengenal dirinya dan tujuan hidupnya kelak sehingga ia bisa mengekspresikan keinginannya dengan cara yang positif. Seperti yang dikatakan Harriman (2017) bahwa “proses berpikir kreatif merupakan sebuah proses, termasuk didalamnya menemukan ide, memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan pelaporan hasil.”

Penggunaan media pembelajaran boardgame pada siswa PAUD dalam mengenalkan berpikir kreatif menjadi suatu hal yang baru di PAUDQU Al-banna, biasanya siswa melakukan kegiatan olah raga, bernyanyi, bermain, senam pagi, berkreasi menggunakan kertas origami atau menu sehat, pada kali ini media pembelajaran boardgame dihadirkan untuk membuat siswa lebih interaktif dan juga bersosialisasi serta berani dalam berekspresi di depan teman temannya, dengan melakukan eksperimen melalui media belajar boardgame ini siswa menjadi lebih mandiri, mudah memahami pelajaran karena sifatnya yang tidak monoton dan juga siswa berjiwa besar saat ia belum mencapai garis finish saat waktunya habis, seperti yang diungkapkan Şener et al., (2015) kegiatan seperti observasi, eksperimen, kunjungan sekolah, study tour membuat siswa lebih paham mengenai materi pelajaran, mengembangkan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan dan menumbuhkan ide kreatif mereka. lebih lanjut dengan penanaman berpikir kreatif sejak dini ini diharapkan saat siap untuk lulus dari PAUDQU Al-Banna dan melanjutkan ke sekolah dasar para siswa yang telah dibekali dengan segala macam bentuk kegiatan yang mengasah kreatifitasnya dapat mudah beradaptasi di tengah masyarakat yang terpenting adalah karena terbiasa berpikir kreatif maka siswa akan lebih terampil dan cekatan serta memiliki jiwa *problem solver* atau mampu mengatasi masalah dengan baik karena sepaham dengan pendapat Kultu (2015) dengan teorinya yang menyatakan siswa merupakan output terpenting untuk selalu mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif agar tercipta kreativitas tinggi dalam pembelajaran sains.

Pada zaman sebelum digitalisasi, untuk melatih berpikir kreatif guru menggunakan *mindmap* atau peta konsep sebagai media pembelajaran yang dianggap efektif untuk mengembangkan pola pikir siswa terhadap satu materi pelajaran, *mindmap* membuat siswa berkreasi dengan kata kunci atau ringkasan dari mata pelajaran tertentu, sebelum memulai pelajaran guru menstimulus siswa dengan arahan sederhana yang sesuai dengan materi saat itu kemudian siswa diminta untuk membuat kata kunci dan definisi singkat sesuai bahasa dan kalimat siswa itu sendiri kemudian membuat peta konsep dalam karton yang cukup besar sehingga dari peta konsep yang dibuat siswa secara tidak langsung siswa merangkum atau sedang meringkas materi pelajaran dengan cara yang lebih baru dan tidak selalu dengan kalimat, wacana atau deskripsi. Melalui peta konsep yang dibuat

siswa lebih memahami materi yang disampaikan ketimbang dengan cara membaca atau mendengar guru ceramah di depan kelas, dengan peta konsep sebenarnya siswa makin tahu arah hubungan atau alur dari satu materi kelainnya lalu mengembangkan ide atau gagasan atau saling menyambung, dengan begitu siswa dapat mengatasi kebuntuan dalam berpikir kreatif untuk merancang dan mengorganisasi proyek materi pelajaran yang harus ia kuasai. Hal yang senada pada penelitian yang dilakukan Tajeddin & Tabatabaei (2016) menyatakan melalui peta konsep merangsang siswa untuk berpikir analitis, mengeluarkan ide ide yang tercurah dalam teks karena mereka harus mencari tahu hubungan ide ide tersebut dan mengorganisasi isi materi dan dengan peta konsep melatih siswa dalam mengatur sejumlah informasi besar dengan sistematis sehingga saat siswa belajar menggunakan peta konsep tersebut, kesulitan siswa saat berpikir kreatif dalam membuat konstruksi pengetahuan dapat teratasi.

CONCLUSION

Dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : Penggunaan boardgame pada pembelajaran di PAUDQU Al-Banna sudah intensif dalam artian walaupun tidak terjadwal secara tetap namun penggunaan boardgame dilakukan berkala sehingga siswa dapat menikmati proses belajar dengan lebih mudah kemudian media pembelajaran boardgame seperti monopoli yang digunakan di PAUDQU Al-Banna lebih efektif digunakan ketimbang dengan pembelajaran menggunakan penjelasan di meja saja, siswa lebih interaktif dan juga berani saat bermain monopoli ini sehingga guru dengan mudah mampu untuk mengenali karakter, potensi dan juga keberanian siswa dan juga antusiasme siswa dianggap lebih besar saat guru menggunakan boardgame sebagai media belajar mereka. Meskipun banyak program atau kegiatan yang dilakukan selain belajar di atas meja namun dengan boardgame dan siswa duduk melingkar di karpet membuat jalinan pertemanan dan juga kekerabatan semakin kuat selain itu boardgame membuat siswa saling menghargai satu sama lain dengan mendengar dan menyimak temannya sedang melakukan tantangan dalam kartu permainan tersebut siswa belajar juga untuk menghargai ketika orang lain sedang bicara sehingga terpujuk nilai nilai baik dan juga softskill saat siswa bermain boardgame tersebut. Proses berpikir kreatif siswa saat penggunaan boardgame lebih jelas terlihat, dengan aturan sederhana yang dibuat siswa tetap patuh terhadap aturan tersebut dan juga berjiwa besar dan berani jika tiba gilirannya melakukan tantangan serta siswa diberikan hak untuk mengungkapkan, berekspresi dan juga menunjukkan keinginannya yang terkadang lain dari biasanya namun disitulah proses berpikir kreatif terbentuk. Penggunaan boardgame sebagai media pembelajaran siswa untuk melatih berpikir kreatif pada siswa PAUDQU Al-Banna berlangsung secara berkala dengan tujuan pembelajaran lebih asik dan juga siswa tidak terbebani dengan kognitif saja serta merasa belajar itu menyenangkan dan mudah.

Terkait dengan proses penelitian dan pengambilan data hingga pada pengolahan dan pembahasannya, maka diperlukan saran yang membangun untuk menjadikan tema yang diangkat lebih menarik dan keluaran lebih baik hasilnya maka diperlukan beberapa saran yaitu; Perlunya pengembangan boardgame agar dibuat dan dimodifikasi untuk siswa kelas atas lainnya sehingga penggunaannya tidak hanya terhenti hingga siswa PAUD saja melainkan dapat diperjualbelikan kepada khalayak umum dengan rentang usia yang beragam. Boardgame didesain lebih aman untuk anak usia PAUD dikarenakan ukuran pion dan dadunya sangat kecil khawatir mudah hilang atau termakan oleh balita. Perlunya inovasi media pembelajaran lainnya yang bisa juga dihubungkan dengan hafalan nama nama nabi, nama nama malaikat sehingga kemungkinan siswa lebih cepat

menghawal. Agar para sekolah dan juga peserta didik lain dapat meniru atau memodifikasi boardgame lainnya sebagai alternative pembelajaran untuk siswa khususnya di PAUD.

REFERENCES

- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- BPS. (2023). *Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel*. Data Indonesia.Id.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Harriman. (2017). Berpikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modelling*, 9(1), 689–699.
- Kultu. (2015). The Effect of Perdue Model Based Science Teaching on Creative Thinking. *International Journal of Education and Research*, 3(3), 589–600.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(6).
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2083>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufida, A. & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(2), 44–59.
- Nasution, P. R., Surya, E., & Syahputra, E. (2015). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMPN 4 Padang Sidempuan. *Paradikma*, 8(3).
- Ratih, F. T. & Ningsih, N. A. (2017). Using a Board Game “Snake and Lader” to Teach Speaking Descriptive Text at The Eight Grade Students of SMPN 2 Wungu. *Journal Of English Literature Language and Education*, 5(1).
- Şener, N., Türk, C., & Taş, E. (2015). Improving Science Attitude and Creative Thinking through Science Education Project: A Design, Implementation and Assessment. *Journal of Education and Training Studies*, 3(4). <https://doi.org/10.11114/jets.v3i4.771>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syifa, F. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tanga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. UIN.
- Tajeddin, Z., & Tabatabaei, S. (2016). Concept Mapping as a Reading Strategy: Does It Scaffold Comprehension and Recall? In *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 16(1).