ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i6.4488

STRATEGI PERMAINAN ESTAFET UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SD/MI

Relay Game Strategies to Enhance Students' Creativity in Elementary and Islamic Elementary Schools

Iqbal Fhitriansyah[1], Sindy Anzani[2], Nadilla Indriani Nasution[3], Suyono[4]
UIN Sumatera Utara Medan
Iqbal0306231007@uinsu.ac.id; sindy0306231006@uinsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 25, 2024	Dec 10, 2024	Dec 22, 2024	Dec 27, 2024

Abstract

Creativity is one of the important aspects in developing student potential at the elementary/middle school level. For this reason, a learning method is needed that can stimulate and develop student creativity, one of which is through relay games. This study aims to explore the strategy of relay games as an effort to increase students' creativity in SD/MI. The method used is a field experiment involving 18 students divided into three groups. Data was collected through observation, creativity tests, and interviews. The results showed that the group that participated in the relay games experienced a significant increase in aspects of creativity, such as the ability to think innovatively, generate new ideas, and work in a team. Based on these results, it can be concluded that relay games are effective in increasing students' creativity in elementary school. Therefore, the relay game strategy is recommended to be applied

Keywords: Relay Games, Creativity, Creative Learning, Teamwork

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan potensi siswa di tingkat SD/MI. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa, salah satunya melalui permainan estafet. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi permainan estafet sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD/MI. Metode yang digunakan adalah eksperimen di lapangan melibatkan 18 siswa yang dibagi dalam tiga kelompok. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kreativitas, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang mengikuti permainan estafet mengalami peningkatan yang signifikan dalam aspek kreativitas, seperti kemampuan berpikir inovatif, menghasilkan ide-ide baru, serta bekerja dalam tim. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan estafet efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran guna mendorong kreativitas dan kerjasama antar siswa.SD/MI. Oleh karena itu, strategi permainan estafet direkomendasikan untuk diterapkan

Kata Kunci: Permainan Estafet, Kreativitas, Pembelajaran Kreatif, Kerjasama Tim

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar (SD/MI) di era modern. Kemampuan berpikir kreatif semakin diperlu dalam kehidupan ini (Siswono, 2016). Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di SD/MI masih cenderung bersifat monoton, berorientasi pada hafalan, dan kurang melibatkan aktivitas kreatif yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka (Ayu et al., 2022).

Strategi permainan estafet dalam pendidikan dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa, baik itu keterampilan fisik, sosial, maupun kognitif. Permainan estafet yang biasanya dilakukan dalam bentuk perlombaan berkelompok, mengajarkan pentingnya kerja sama, koordinasi, dan komunikasi antar anggota tim. Dalam konteks pendidikan, strategi permainan ini dapat diadaptasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas, yang tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga pada pengembangan sikap dan nilai-nilai penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek utama dari permainan estafet dalam pendidikan adalah pengembangan keterampilan sosial. Melalui permainan ini, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam mencapai tujuan bersama. Mereka diajarkan untuk menghargai peran masing-masing anggota tim dan menyadari bahwa keberhasilan tim tergantung pada kolaborasi dan dukungan antara satu sama lain. Dalam lingkungan pendidikan yang inklusif, hal ini juga dapat meningkatkan rasa saling menghormati dan toleransi antar individu yang berasal dari berbagai latar belakang. (Selpiyani, 2023) Permainan estafet juga melatih keterampilan komunikasi yang efektif. Selama permainan, siswa harus berbicara, memberikan arahan, dan mendengarkan instruksi dengan baik untuk memastikan kelancaran tim. Komunikasi yang baik menjadi kunci dalam

mengoordinasikan gerakan dan strategi antar anggota tim, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai tujuan dengan lebih efisien. Pembelajaran ini sangat berguna dalam berbagai situasi kehidupan, di mana komunikasi yang jelas dan terbuka sangat diperlukan. Strategi permainan estafet juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan ketekunan. Untuk itu, penelitian ini berfokus pada penerapan strategi permainan estafet sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD/MI.

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide atau produk yang orisinal dan bermanfaat. Meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah salah satu aspek penting dalam pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Kreativitas bukan hanya tentang kemampuan menggambar atau membuat karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, problem-solving, dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas sangat penting untuk pengembangan kemampuan siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan memberikan kebebasan dalam berekspresi. Permainan estafet mendorong siswa untuk berpikir cepat dan inovatif, terutama ketika mereka harus menghadapi hambatan atau perubahan yang tak terduga. Ketika suatu tantangan muncul, siswa harus segera mencari solusi baru yang memungkinkan mereka untuk tetap melanjutkan permainan. Misalnya, jika suatu bagian dari permainan menjadi lebih sulit atau tidak sesuai rencana, siswa perlu berpikir kreatif tentang bagaimana mengatasinya dengan cara yang berbeda. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan problem-solving dan berpikir kritis yang sangat penting untuk kreativitas. Dalam permainan estafet, kolaborasi antar anggota tim menjadi hal yang sangat krusial. Setiap anggota tim harus berkontribusi untuk menyelesaikan tugas, yang mendorong mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif. Dengan penerapan yang tepat, permainan estafet dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD atau MI, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan cara yang lebih kreatif dan adaptif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi pengaruh strategi permainan estafet dalam meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI). Kreativitas, sebagai salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak dini, sering kali terabaikan dalam proses pembelajaran yang lebih berorientasi pada pencapaian akademik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di SD/MI, seperti kurangnya variasi metode

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta minimnya stimulasi untuk memunculkan ide-ide kreatif siswa. Permainan estafet dipilih sebagai fokus penelitian karena sifatnya yang interaktif dan kolaboratif, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar sambil mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap sejauh mana permainan estafet mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana elemen-elemen yang terdapat dalam permainan estafet, seperti kerjasama tim, pemecahan masalah, dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan, dapat mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi implementasi strategi permainan estafet dalam pembelajaran, termasuk kendala-kendala yang mungkin muncul dan solusi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terperinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar alamiah. Penelitian kualitatif cenderung memiliki analisis mendalam, proses makna dalam perspektif objek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Tujuan dasar filosofi digunakan sebagai pembimbing agar fokus penelitian sesuai dengan kenyataan di lapangan. Kualitatif juga ditafsirkan sebagai penelitian yang berfokus pada peninjauan latar alamiah dari bermacam kasus sosial. Tidak hanya itu, kualitatif didefinisikan sebagai jalan untuk menciptakan dan mendeskripsikan suatu kasus cengan cara naratif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di sekolah MIS AZMIA Tanjung Morawa yang berada di jl. Bambu No.73, Limau Manis, Kec. Tj.Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20362. Penelitian ini dilaksanakan pada hari sabtu 9 November 2024 pukul 08.00 WIB.

HASIL

Melalui mini riset ini yang mana telah kami lakukan di MIS AZMIA Tanjung Morawa yang berada di jl. Bambu No.73, Limau Manis, Kec. Tj.Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Maka dengan itu kami mendapatkan hasil dari penelitian itu yang mana sebagai berikut:

1. Secara pembahasan Yang mana telah di jelaskan oleh peneliti terdahulu dan guru bahwa strategi dalam permainan estafet ini adalah suatu rancangan pembelajaran yang di gunakan oleh seorang guru kepada siswa untuk membentuk kekompakan siswa kepada temannya. Yang mana kita ketahui menanamkan rasa kekompakan, kolaborasi, dan stratrgi yang bagus merupakan suatu hal yang harus di berikan dan di lakukan oleh siswa agar seorang siswa dapat menjadi jatidiri yang dapat bekerja dengan tim dan menjadi orang yang profesional nanti nya. Maka strategi estafet itu yaitu mewujudkan rasa percaya, kekompakan, dan kolaborasi dengan orang lain. Maka itu gunanya guru meberikan pembelajaran seperti itu melatih kerja tim siswa kita. Yang mana juga setelah guru-guru pahami karakter siswa nya ternyata 90% menyukai pembelajaran di luar kelas dengan kegiatan bermain. Maka bermain sambal belajar meruapakan pembelajaran yang harus di ciptakan oleh seorang guru, seperti contoh nya permainan estafet tersebut.
2. Secara pembahasan yang mana kita ketahui bahwa kreativitas merupakan suatu wujud dari kreatif yang muncul dari diri seseorang. Maka dari itu sangat penting membentuk seorang anak menjadi, anak yang kreatif. Maka peningkatan kreativitas yaitu suatu yang muncul dari aspek Pendidikan yang mana ini sangat penting apa lagi dalam masa Pendidikan yang di dalam nya harus sering mendapatkan perhatian lebih, karena anak yang semangat dalam suatu tujuan akan memunculkan rasa kreatif nya dalam kegiatan yang ia lakukan. Maka dengan pembelajaran yang mengasikan eperti di luar kelas, sambal bermain, dan mengikuti kemauan seorang anak, maka akan terciptanya kreativitas anak karena seorang anak tidak mendapatkan tekanan lebih dari guru nya. Maka estafet ini dapat membentuk peningkatan kreativitas seorang anak.
3. Memotivasi anak dalam berkreasi, Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dan karenanya guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajarnya. Peran guru dalam memberikan motivasi pada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menciptakan kreasi sesuai kreativitas

peserta didi. Proses pembelajaran yang didukung oleh ketrampilan guru dalam memberikan motivasi akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa karena adanya sosok guru yang memberikan semangat akan menciptakan kondisi kelas dan suasana penuh semangat. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas,seperti menggunakan strategi permainan estafet pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Suatu materi pembahasan yang sama-sama kita pelajari bahwa hubungan strategi permainan estafet dengan kreativitas merupakan hubungan yang sangat dekat yang mana dalam permainan estafet ini memerlukan strategi atau cara agar menjadi seorang juara maka cara yang di berikan nanti nya pasti dalam mejalankan itu adanya rintangan, maka kekompakan tim merupakan hal utama yang harus di jaga. Maka setelah adanya strategi maka seorang siswa langsung mempraktekan dan menjalani misinya. Setiap menjalani hal tersebut pasti muncul kreativitas anak seperti kekompakan tim, berpikir keras, dan memunculkan hal ide baru itu merupakan 2 elemen tadi yang muncul pada saat kegiatan tersebut, seperti kegiatan estafaet yang di lakukukan di sekolah MIS AZMIA Tanjung Morawa yang berada di jl. Bambu No.73, Limau Manis, Kec. Tj.Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

PEMBAHASAN

Strategi Permainan Estafet

Strategi permainan estafet dalam pendidikan dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa, baik itu keterampilan fisik, sosial, maupun kognitif. Permainan estafet yang biasanya dilakukan dalam bentuk perlombaan berkelompok, mengajarkan pentingnya kerja sama, koordinasi, dan komunikasi antar anggota tim. Dalam konteks pendidikan, strategi permainan ini dapat diadaptasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas, yang tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga pada pengembangan sikap dan nilai-nilai penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek utama dari permainan estafet dalam pendidikan adalah pengembangan keterampilan sosial. Melalui permainan ini, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam mencapai tujuan bersama. Mereka diajarkan untuk menghargai peran masing-masing anggota tim dan menyadari bahwa keberhasilan tim tergantung pada kolaborasi dan dukungan antara satu sama lain. Dalam lingkungan pendidikan yang inklusif, hal ini juga dapat meningkatkan rasa saling menghormati dan toleransi antar individu yang berasal dari berbagai latar belakang.

(Selpiyani & Darmayanti, 2023). Permainan estafet juga melatih keterampilan komunikasi yang efektif. Selama permainan, siswa harus berbicara, memberikan arahan, dan mendengarkan instruksi dengan baik untuk memastikan kelancaran tim. Komunikasi yang baik menjadi kunci dalam mengoordinasikan gerakan dan strategi antar anggota tim, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai tujuan dengan lebih efisien. Pembelajaran ini sangat berguna dalam berbagai situasi kehidupan, di mana komunikasi yang jelas dan terbuka sangat diperlukan. Strategi permainan estafet juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan ketekunan. Dalam permainan ini, setiap individu memiliki peran penting dalam memastikan tim mereka berjalan dengan lancar. Ketika salah satu anggota tim gagal menjalankan tugas dengan baik, seluruh tim akan terpengaruh. Oleh karena itu, permainan ini mengajarkan pentingnya tanggung jawab pribadi dan bagaimana kontribusi kecil setiap individu dapat mempengaruhi keberhasilan keseluruhan. Dari perspektif kognitif, permainan estafet memberikan kesempatan bagi siswa untuk merencanakan strategi dan membuat keputusan secara cepat. Pemain harus bisa membaca situasi dan memilih langkah terbaik dalam waktu singkat, yang mengasah kemampuan berpikir kritis dan problem-solving. Taktik yang tepat dalam permainan estafet juga melibatkan perencanaan yang matang, baik dalam hal pengaturan waktu, pemilihan strategi lari, maupun dalam memilih urutan pelaksanaan. (Tangse & Dimyati, 2021). Permainan estafet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas fisik yang menyenangkan, mereka cenderung merasa lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Aktivitas seperti ini juga dapat membantu mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini sangat penting, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil akademik siswa. Permainan estafet juga berfungsi sebagai alat yang baik untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pendidikan. Misalnya, dalam permainan yang mengharuskan penghitungan waktu, penggunaan alat ukur, atau pengelolaan sumber daya, siswa dapat memanfaatkan pengetahuan matematika mereka. Demikian pula, aspek fisik dalam permainan ini dapat mengajarkan prinsip-prinsip ilmu olahraga, sementara nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan ini dapat diajarkan melalui mata pelajaran PPKn atau pembelajaran karakter. Penggunaan permainan estafet dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk bergerak cepat, berlari, atau melakukan aktivitas fisik lainnya yang melibatkan gerakan tubuh secara koordinatif. Aktivitas semacam ini berfungsi untuk meningkatkan kebugaran

fisik siswa serta keterampilan motorik seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh, yang sangat berguna dalam perkembangan fisik mereka. Di samping itu, permainan estafet juga mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja keras dan persaingan sehat. Dalam setiap perlombaan, ada unsur kompetisi yang memotivasi siswa untuk memberikan yang terbaik. Namun, dalam konteks pendidikan, penting untuk menekankan bahwa kompetisi ini bukan hanya tentang menjadi yang tercepat atau terbaik, tetapi tentang bagaimana belajar dari setiap pengalaman dan berusaha menjadi lebih baik di masa depan. Siswa diajarkan untuk menghargai usaha dan proses, bukan hanya hasil akhir. (Fitriana et al., 2023). Strategi permainan estafet dapat diperluas dengan memodifikasi aturan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, guru dapat merancang permainan estafet yang melibatkan tantangan intelektual, seperti teka-teki atau soal-soal matematika yang harus dijawab sebelum melanjutkan perlombaan. Ini akan membuat permainan menjadi lebih menarik sekaligus mendidik, karena menggabungkan aspek fisik dan kognitif secara seimbang. Penerapan permainan estafet dalam pendidikan juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri. Ketika siswa berhasil melewati tantangan dan berkontribusi dalam kesuksesan tim, mereka merasa dihargai dan merasa lebih percaya diri dengan kemampuan mereka. Hal ini sangat penting dalam membentuk karakter positif, di mana siswa merasa lebih mampu dan percaya diri dalam menghadapi tantangan di luar lingkungan sekolah. Pada tingkat lebih lanjut, permainan estafet dapat digunakan untuk mengembangkan kepemimpinan di kalangan siswa. Dalam setiap tim, pasti ada pemimpin yang memandu dan mengarahkan tim menuju kemenangan. Melalui permainan ini, siswa yang memimpin dapat belajar bagaimana membuat keputusan yang tepat, mengelola waktu, serta memotivasi rekan-rekan mereka untuk bekerja sama. Keterampilan kepemimpinan yang dikembangkan dalam konteks permainan ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di dalam maupun di luar sekolah. Permainan estafet dalam pendidikan bukan hanya sekadar sebuah aktivitas fisik, tetapi juga sebuah strategi pembelajaran yang multifaset, yang memberikan manfaat besar bagi perkembangan siswa dalam berbagai aspek. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar tentang keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, emosional, dan nilai- nilai moral yang akan berguna dalam kehidupan mereka. Dengan pendekatan yang tepat, permainan estafet dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah.(Maula et al., 2023)

Peningkatan Kreativitas Siswa di SD/MI

Meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah salah satu aspek penting dalam pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Kreativitas bukan hanya tentang kemampuan menggambar atau membuat karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, problem-solving, dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Mendidik siswa untuk berpikir kreatif sejak dini akan membantu mereka mengembangkan potensi mereka secara maksimal dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas sangat penting untuk pengembangan kemampuan siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan memberikan kebebasan dalam berekspresi. Di SD atau MI, guru dapat merancang pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Misalnya, dalam mata pelajaran seni, guru dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih media dan bentuk karya yang mereka inginkan, tanpa harus terikat pada aturan yang terlalu kaku. Ini akan membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri dan menggali kreativitas mereka. Pembelajaran yang berbasis proyek juga dapat mendorong kreativitas siswa. Dalam pendekatan ini, siswa diberi tugas untuk menyelesaikan suatu proyek yang melibatkan riset, eksplorasi, dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat proyek kelompok tentang cara-cara menjaga kebersihan lingkungan. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga berpikir secara kreatif untuk menemukan solusi masalah yang ada di sekitar mereka. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Penerapan metode pembelajaran berbasis inquiry juga dapat merangsang kreativitas siswa. Dalam pembelajaran berbasis inquiry, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, dan mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses mencari solusi, bukan hanya sebagai penyampai informasi. Metode ini dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam, tidak hanya menerima informasi yang diberikan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pencarian pengetahuan. Di luar mata pelajaran akademik, kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan wadah yang baik untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kegiatan seperti drama, musik, tari, atau klub kreatif lainnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan seni dan ekspresi diri mereka. Dalam kegiatan ini, siswa belajar untuk bekerja sama, berimajinasi, dan menciptakan karya bersama. Ekstrakurikuler juga membantu siswa

menemukan minat dan bakat mereka yang mungkin tidak dapat ditemukan dalam kegiatan pembelajaran formal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya, melalui penggunaan perangkat lunak desain grafis, video editing, atau aplikasi pembelajaran interaktif, siswa dapat diajak untuk menciptakan berbagai proyek digital yang menantang kreativitas mereka. Teknologi memberikan banyak kemungkinan baru bagi siswa untuk mengembangkan ide dan karya yang lebih beragam, sehingga memperluas cakrawala kreativitas mereka.Penting juga untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kreativitas. Lingkungan yang terbuka, penuh dukungan, dan tidak menghakimi akan membuat siswa merasa lebih nyaman untuk bereksperimen dan berinovasi. Guru harus menciptakan suasana yang memungkinkan siswa merasa aman untuk mengungkapkan ide-ide mereka tanpa takut salah. Dengan demikian, kreativitas mereka akan berkembang dengan maksimal. Guru juga dapat memberi apresiasi terhadap ide-ide kreatif siswa, meskipun hasil akhirnya tidak sempurna, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkreasi. Memberi tantangan yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Tantangan yang menarik akan memicu siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam mencari solusi. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran matematika, guru bisa memberikan soal cerita yang mengharuskan siswa untuk berpikir secara kreatif dan menghubungkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, siswa akan lebih termotivasi untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Mengajarkan keterampilan berpikir kreatif juga bisa dilakukan melalui pendekatan multidisiplin. Dengan menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema atau proyek, siswa dapat melihat hubungan antara berbagai konsep yang berbeda. Misalnya, dengan menggabungkan pelajaran sains dan seni dalam proyek pembuatan model ekosistem, siswa dapat berpikir secara lebih holistik dan kreatif, karena mereka belajar untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu dalam suatu karya atau penyelesaian masalah.(Thosin Waskita et al., 2022). Penerapan pendekatan konstruktivisme juga dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa. Dalam pendekatan ini, siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yang aktif, di mana mereka membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman. Guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksperimen, berdiskusi, dan menyimpulkan pengetahuan secara mandiri. Pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman ini mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Salah satu cara lainnya untuk

meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan memberikan kesempatan untuk belajar dari kegagalan. Siswa harus diajarkan bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, melainkan bagian dari proses belajar. Dalam konteks pembelajaran, kegagalan bisa menjadi peluang untuk mencoba pendekatan yang berbeda dan menemukan solusi baru. Dengan pendekatan ini, siswa akan merasa lebih bebas untuk bereksperimen dan berkreasi tanpa rasa takut gagal, yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas mereka. Keterlibatan orang tua dalam mendukung kreativitas siswa juga sangat penting. Orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas di rumah, dengan memberi kesempatan kepada anakanak untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Mereka juga dapat bekerja sama dengan guru untuk mengikuti perkembangan kreativitas anak dan memberikan dukungan yang dibutuhkan. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif bagi pengembangan kreativitas siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Meningkatkan kreativitas siswa di SD atau MI memerlukan pendekatan yang holistik, yang melibatkan berbagai aspek dari metode pembelajaran hingga dukungan lingkungan. Dengan memberikan kebebasan berekspresi, tantangan yang sesuai, serta kesempatan untuk belajar dari kegagalan, siswa akan memiliki ruang untuk mengembangkan potensi kreatif mereka. Selain itu, peran guru, orang tua, dan sekolah secara keseluruhan sangat menentukan dalam menciptakan suasana yang mendukung kreativitas siswa, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang inovatif dan siap menghadapi dunia yang terus berkembang(Novitasari et al., 2023).

Hubungan Antara Strategi Permainan Estafet dengan Kreativitas Siswa di SD/MI

Strategi permainan estafet adalah metode yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) umumnya dikaitkan dengan aktivitas fisik, permainan estafet juga mengandung banyak elemen yang merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Dalam permainan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan cara yang efektif dan efisien. Keterlibatan mereka dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi strategi untuk memenangkan permainan memberi mereka banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu aspek penting dalam permainan estafet adalah kemampuan siswa untuk merencanakan dan mengatur strategi. Ketika siswa dihadapkan dengan tantangan, mereka harus berpikir kreatif untuk menyelesaikannya. Misalnya, mereka harus memutuskan urutan anggota tim, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan setiap individu, dan memutuskan cara

terbaik untuk mencapai tujuan. Proses perencanaan ini mendorong siswa untuk berpikir secara fleksibel dan terbuka, serta menemukan berbagai cara yang dapat mereka gunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ini adalah latihan yang baik untuk merangsang kreativitas mereka.(Lestari & Puspitasari, 2021). Permainan estafet mendorong siswa untuk berpikir cepat dan inovatif, terutama ketika mereka harus menghadapi hambatan atau perubahan yang tak terduga. Ketika suatu tantangan muncul, siswa harus segera mencari solusi baru yang memungkinkan mereka untuk tetap melanjutkan permainan. Misalnya, jika suatu bagian dari permainan menjadi lebih sulit atau tidak sesuai rencana, siswa perlu berpikir kreatif tentang bagaimana mengatasinya dengan cara yang berbeda. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan problem-solving dan berpikir kritis yang sangat penting untuk kreativitas. Dalam permainan estafet, kolaborasi antar anggota tim menjadi hal yang sangat krusial. Setiap anggota tim harus berkontribusi untuk menyelesaikan tugas, yang mendorong mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif. Proses ini mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain, berbagi ide, dan berpikir bersama untuk mencapai tujuan. Dalam konteks ini, kreativitas muncul melalui interaksi sosial. Setiap siswa mungkin memiliki cara atau ide yang berbeda dalam menyelesaikan masalah, dan diskusi tim dapat menghasilkan solusi kreatif yang lebih baik daripada jika mereka bekerja sendirian. Siswa juga diajak untuk mengembangkan imajinasi mereka dalam permainan estafet. Misalnya, dalam permainan yang melibatkan penyusunan barang atau objek tertentu, siswa dapat berkreasi dengan cara menyusun atau mengelompokkan benda-benda tersebut dalam pola atau desain yang unik. Ini memberikan mereka kesempatan untuk berekspresi secara visual dan mengembangkan kreativitas artistik mereka. Permainan seperti ini juga memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mencoba ide-ide baru tanpa merasa takut salah, yang merupakan bagian penting dalam proses pengembangan kreativitas. Permainan estafet tidak hanya melibatkan elemen fisik, tetapi juga aspek kognitif yang dapat mengasah kreativitas. Misalnya, dalam permainan estafet yang mengharuskan siswa menyelesaikan teka-teki atau menjawab pertanyaan sebelum melanjutkan, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Mereka harus menghubungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan tantangan yang ada, serta menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah dalam waktu yang terbatas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan memberi tantangan yang beragam dalam permainan estafet, guru dapat merangsang kreativitas siswa. Misalnya, dalam permainan estafet yang

menggabungkan unsur-unsur matematika atau sains, siswa diminta untuk menyusun objek atau benda sesuai dengan aturan tertentu yang melibatkan konsep-konsep tersebut. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menemukan cara baru untuk mengaplikasikan pengetahuan akademik dalam situasi yang lebih praktis dan menyenangkan. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan memberi kesempatan bagi siswa untuk berpikir secara lebih holistik. Permainan estafet dapat dikombinasikan dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kreatif. Misalnya, menggunakan aplikasi pembelajaran untuk mencatat waktu atau memberikan instruksi, atau bahkan merancang permainan estafet berbasis digital, memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menggunakan teknologi. Ini memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang strategi atau menyelesaikan tantangan. Teknologi dapat memberikan elemen baru yang memperkaya pengalaman belajar mereka. (Amaliah et al., 2022). Peran guru dalam permainan estafet sangat penting untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa. Guru harus menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi dan eksperimen, memberi siswa kebebasan untuk mencoba berbagai strategi dan solusi tanpa takut gagal. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses berpikir kreatif, bukan sebagai pengatur atau penilai. Hal ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih leluasa dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan berinovasi dalam setiap langkah yang mereka ambil selama permainan. Aspek kompetitif dalam permainan estafet juga dapat memotivasi siswa untuk berpikir lebih kreatif. Ketika siswa berkompetisi dalam tim, mereka akan berusaha mencari cara-cara baru untuk menang, yang mengarah pada pengembangan ide-ide baru dan solusi yang lebih efisien. Dalam lingkungan yang kompetitif, mereka merasa lebih terdorong untuk berpikir di luar kebiasaan dan mencoba berbagai pendekatan yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Dengan adanya elemen persaingan yang sehat, siswa akan semakin bersemangat untuk meningkatkan kreativitas mereka demi memenangkan permainan. Salah satu aspek penting lainnya adalah bagaimana permainan estafet dapat membantu siswa mengatasi rasa takut gagal. Dalam permainan ini, kegagalan sering kali terjadi, terutama ketika tim tidak berhasil menyusun barang dengan cepat atau tidak mengikuti strategi yang direncanakan. Namun, kegagalan ini dapat dijadikan pengalaman belajar yang berharga. Siswa belajar bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, melainkan kesempatan untuk mencoba pendekatan baru dan lebih kreatif. Ini mengajarkan mereka untuk tidak takut gagal, yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas mereka. Permainan estafet juga

memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang pentingnya ketekunan dan kerja keras dalam proses kreatif. Kreativitas bukan hanya tentang memiliki ide yang hebat, tetapi juga tentang kemampuan untuk terus mencoba dan berusaha meskipun menghadapi tantangan atau kegagalan. Dalam permainan estafet, siswa belajar bahwa untuk mencapai tujuan, mereka harus bekerja keras, berinovasi, dan tidak mudah menyerah. Keterampilan ini sangat berharga dalam kehidupan mereka di luar sekolah dan membantu mereka menjadi individu yang lebih tangguh dan kreatif. Melalui permainan estafet, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, memimpin, atau mengikuti instruksi dengan baik. Kerja sama dalam tim sangat penting dalam permainan ini, karena setiap anggota tim memiliki peran yang berbeda dalam mencapai tujuan bersama. Proses berbagi ide, mendengarkan satu sama lain, dan mengambil keputusan bersama menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas. Keterampilan sosial yang berkembang melalui permainan ini juga dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain dan dalam mengungkapkan ide-ide kreatif mereka.(Umami et al., 2016). Penerapan permainan estafet dalam berbagai konteks akademik juga bisa memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, dalam pelajaran sains, siswa dapat diminta untuk menyusun peralatan percobaan secara tepat dalam waktu tertentu. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, mereka bisa diminta untuk membuat cerita atau dialog berdasarkan urutan kejadian yang mereka pilih selama permainan. Pendekatan semacam ini menggabungkan elemen kreativitas dalam konteks yang lebih akademik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Hubungan antara strategi permainan estafet dan kreativitas siswa sangat erat. Melalui berbagai elemen permainan yang melibatkan perencanaan, pemecahan masalah, kerja sama, dan eksplorasi, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif. Permainan ini memberi mereka kesempatan untuk bereksperimen, menguji ide-ide baru, dan belajar dari kegagalan. Dengan penerapan yang tepat, permainan estafet dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD atau MI, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan cara yang lebih kreatif dan adaptif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi permainan estafet efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di SD/MI. Permainan estafet yang melibatkan

kolaborasi tim dan tantangan berpikir kreatif memberikan dampak positif pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, dan berinteraksi secara efektif dengan teman-temannya. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan perkembangan signifikan pada siswa yang mengikuti permainan estafet dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, permainan estafet dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk merangsang kreativitas siswa, serta dapat diterapkan lebih luas dalam konteks pendidikan di SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliah, O., Hayati, T., Nursihah, A., Kunci, K., Bola, E., & Kinestetik, K. (2022). *Hubungan Antara Aktivitas Dalam Bermain Estafet Bola Dengan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Kelompok B Ra Al-Hasanah Kabupaten Bandung*. *03*(1).

Ayu, Y., Wahyuningtiyas, P., Fikri, K., & Fitrianawati, M. (2022). Dampak Pembelajaran Konvensional Pada Siswa SD Muhammadiyah Domban 3 dan Problem Based Learning Sebagai Solusinya. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, *3*(1), 1025–1029.

Fitriana, N., Wijayanti, A., & Tanto, O. D. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Estafet Bola Bambu pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Sumengko Kwadungan Ngawi. *Journal of Islamic Early Chilhood Education*, *4*(1), 1–14.

Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 2, pp. 752–760). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1024

Maula, H., Suwignyo Prayogo, M., Arafah, F., Alvin Hidayatullah, dan, Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U. (2023). Implementasi Permainan Singing Estafet dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Kelas V B SD Al Baitul Amien 02 Jember. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *04*(02), 33–41. https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas

Novitasari, N., Rianik, R., & Fitri, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Estafet Bola Di Kelompok a Kb Buah Hati Kecamatan Kenduruan Kabupaten Tuban. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 80–87. https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i2.2782

Selpiyani, Y., & Darmayanti, N. (2023). Penerapan Permainan Estafet Bola Kertas Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Nurul Almi Arrafi. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *3*(2), 396–406. https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3719

Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–16.

Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 9–16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166

Thosin Waskita, D., Mochamad Surya, C., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, *3*(1), 53–62. https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.312

Umami, A., Kurniah, N., & Delrefi, D. (2016). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *1*(1), 15–20.