

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS DENGAN BERMAIN UNTUK MENCEGAH KECEMASAN PADA ANAK DALAM MENGHADAPI UJIAN NASIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH

Niken Sukes¹, Heny Prasetyorini¹, Wahyuningsih¹
Email : Nikensukes¹2004@gmail.com
¹ AKPER Widya Husada Semarang

Abstrak

Anak merupakan aset yang tak ternilai harganya. Setiap orang tua menginginkan anaknya sebagai generasi yang sehat, kuat, cerdas, dan berkarakter baik. Oleh karena itu diperlukan keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri pada anak, sehingga perkembangan otak dapat optimal. Perkembangan anak secara optimal harus diusahakan oleh orang tua, pengasuh dan guru. Banyak sekali penelitian atau pengabdian yang melakukan deteksi dini dan stimulasi pada anak usia dini yaitu pada usia pra sekolah. Seharusnya stimulasipun diberikan kepada semua usia anak, supaya perkembangan menjadi optimal. Usia Sekolah menjadi dasar penting dalam membentuk karakter pada anak. Karena usia sekolah anak lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Pengaruh lingkungan akan membawa dampak lebih banyak dalam mempengaruhi perkembangan anak.

Luaran yang ditargetkan ini berupa jasa yaitu meningkatkannya kemampuan kognitif dan kreativitas anak SD kelas VI sesuai dengan bidang yang digemari sekaligus adanya motivasi yang positif dari dalam diri anak untuk mewujudkan impian dan cita-cita dimasa yang akan datang.

Kata kunci: anak, usia sekolah, kreativitas

Abstract

Children are priceless. assets Every parents want their children as the healthy, strong, smart, and good. characterless Thus there needs a balance between the brain right and left brain, in children so can. optimal brain development Child development optimally must be provided by parents, caregivers and teachers. A lot of research or devotion to early detection and stimulation in early childhood. Pre school at age should be given to all children age stimulasipun, that development becoming optimal. Of school age became an important foundation in form the character of on child . Because of age the education of children more interacting with their environment around . Environmental influences will bring the impact of more to influence the development of the baby.

Outer targeted it will be services that is became the ability cognitive and creativity primary school kids a must in accordance with the field of which had much cache as well as the motivation positif from (the child to dream and ideals in which to come.

Keywords: the son of, school age , creativity

Pendahuluan

Anak merupakan aset yang tak ternilai harganya. Setiap orang tua menginginkan anaknya sebagai generasi yang sehat, kuat, cerdas, dan berkarakter baik. Oleh karena itu diperlukan keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri pada anak, sehingga perkembangan otak dapat optimal. Usia Sekolahpun menjadi dasar penting dalam membentuk karakter pada anak. Karena usia sekolah anak lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Kegiatan anak di sekolah dapat diberikan kegiatan belajar dengan bermain. Permainan yang diberikan bertujuan

mengasah baik kognitif, afektif dan psikomotor. Permainan ini bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi siswa, (Sekaryati, 2014). Macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif dan kreativitas anak menurut teori Guilford (Hildebrand, Moeslichatoen dalam Yuliani Nurani Sujiono, (2010) yaitu dengan bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab/bercakap-cakap, mengucap syair, percobaan/eksperimen, bercerita, karya wisata, dan dramatisasi.

Adiarti (2009) permainan anak yang diberikan bila kegiatan yang dilakukan anak memiliki muatan

edukatif, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Pengabdian kepada masyarakat ini diberikan kepada anak SD kelas VI di SD Kalibanteng Kulon 2 Semarang, karena pada anak usia ini (10-12 tahun) merupakan peralihan menuju usia remaja disamping itu kegiatan anak SD Kelas VI dipenuhi dengan kegiatan les atau tambahan jam pelajaran dalam rangka persiapan ujian. Sehingga pengabdian ini sangat tepat diberikan pada anak kelas VI karena untuk mencegah kebosanan, mengurangi rasa cemas/stress, meningkatkan rasa percaya diri karena tuntutan orang tua supaya mendapatkan nilai yang baik. Untuk mengurangi dan mencegah tekanan pada anak maka kegiatan ini diberikan dengan santai dan penuh hiburan. Meskipun masih dalam kondisi belajar anak harus tetap mendapatkan haknya yaitu bermain. Karena dengan bermain merupakan salahsatu bentuk stimulasi perkembangan anak. Dalam tahap ini, anak-anak mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, terutama lingkungan sekolah (Widayati 2009).

Selain mendapat pendidikan formal yang dilaksanakan sehari-hari di dalam proses pembelajaran, anak-anak membutuhkan pembentukan kreativitas agar dapat menyeimbangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan. Usia 10-12 tahun adalah usia yang tepat dalam membentuk permainan konstruktif dan kreativitas serta keterampilan fisik. Periode belajar pada anak berupa pembentukan sikap positif dan mengembangkan pemikiran logis yang terbatas pada

objek yang konkrit, maka tepatlah apabila pengetahuan dan keterampilan di luar materi formal sehari-hari diberikan kepada siswa usia SD dengan maksud meningkatkan kemampuan kreatif mereka (Sekaryati, 2014). Memberikan pelatihan sejak dini dapat membantu menumbuh kembangkan kreativitas anak usia SD dan menekan kejenuhan belajar serta memberikan kesenangan dan kepuasan berkreasi kepada anak sehingga dapat menimbulkan semangat belajar kembali (Sekaryati, 2014).

Metode

Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode pelatihan yang didesain seperti bermain dengan memberikan berbagai macam kegiatan untuk meningkatkan kognitif dan kreativitas dan mengetahui minat dan bakat anak. Setelah diberikan latihan berupa kegiatan yang menyenangkan sekaligus hiburan dilanjutkan dengan kegiatan memberikan motivasi untuk menanamkan hal yang positif supaya anak dapat menjadi pribadi yang berkarakter baik. Tehnik pengumpulan data secara wawancara oleh guru dan siswa sebelum dilakukan pelatihan. Data diambil secara acak supaya didapatkan data tentang kreativitas yang dimiliki anak siswa kelas VI SD Kalibanteng Kulon 2 Semarang. Siswa yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 81 peserta dari kelas VIA dan VI B. Agar lebih efektif, maka peserta dibagi menjadi 10 kelompok dengan 10 orang anggota dan 1 orang guru pembimbing dalam masing-masing kelompok. Pelatihan diberikan kepada siswa dan pelatihan kepada guru (*training for trainer*) untuk dapat memberikan bimbingan kepada siswa.

Tabel 1 Tahapan kegiatan dalam pengabdian ini sebagai berikut:

Tahap	Kegiatan	Instrumen	Tujuan Program
1	Pengumpulan data tentang kegiatan/kreativitas yang digemari siswa kelas VI dan memberikan kuesioner kecemasan dalam menghadapi ujian (pre test)	Kertas, pen	Mengali hobi dan bakat anak Mengetahui hasil tingkat kecemasan pada anak sebelum perlakuan

Tahap	Kegiatan	Instrumen	Tujuan Program
3	Mengadakan permainan yang berkaitan dengan kerjasama tim, ketangkasan kecepatan	Bola warna warni, keranjang tempat bola	Melatih siswa untuk ekerjasama dalam tim
4	Membuat kerajinan tangan dari sedotan secara kelompok	Sedotan, benang, jarum	Melatih siswa untuk bekerjasama dalam tim
5	Motivasi anak dalam berpikiran positif terhadap dirinya	Mic, LCD, Laptop	Menanamkan pikiran positif pada anak
6	Memberikan kuesioner kecemasan pada anak (post test)	Kertas, pen	Mengetahui hasil tingkat kecemasan pada anak setelah perlakuan

Hasil Dan Pembahasan

Table 2 Distribusi Frekuensi Kegiatan/Kreatifitas yang Digemari Siswa Kelas VI di SD Kalibanteng Kulon 02 Semarang (n=81)

No	Kegiatan/Kreatifitas	Frekuensi	%
1	Olah raga	30	37%
2	Seni tari	21	26%
3	Seni lukis	11	14%
4	Geguritan	2	2%
5	game online	5	6%
6	Nyanyi	12	15%
	Total	81	100%

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan pada Anak dalam Menghadapi Ujian Nasional Siswa Kelas VI di SD Kalibanteng Kulon 02 Semarang (n=81)

No	kecemasan	Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
1	Panik	0	0%	0	0%
2	Cemas Berat	0	0%	0	0%
3	Cemas Sedang	47	58%	17	21%
4	Cemas Ringan	19	23%	9	11%
5	Cemas normal	15	19%	55	68%
	Total	81	100%	81	100%

Pada table 1 dari 81 murid SD Kalibanteng Kulon 2 kelas VI yang suka dengan kegiatan olahraga paling banyak terdapat 30 anak (37%) dan yang paling rendah adalah geguritan 2 anak (2%). Pada tabel 3 didapatkan data bahwa sebelum dilakukan pelatihan, kecemasan yang paling tinggi adalah kecemasan sedang sebanyak 47 anak (58%) dan yang paling rendah kecemasan normal 15 anak (19%). Sedangkan setelah diberikan

pelatihan yang paling banyak adalah cemas normal 55 anak (68%). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang bermain berupa peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas telah dilaksanakan selama dua hari. Hari pertama anak-anak diberikan kegiatan berupa permainan yang dilaksanakan dilapangan olah raga SD kalibanteng kulon 2 Semarang. Permainan ini bertujuan melatih

kerjasama, disiplin serta tanggung jawab. Kegiatan kedua anak-anak masuk kelas. Didalam kelas diberikan sedotan benang dan jarum. Peralatan ini untuk membuat taplak meja atau alas gelas. Tujuan permainan ini melatih ketrampilan serta koordinasi otak kanan dan kiri. Permainan di bagi menjadi 10 kelompok. Hari kedua siswa kelas VI sebelum kegiatan dimulai berkumpul di lapangan untuk menyanyikan lagu

Indonesia Raya dan dilanjutkan berdoa bersama. Didalam kelas siswa duduk sesuai dengan tempat duduknya untuk persiapan pemberian motivator yang disampaikan oleh Murtiani, SPSi selama 1,5 jam. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan pikiran positif pada anak. Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan pembagian kuesioner untuk menilai tingkat kecemasan setelah diberikan pelatihan.



Gambar 1 Hari pertama Pengisian Kuesioner Kecemasan Sebelum Dilakukan Pelatihan



Gambar 2 Senam Bersama



Gambar 3 Kegiatan kelompok Melatih Kerjasama, ketangkasan dan kecepatan di lapangan



Gambar 4 Membuat Taplak Meja dari Sedotan melatih ketrampilan di Dalam Kelas



Gambar 5 mewarnai gambar di dalam kelas

Simpulan dan Saran

1. Peserta pelatihan antusias mengikuti jalannya pelatihan dari awal sampai akhir.
2. Peserta pelatihan mampu melaksanakan setiap kegiatan yang diberikan selama pelatihan
3. Peserta pelatihan menjadi mengalami penurunan kecemasan dalam menghadapi ujian nasional

Daftar Pustaka

Adiarti, W. 2009. Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak- Kanak. *Jurnal IlmuKependidikan*, 1, 78-84.

Sekaryati. 2014. Menggugah kreativitas anak melalui

pelatihan pembuatan produk dekoratif dengan bahan kertas bekas. *Prociding seminar nasional pengabdian masyarakat*.

Suharya. 2016. Pendidikan seni sebagai Penunjang kreatifitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* Vol.1, No.1, April 2016 ISSN 2503-4626 1

Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks

Widayati, Sri. "Perkembangan Anak Perkembangan Fisik, Motorik, Kognitif, Psikososial." www.g-excess.com, 2009.