

PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Anak Usia Dini

(Teori dan Praktik)



Dr. Masganti Sit, M. Ag
Dr. Khadijah, M. Ag
Fauziah Nasution, M.Psi
Sri Wahyuni, M.Psi
Rohani, M.Pd
Nurhayani, S.Ag, SS, M.Si
Ahmad Syukri Sitorus, M.Pd
Raisah Armayanti, S.Pd, M.Pd
Hilda Zahra Lubis, M.Pd

Perdana
Publishing

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

Teori dan Praktik

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Teori dan Praktik

Disusun oleh:

Dr. Masganti Sit, M. Ag

Dr. Khadijah, M. Ag

Fauziah Nasution, M.Psi

Sri Wahyuni, M.Psi

Rohani, M.Pd

Nurhayani, S.Ag, SS, M.Si

Ahmad Syukri Sitorus, M.Pd

Raisah Armayanti, S.Pd, M.Pd

Hilda Zahra Lubis, M.Pd



Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan buku yang berjudul “Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis”. Shalawat beriringan salam kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW atas segala jasanya menyampaikan Risalah Allah di muka bumi dan semoga beliau memberikan syafaatnya kepada kita di Hari Kiamat.

Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis merupakan suatu komponen penting yang harus diketahui oleh pendidik dan calon pendidik. Pemahaman guru yang benar terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini akan menuntun guru untuk membuat disain pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak yang akan menghasilkan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan kepada anak usia dini. Pembelajaran yang tidak memperhatikan perkembangan kreativitas anak akan membuat anak bosan atau frustrasi. Jika anak bosan dan frustrasi, para guru juga akan tertular rasa bosan dan frustrasi ketika mengajar. Dasar pemikiran inilah yang menjadi pengetahuan tentang perkembangan kreativitas anak usia dini secara teori dan praktis merupakan alah satu komponen dari kompetensi pedagogik seorang guru.

Buku ini disusun sebagai bacaan bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis. Setelah membaca buku ini pembaca diharapkan memiliki pengetahuan tentang Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis dengan baik, semoga buku ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu bahan rujukan dan literatur bagi calon pendidik anak usia dini.

Sebagai sebuah karya, buku ini jauh dari sempurna mungkin masih banyak terdapat kekurangan dan kekhilafan baik bahasa maupun tulisan

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Teori dan Praktik

Penulis: Dr. Masganti Sit, M.Ag, dkk

Copyright © 2016, pada penulis
Hak cipta dilindungi undang-undang
All rights reserved

Penata letak: Muhammad Yunus Nasution
Perancang sampul: Aulia@rt

Diterbitkan oleh:

PERDANA PUBLISHING

(Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana)
Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)
Jl. Sosro No. 16-A Medan 20224
Telp. 061-77151020, 7347756 Faks. 061-7347756
E-mail: perdanapublishing@gmail.com
Contact person: 08126516306

Cetakan pertama: September 2016

ISBN 978-602-6462-11-4

Dilarang memperbanyak, menyalin, merekam sebagian atau seluruh bagian buku ini dalam bahasa atau bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit atau penulis

yang kurang tepat. Penulis mohon saran dan kritik yang membangun sehingga dapat memberikan sumbangan dalam perbaikan di masa yang akan datang.

Medan, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	
DASAR-DASAR PENGEMBANGAN KREATIVITAS	
A. Pengertian Kreativitas	1
B. Hubungan Kreativitas dengan Intelegensi	2
C. Mekanisme Kreativitas	6
D. Ciri-ciri Anak Kreatif	8
E. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas	10
F. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas	12
G. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak	25
BAB II	
TEORI KREATIVITAS	
A. Teori Psikoanalisi	29
1. Sigmund Freud	30
2. Ernst Kris	31
3. Carl Jung	31
B. Teori Humanistik.....	32
1. Abraham Maslow	32
2. Carl Rogers	33
3. Cziksentsmihalyi	34

C. Teori Kognitif	37
D. Teori Islam	38

BAB III

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Model-Model Pembelajaran	41
1. Model Pembelajaran Kooperatif	41
2. Model Pembelajaran Konstruktivisme	44
3. Model Pembelajaran Portofolio	46
4. Model Pembelajaran Kontekstual	47
B. Strategi Pembelajaran	49
1. Strategi Pembelajaran Inkuiri	49
2. Strategi Pembelajaran Tematik Berbasis <i>Discovery</i>	51
3. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah	54
4. Strategi Pembelajaran Bermain Peran	57
5. Strategi Pembelajaran Quantum	60

BAB IV

PENGUKURAN KREATIVITAS

A. Pendekatan Dalam Pengukuran Bakat Kreatif	68
1. Analisis Obyektif	68
2. Pertimbangan Subyektif	68
3. Inventori Kepribadian	69
4. Inventori Biografis	70
5. Tes Kreativitas	70
B. Manfaat Pengukuran Bakat Kreatif	71
1. Pengayaan	72
2. Remediasi	72
3. Bimbingan Kejuruan	73
4. Evaluasi Pendidikan	73
5. Pola Perkembangan Kreativitas	73
C. Tujuan Pengukuran Kreativitas	74
1. Identifikasi Bakat Kreatif	74

2. Penelitian	74
3. Konseling	74
D. Jenis Pengukuran Bakat Kreatif	75
1. Tes yang Mengukur Kreativitas secara Langsung	75
2. Tes yang Mengukur Unsur-unsur Kreativitas	75
3. Tes yang Mengukur Ciri Kepribadian Kreatif	75
4. Pengukuran Bakat Kreatif secara Non- Tes	76
E. Identifikasi Berdasarkan Bidang Bakat	76
1. Identifikasi Kemampuan Intelektual Umum	76
2. Identifikasi Bakat Akademik Khusus	78
3. Identifikasi Bakat Kepemimpinan	78
4. Identifikasi Bakat Seni Visual dan Pertunjukan	78
5. Identifikasi Bakat Psikomotor	79
F. Alat Pengukur Bakat Kreatif	80

BAB V

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS

DALAM BIDANG MORAL DAN NILAI-NILAI

A. Moral dan Nilai-nilai Agama Anak Usia Dini	82
1. Konsep Moral dan Akhlak Anak Usia Dini	82
2. Stimulasi Peningkatan Nilai Agama dan Akhlak Anak Usia Dini	84

BAB VI BAB V

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS

DALAM BIDANG MORAL DAN NILAI-NILAI

A. Pendahuluan	88
B. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Fisik Motorik Kasar dan Motorik Halus	91
C. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Fisik Motorik Halus	106

BAB VII

PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG

KOGNITIF

131

A. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Sains 131
 B. Pengembangan Kreativitas dalam bidang Bahasa Lisan..... 138

BAB VIII

PRAKTIK BAIK PENGAMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG SENI 147
 A. Pengembangan Seni Musik Anak Usia Dini 147
 1. Pengertian Musik 147
 2. Unsur-unsur Seni Musik 148
 3. Tahap Perkembangan Musik Anak Usia Dini 150
 4. Jenis-jenis Musik untuk Anak Usia Dini 152
 B. Pengembangan Seni Tari Anak Usia Dini 154
 1. Pengertian Seni Tari 154
 2. Unsur-Unsur Tari 156
 3. Tahap Perkembangan Seni Tari Anak Usia Dini 158
 4. Stimulasi Kreativitas Seni Musik Anak Usia Dini 159
 C. Pengembangan Seni Rupa Ana Usia Dini 160
 1. Pengertian Seni Rupa 160
 2. Unsur-unsur Seni Rupa 161
 3. Tahap Perkembangan Seni Rupa Anak Usia Dini 165
 4. Jenis-jenis Seni Rupa untuk Anak Usia Dini 168
 5. Stimulasi Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini 179
 D. Seni Drama Anak Usia Dini 184
 1. Pengertian Seni Drama 184
 2. Unsur-unsur Seni Drama 184
 3. Stimulasi Kreativitas Seni Drama 187
 DAFTAR PUSTAKA 189

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Langkah Langkah Pembelajaran Koopertif	43
Tabel 3.2 Tahap Model Pembelajaran Konstruktivisme	45
Tabel 3.3 Tahap Model Portofolio.....	46
Tabel 3.4 Sintaks Pembelajaran Berbaris Masalah	55
Tabel 3.5 Sintaks PBLDalam Kegiatan “Mencampur Warna”	56
Tabel 3.6 Model Pembelajaran Bermain Peran	58
Tabel 3.7 Sintaks Metode Bermain Peran	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Maslow's Hierarchy of Needs</i>	26
Gambar 5.1	Kegiatan Anak Belajar Al-Quran	85
Gambar 5.2	Kegiatan Anak Mengunjungi OIF UMSU	86
Gambar 5.3	Kegiatan Menghapal Doa Sambil Bermain	87
Gambar 6.1	Anak Menanam Bawang	92
Gambar 6.2	Kegiatan Membelah Ikan dan Mengenal Ikan ..	93
Gambar 6.3	Anak Membuat Sosis	94
Gambar 6.4	Anak Bermain Lingkaran Bolu Kecil	96
Gambar 6.5	Anak Bermain Lingkaran Bolu Besar	98
Gambar 6.6	Anak Bermain Sosis	99
Gambar 6.7	Gerak Air Hujan Jatuh	101
Gambar 6.8	Kegiatan Simulasi <i>Out Bond</i> di Kampong Ladang Tuntungan	104
Gambar 6.9	Kegiatan Bermain Balok	106
Gambar 6.10	Kegiatan Membakar Ikan	109
Gambar 6.11	Kegiatan <i>Funcooking</i>	112
Gambar 6.12	Kegiatan Membuat dan Bermain Telepon-Teleponan	114
Gambar 6.13	Kegiatan Mengisi Pola Berbagai Bentuk Dengan Media Cangkang Telur	116
Gambar 6.14	Kegiatan Menciptakan Berbagai Bentuk (Kalung, Mahkota, Pancing Dari Dedaunan)	118
Gambar 6.15	Kegiatan Melukis Dengan Tehnik <i>Block dan Ink</i>	119
Gambar 6.16	Kegiatan membuat Jus Jeruk	123
Gambar 6.17	Kegiatan PENSI	125

Gambar 6.18	Kegiatan Masak Burger	126
Gambar 6.19	Kegiatan Berenang	128
Gambar 7.1	Proses Membakar Ikan	132
Gambar 7.2	Membuat dan Bermain Telepon–teleponan	135
Gambar 7.3	Melukis Dengan Teknik <i>Block dan Ink</i>	136
Gambar 7.4	ProsesMembakar Ikan	139
Gambar 7.5	Kunjungan Museum	140
Gambar 7.6	Khataman Naik Alqur'an	141
Gambar 7.7	Bermain Balok	142
Gambar 7.8	Melihat Alam Semesta di OIF UMSU	144
Gambar 7.9	Lomba Mewarnai	145
Gambar 8.1	Kegiatan Menari	160
Gambar 8.2	Bermacam-macam Garis	162
Gambar 8.3	Unsur Bidang Seni Rupa	163
Gambar 8.4	Unsur Gelap Terang Pada Seni Rupa	163
Gambar 8.5	Pemanfaatan Tekstur Pada Seni Rupa	164
Gambar 8.6	Lingkran Warna	165
Gambar 8.7	Benda yang Memiliki Unsur Keruangan	165
Gambar 8.8	Tahapan Menggambar Anak	171
Gambar 8.9	Mengisi Pola Berbagai Cangkang Telur	179
Gambar 8.10	Menciptakan Berbagai Bentuk dari Daun-daunan	182
Gambar 8.11	Anak Melukis dengan Tehnik <i>Balok dan ink</i>	183
Gambar 8.12	Hasil Karya Anak yang Dipajangkan	188

BAB I

DASAR-DASAR PENGEMBANGAN KREATIVITAS

A. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. Kemudian Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Selanjutnya Semiawan dan Munandar (1999) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Secara rinci Drevdahl (dalam Hurlock, 1978) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi

yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru, ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap, ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. (Hartiti:30)

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

B. Hubungan Kreativitas dengan Intelegensi

Dalam mendefinisikan pengertian intelegensi para ahli mempunyai pengertian yang beragam, antara lain yaitu:

1. Jamaris (2010) mendefinisikan intelegensi sebagai sesuatu yang merupakan interaksi aktif antara kemampuan yang dibawa sejak lahir dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan yang menghasilkan kemampuan individu untuk memperoleh, mengingat dan menggunakan pengetahuan, mengerti makna dari konsep konkrit dan konsep abstrak, memahami hubungan-hubungan yang ada diantara objek, peristiwa, ide dan kemampuan dalam menerapkan semua hal tersebut di atas untuk memecahkan masalah yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Anita E. Woolfolk (1995) mengemukakan bahwa menurut teori lama, intelegensi itu meliputi tiga pengertian yaitu: a) kemampuan untuk belajar, b) keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, c) kemampuan untuk beradaptasi secara umumnya.
3. C.P Chaplin (1975) mengartikan intelegensi itu sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif
4. Binet menyatakan bahwa sifat hakikat intelegensi itu ada tiga macam yaitu: a) kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang akan semakin cakaplah dia membuat tujuan sendiri, mempunyai inisiatif sendiri tidak menunggu perintah saja, b) kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut, c) kemampuan untuk melakukan otokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang telah dibuatnya.
5. Raymon Cattell dkk, mengklasifikasikan intelegensi ke dalam dua kategori yaitu a) *fluid intelligence* yaitu tipe kemampuan analisis kognitif yang relatif tidak dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya, b) *Crystallized intelligence* yaitu keterampilan-keterampilan atau kemampuan nalar (berpikir) yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya. (Yusuf LN, 2012)

Dari defenisi para ahli di atas, mengenai intelegensi dan pengertian mengenai kreativitas dari pokok bahasan sebelumnya, maka jelas terlihat bahwa terdapat hubungan diantara keduanya. Sebab kreativitas yang menjurus kepenemuan sesuatu yang baru bergantung pada kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah umum diterima, pengetahuan tersebut kemudian diatur dan diolah ke dalam bentuk baru dan orisinal, ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang. (Hurlock, 1978).

Pada saat anak berusia 4-6 tahun merupakan masa perkembangan kognitif anak pada fase praoperasional dalam teori tahapan kognitif Piaget, yang ditandai dengan kemampuan menghadirkan benda, objek, orang secara mental. Artinya anak telah memiliki kemampuan untuk membayangkan benda, objek, orang dan peristiwa di dalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir secara empirik atau secara fisik di hadapan anak. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan berpikir secara

simbolik. Dimana bentuk-bentuk berpikir ditampilkan dalam berbagai aktivitas yang dilakukannya seperti pada waktu bermain. Pada waktu bermain anak mengoperasikan kemampuan berpikir simbolik dengan jalan berfantasi. Contoh: Nadine adalah anak berusia 4 tahun, yang sedang asyik bermain dengan bonekanya. Ia mengajak bonekanya berbicara layaknya makhluk hidup dan memberinya makan. Sambil mengatakan “Udah waktunya makan Nisa, nisa makan dulu ya...ini ada bubur enak. Ayo buka mulutnya...enakkan!. Kegiatan bermain ini mengoperasikan kemampuan berpikir simbolik Nadine. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana caranya Nadine berbicara pada waktu memberi makan bonekanya, yang ketika itu pada kenyataannya makanan tersebut tidak ada, tetapi Nadine mampu untuk menghadirkannya seolah-olah makanan tersebut nyata keberadaannya, ini menunjukkan bahwa ia mampu menghadirkan dalam mentalnya suatu bentuk makanan yang diberikannya kepada boneka. Hal ini sejalan dengan karakteristik dari berpikir praoperasional yaitu (Jamaris, 2010):

1. Melakukan peniruan tingkah laku yang ditampilkan oleh orang, binatang atau peristiwa yang ada di sekitarnya. Peniruan ini baru dapat dilakukan anak setelah ia melakukan pengamatan terhadap tingkahlaku tersebut. Misalnya: perilaku Nadine yang memberi makan bonekanya sambil mengajaknya berbicara, terinspirasi dari mengamati tingkahlaku ibunya yang memberikan makan kepada adiknya yang masih bayi, maka iapun menirukan tingkahlaku tersebut, dimana ia berfantasi seolah-olah menjadi seorang ibu.
2. Bermain simbolik yaitu kegiatan bermain yang menghadirkan objek yang terlibat dalam kegiatan bermain secara simbolik. Misalnya: Nadine memberikan makanan berupa bubur yang enak kepada bonekanya, ia menghadirkan seakan-akan makanan itu ada ditangannya padahal tidak ada satupun makanan.
3. Bahasa simbolik yaitu kegiatan bercakap-cakap yang dilakukan anak pada waktu bermain simbolik. Pada waktu ini anak bercakap-cakap seolah-olah orang yang diajak berbicara tersebut hadir secara fisik. Misalnya: Nadine mengajak bonekanya berbicara seperti “Udah waktunya makan Nisa, Nisa makan dulu ya...ini ada bubur enak. Ayo buka mulutnya...enakkan!. Dimana boneka tersebut pada hakikatnya benda mati, tetapi ia mampu menghadirkan di dalam pikirannya,

bahwa ia sedang berbicara dengan makhluk hidup/manusia yang bernyawa.

Anak yang berada pada fase praoperasional berpikir secara simbolik yang dihadirkan dalam berbagai bentuk fantasi maka kemampuan ini merupakan pintu untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan hakikat dari kreativitas bahwa kreativitas merupakan hasil dari belahan otak bagian kanan. Operasi otak pada bagian kanan ini menyebabkan orang dapat melakukan berbagai imajinasi atau fantasi sehingga dapat diciptakan berbagai karya yang unik. Fantasi atau imajinasi yang hadir dalam masa praoperasional tampil dalam berbagai aktivitas anak, baik pada waktu bermain, berbicara ataupun melakukan suatu kegiatan yang lain. Semua hal tersebut adalah refleksi dari kreativitas anak. (Jamaris, 2010)

Oleh karena itu, pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai (Hurlock, 1978).

Dengan demikian, setiap anak yang kreatif memiliki intelegensi yang tinggi. Namun anak yang memiliki intelegensi yang tinggi belum tentu kreatif, karena tidak semua orang dengan intelegensi yang tinggi merupakan pencipta. Jadi, kreativitas tidak sama dengan intelegensi, dalam arti IQ, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian dari tahun 1970-an dan tahun 1980-an. Kita sekarang juga mengetahui bahwa jenis tertentu dari keahlian pikiran divergen dapat ditingkatkan dengan praktek dan latihan.

Contoh: banyak anak pandai mencapai keberhasilan akademis tetapi hanya sedikit yang menunjukkan cara berpikir kreatif yang tidak sekedar memberikan yang diinginkan guru. (Hurlock, 1978). Hal ini sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat di dalam karakteristik kreativitas itu sendiri yaitu:

1. Yang diterima.
2. Kreativitas merupakan proses bukan hasil.

3. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
4. Kreativitas mengarah kepenemuan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkrit atau abstrak.
5. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
6. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
7. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun. (Hurlock, 1978)

C. Mekanisme Kreativitas

Orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap, dengan urutan yang dikemukakan oleh David Cambell melalui lima tahap dalam proses kreatif yaitu:

1. Persiapan (*Preparation*)

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar "minat". Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.

2. Konsentrasi (*Concentration*)

Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Penulis, seniman, ilmuwan, penemu, orang iklan, dan usahawan inovatif kerap menceritakan saat-saat konsentrasi panjang yang mereka buat sebelum perkara yang

mereka coba pecahkan teratasi. Orang-orang semacam itu memang merangsang tirai yang dipergunakan untuk menyaring tuntutan dari luar: kepentingan keluarga dikesampingkan, hidup kemasyarakatan amat dibatasi, acara harian dianggap tidak penting, bahkan pekerjaan rutin diletakkan di luar perhatiannya. Yang menyita lahir batin mereka adalah perkara yang sedang mereka hadapi, mereka membuat konsentrasi. Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial and error*. Jika dari usaha konsentrasi itu, tidak lahir sukses dalam waktu yang wajar, konsentrasi memuncak menjadi semacam kegilaan. Orang yang melakukan konsentrasi itu menjadi kecewa, kendor dan kehilangan kesabaran."mengapa belum muncul ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian cara baru dibenakku? Jawaban pasti ada! Tetapi dimana.

3. Inkubasi (*Incubation*)

Mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarikan diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan. Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakai cara.

4. Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Pada waktu tahap iluminasi itu datang. Kita ibarat orang mabuk kepayang. Kita melayang amat gembira tak terlukiskan. Hal ini dapat dipahami, sebab tahap iluminasi tiba, baru sesaat sesudah konsentrasi yang padat dan kekecewaan yang kerap tidak kecil. Sesudah kita bersitegang diri dengan masalah atau perkara selama sehari-hari, berbulan-bulan, bahkan mungkin bertahun-tahun, secara tiba-tiba pemecahan masalah atau penyelesaian perkara

itu muncul, laksana letusan mercon hebat ditengah malam sunyi. Pelepasan dari ketegangan itu seperti ledakan, baik uap panas yang memecahkan alat penyimpanannya. Rasa nyaman itu menjadi semakin besar, mana kala penyelesaian perkara dan pemecahan masalah itu muncul dengan mendadak tak terduga-duga dan tak diharap-harapkan. Kita dapat saja berteriak berisi pemberitahuan secara terbata-bata tentang ide, gagasan hebat yang baru di dapat, masalah yang selesai, perkara yang terselesaikan, jawaban yang baru diketemukan.

5. Verifikasi/ Produksi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap AHA!, betapa pun memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap bagai embun diterjang sinar matahari. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok.

Demikianlah tahapan-tahapan proses kreativitas yang harus dilalui oleh orang-orang yang berpikir kreatif yang dimulai dari persiapan-konsentrasi-inkubasi-iluminasi dan berakhir pada tahap verifikasi/produksi.

D. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandiriannya yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika

anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Ingat, bahwa kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto (2005) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

1. Senang menjajaki lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekif.
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
4. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
5. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
6. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
7. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Lebih lanjut Ihat Hatimah (dalam Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b) berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda. c) berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
2. Aspek sikap, yang meliputi: a) rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang

mencoba hal-hal yang baru. b) ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru. c) keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d) percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

3. Aspek karya, yang meliputi: a) permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b) karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.

E. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan definisi kreativitas kita menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Di bawah ini akan dijabarkan secara rinci, sebagai berikut:

1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau tidak diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat mengenai bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan ranking di dalam kelas. Demikian pula beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah murid yang banyak, maka tidak ada waktu untuk kreativitas menjadi lebih dikedepankan. Padahal kesibukan kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademisnya. Justru sebaliknya, karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat

sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Hendaknya orang tua dan guru menyadari bahwa waktu luang seyogyanya digunakan untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi destruktif.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemukannya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi. (Munandar, 1999)

F. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

1. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

a) Faktor internal individu

Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
- 2) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa kekakuan

terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 4) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. (Rogers dalam Munandar, 1999)

b) Faktor eksternal (Lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:

- 1) Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
- 2) Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
- 3) Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
- 4) Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
- 5) Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- 6) Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
- 7) Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.

- 8) Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
- 9) Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Adapun sikap orang tua yang menunjang pengembangan kreativitas anak yaitu:

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
- 2) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.
- 3) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong kemelitan anak, untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- 7) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- 8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- 10) Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak. (Munandar, 2012)

Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan

- 1) Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
- 2) Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
- 3) Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.

- 4) Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan dan ketegangan.
- 5) Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.
- 6) Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak harus menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru.
- 7) Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna
- 8) Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
- 9) Kerjasama selalu lebih daripada kompetisi
- 10) Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata. (Munandar, 2012)

Kemudian, bagi orang tua/pendidik adapun salah satu hal penting sebagai tambahan yang harus diaktualisasikan dalam mendidik anak untuk mengembangkan kreativitasnya dapat juga dilakukan melalui komunikasi yang efektif, karena melalui komunikasi yang baik akan dapat menstimulasi tindakan kreatif mereka. Adapun cara komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui:

- 1) Dukungan/penerimaan

Jika anak mengetahui bahwa kita menerimanya apa adanya, hal itu akan memungkinkan si anak untuk tumbuh, berubah dan merasa nyaman akan dirinya sendiri. Dan anak yang merasa dirinya diterima akan lebih banyak bercerita atau lebih terbuka tentang perasaan dan masalahnya. Jika orang dewasa mengancam, memerintah, berkhutbah atau menguliah anak akan merasa dia tidak dianggap, dia merasa buruk, dia merasa kita tidak menyukainya, dan dia merasa tidak dapat mengerjakan sesuatu dengan benar.

- 2) Gunakan pembuka

Pembuka pintu maksudnya adalah kita berbicara kepada anak untuk membuka percakapan, sehingga mendorong anak agar berbicara

lebih banyak, berbagai ide-ide dan perasaan. Dengan pembicaraan yang bisa membuka percakapan, anak merasa bahwa anda benar-benar mendengarkan dan tertarik pada apa yang dia ungkapkan, dengan begitu anak akan merasa bahwa ide-idenya penting, dan yang anda lakukan adalah menerima dan mendengarkan si anak serta menghormati apa yang dikatakannya. Contoh: Oh begitu...., Oh....., Mm.....hmmmm, Sungguh?, bagaimana itu bisa terjadi?, ceritakanlah lebih banyak lagi!, coba ulangi kembali supaya ibu benar-benar mengerti, benarkah?, luar biasa!, menarik sekali.

3) Mendengarkan dengan penuh perhatian

Pada saat tertentu anak ingin didengarkan, pada saat itu kita perlu menghentikan kegiatan yang tengah dilakukan, berbaliklah kepada anak dan katakan kepadanya “apakah kamu ingin bicara dengan bunda sekarang?” jika anak mengatakan “iya” maka luangkanlah waktu untuk mendengarkannya terlebih dahulu, anda bisa mengatakan “baiklah” bunda akan matikan dulu kompornya, agar bunda bisa mendengarkan ceritamu dengan fokus”. Atau jika pekerjaan anda benar-benar tidak bisa ditinggal, maka anda dapat berkata “maaf sayang”, bunda sebenarnya ingin sekali mendengarkannya sekarang, tetapi tugas bunda tidak dapat ditinggalkan. Bagaimana jika kita bercerita setelah makan malam?” anda wajib untuk mendengarkan ceritanya yang tertunda setelah makan malam usai. Dan saat anak bercerita maka perhatikanlah.

4) Gunakan pernyataan “kamu” untuk merefleksikan ide-ide dan perasaan anak

Pernyataan “kamu” menggambarkan perasaan anak dan mendorongnya untuk mengekspresikan perasaannya yang sedang tidak enak. Contoh: “Kamu sedih karena afifah tidak mengizinkanmu main dengan boneka barunya?”. Jika anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan kemarahannya, kekesalannya, atau perasaan-perasaan lain yang menganggunya, maka semua yang dia rasakan akan hilang bagai disulap. Namun jika anak tidak dapat mengungkapkan semua perasaan yang mengganggu, maka itu akan dapat merusak diri sendiri.

5) Hilangkan perkataan jangan

Kata “jangan” bagi anak lebih seperti kecaman daripada larangan. Kata “jangan” biasanya juga diiringi dengan kata-kata lain seperti “jangan lari”!. Daya tangkap anak terhadap kata-kata yang biasa diucapkan oleh orang dewasa sangatlah rendah apalagi bila diucapkan dengan nada cepat, maka kebanyakan anak-anak hanya akan menangkap kata-kata terakhir dari kalimat perintah yang diucapkan, akhirnya anak yang sedang berlari akan semakin kencang larinya. Hal ini akan membuat orang tua emosi dan menyalahkan anak yang dianggap tidak mengerti perintah. Misal:

Larangan : jangan menulis di dinding

Anjuran : kamu boleh menulis di kertas ini.

6) Berbicara dengan anak bukan berbicara kepada anak

Berbicara kepada anak merupakan percakapan satu arah. Seperti: kamu akan menumpahkan itu?”. orang dewasa yang berbicara kepada anak sering beralasan bahwa anak-anak kecil tidak dapat bercakap-cakap pada tingkatan orang dewasa. Tetapi tidak ada satu orangpun yang berpendapat bahwa anak kecil senang jika orang dewasa berbicara kepada mereka. Berbicara dengan anak merupakan percakapan dua arah, bicara dan dengarkan apa yang ingin dikatakannya, membentuk kebiasaan berbicara kepada anak akan sangat berguna jika anak tumbuh menjadi dewasa.

7) Gunakan pernyataan saya untuk mengutarakan pikiran dan perasaan anda

Perasaan saya merupakan pernyataan fakta. Pernyataan tersebut menginformasikan kepada anak bagaimana tingkahlakunya berakibat pada perasaan orang dewasa. Seringkali anak-anak tidak tahu bagaimana tingkahlakunya berakibat pada orang lain. pernyataan “saya” sangat lebih efektif daripada pernyataan “kamu” jika anak bertingkhalku tidak baik. bandingkan kalimat mana yang lebih enak didengar:

Pernyataan saya : saya membutuhkan bantuan untuk beres-beres, ada yang bersedia membantu

Pernyataan kamu : kamu membuatnya berantakan semua, ayo beres-beres dulu!

Hal yang perlu diingat yaitu jangan menggunakan kata “saya” untuk kemarahan.

8) Buatlah permintaan kita menjadi sederhana

Anak-anak kecil memiliki kesulitan untuk mengingat beberapa perintah pada saat yang bersamaan. Maka anda bisa lakukan beberapa hal untuk memudahkan anak mengingat semua pesannya, yaitu dengan memberikan catatan dengan urutan dan pesan yang benar atau dengan memberikan perintah satu saja, dengan satu kalimat tunggal setelah tuntas baru yang lainnya.

9) Cari perhatian anak sebelum berbicara kepadanya

Anak-anak hanya akan dapat berkonsentrasi pada suatu waktu. Panggil nama si anak dan berikan dia waktu untuk memfokuskan perhatiannya kepada anda sebelum anda melanjutkan pembicaraan anda dengannya. Contoh: “Ufaira...”tunggu sampai ia memandang anda dan memperhatikan anda, barulah anda melanjutkan...”10 menit lagi waktu main berakhir.”

10) Buatlah permintaan-permintaan penting dengan tegas

Katakan bahwa anda benar-benar serius, dan berikan alasan pada si anak mengapa ia harus mengerjakan sesuatu pada waktu tertentu. Jika permintaan-permintaan itu dilaksanakan dengan cara plin plan, maka anak akan berpikir bahwa anda tidak terlalu peduli dengan apa yang anda minta. Misalnya:

“Jika kamu berkeringat sangat penting untuk mandi, karena jika tidak mandi maka kuman akan menempel pada kulitmu yang kotor dan kuman tersebut akan mulai menggigitnya, jika itu terjadi maka tubuhmu akan gatal dan kamu akan sulit untuk tidur lelap.”

11) Berkomunikasi dengan pandangan mata sejajar

Kontak mata dapat meningkatkan komunikasi, jika anda berbicara dengan anak yang sangat kecil, anda perlu untuk membungkuk atau berlutut sampai anda sejajar dengan si anak atau duduk bersamanya.

12) Katakan tolong, terima kasih dan terima kasih kembali kepada anak

Anak-anak layak diperlakukan dengan sopan dan hormat, seperti orang dewasa memperlakukan orang sebayanya. Dan anak-anak belajar menirukan pembicaraan dan tingkahlaku dari orang dewasa. Biarkan mereka belajar meniru anda untuk mengatakan “tolong” dan “terima kasih”. Memaksa anak untuk berkata “tolong” merupakan contoh yang tidak baik dan tidak sopan.

13) Cobalah untuk tidak menginterupsi dan memarahi anak ketika anak sedang bercerita

Ranti pulang ke rumah dengan sangat gembira dan mulai bercerita dengan ibunya tentang kegembiraannya bermain di rumah Erika. Sang ibu menginterupsi Ranti (dengan kasar dan panjang), memarahinya atau membentakinya karena Ranti pergi ke rumah Erika tanpa minta izin terlebih dahulu kepada ibu. Dengan segera Ranti sudah tidak berminat lagi untuk berbagi cerita dengan ibunya. Sang ibu memang harus mengingatkan kepada Ranti tentang peraturan meminta izin, tetapi utarakanlah pada waktu yang lain.

14) Jangan menggunakan kata-kata yang tidak baik yang dapat menyakiti hati anak

Kata-kata yang tidak baik akan menciptakan hasil yang tidak mengembirakan, dan kata-kata tersebut dapat memotong komunikasi. Hindari kata-kata yang tidak baik seperti di bawah ini:

Mencemooh : kamu bertingklaku seperti seorang bayi yang besar

Memalukan : kamu mempermalukan saya

Mengejek : kamu anak yang bandel

Kata-kata yang tidak baik, yang diucapkan tanpa memikirkan akibatnya, membuat anak merasa bahwa dirinya tidak disukai. Kata-kata tersebut membuat anak patah semangat dan memberikan anak konsep yang buruk tentang dirinya.

15) Gunakan kata-kata yang baik untuk memberi semangat dan membentuk anak

Kata-kata yang baik membawa hasil yang menyenangkan. Kata-kata tersebut membuat anak lebih percaya diri dan membantu anak untuk bertingkah laku dengan lebih baik untuk mencoba lebih giat, dan untuk mencapai tujuan yang lebih banyak lagi. Misalnya: anak telah menumpahkan susu di lantai. Anda dapat mengatakan: “lantai jadi basah dan lengket, itu membuat kaki kita tidak nyaman bila menginjaknya, apa kira-kira yang dapat dilakukan agar lantai bersih?. Maka anak akan bergerak mengambil kain pel dan anak merasa senang karena dia merasa memiliki jalan untuk memecahkan masalah tersebut. Dan kalimat tersebut akan membawa hasil yang memuaskan. Orang tua dapat mengucapkan kata syukur dan pujian atas keputusan tepat yang anak ambil dengan mengatakan “Alhamdulillah”, kamu menemukan caranya, selamat ya!”. (Latif, dkk, 2013)

Dari beberapa cara komunikasi yang baik di atas, akan membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan dirinya, harga dirinya serta hubungan baiknya dengan orang lain. dimana hal ini akan dapat menjadikan hidup anak lebih indah.

Selain faktor-faktor di atas, yang dapat meningkatkan kreativitas anak, ternyata ada delapan kondisi juga yang mempengaruhinya, (Hurlock, 1978) antara lain:

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru serta orisinal.

2) Kesempatan menyendiri

Anak dapat menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

3) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang

dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya yang harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang.

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya. Sebagaimana yang dikemukakan secara garis besar Widyarini membagi pola pengasuhan orang tua terhadap anak dapat dibedakan menjadi tiga tipe (Widyarini, 2009) yaitu: a) Pola asuh otoriter: Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, otoriter berarti berkuasa sendiri dan sewenang-wenang (Depdikbud, 2001). Orang tua yang memiliki pola asuh jenis ini berusaha membentuk, mengendalikan, dan mengevaluasi perilaku serta sikap anak berdasarkan serangkaian standar mutlak, nilai-nilai kepatuhan, menghormati, otoritas, kerja, tradisi, tidak saling memberi dan menerima dalam komunikasi verbal. Orang tua kadang-kadang menolak anak dan sering menerapkan hukuman. Adapun ciri-ciri dari pola asuh otoriter adalah sebagai berikut: 1) Anak harus mematuhi peraturan-peraturan orang tua dan tidak boleh membantah, 2) Orangtua cenderung mencari kesalahan-kesalahan anak dan kemudian menghukumnya, 3) Orangtua cenderung memberikan perintah dan larangan kepada

anak, 4) Jika terdapat perbedaan pendapat antara orangtua dan anak, maka anak dianggap pembangkang, 5) Orang tua cenderung memaksakan disiplin, 6) Orang tua cenderung memaksakan segala sesuatu untuk anak dan anak hanya sebagai pelaksana, 7) Tidak ada komunikasi antara orangtua dan anak (Santrock, 2003). b) Pola asuh autoritatif: yaitu orang tua yang memiliki pola asuh jenis ini berusaha mengarahkan anaknya secara rasional, berorientasi pada masalah yang dihadapi, menghargai komunikasi yang saling memberi dan menerima, menjelaskan alasan rasional yang mendasari tiap-tiap permintaan atau disiplin tetapi juga menggunakan kekuasaan bila perlu, mengharapkan anak untuk mematuhi orang dewasa tetapi juga mengharapkan anak untuk mandiri dan mengarahkan diri sendiri, saling menghargai antara anak dan orang tua, memperkuat standar-standar perilaku. Orang tua tidak mengambil posisi mutlak tetapi juga tidak mendasarkan pada kebutuhan anak semata. Jhon W mengemukakan bahwa adapun ciri-ciri pola asuh demokratis adalah sebagai berikut: 1) Menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima, dipahami dan dimengerti oleh anak, 2) Memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang perlu dipertahankan dan yang tidak baik agar di tinggalkan, 3) Memberikan bimbingan dengan penuh pengertian, 4) Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga, dan 5) Dapat menciptakan suasana komunikatif antara orangtua dan anak serta sesama keluarga (Idris dan Lisna, 1992). Dan c) Pola asuh permisif: yaitu orang tua yang memiliki pola asuh jenis ini berusaha berperilaku menerima dan bersikap positif terhadap impuls (dorongan emosi), keinginan-keinginan dan perilaku anaknya, hanya sedikit menggunakan hukuman, berkonsultasi kepada anak, hanya sedikit memberi tanggung jawab rumah tangga, membiarkan anak untuk mengatur aktivitasnya sendiri dan tidak mengontrol, berusaha mencapai sasaran tertentu dengan memberikan alasan, tetapi tanpa menunjukkan kekuasaan. Menurut Stewart dan Koch, orang tua yang mempunyai pola asuh permisif cenderung selalu memberikan kebebasan pada anak tanpa memberikan kontrol sama sekali, anak dituntut atau sedikit sekali dituntut untuk suatu tanggung jawab tetapi mempunyai hak yang sama seperti orang dewasa, dan anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya

sendiri dan orang tua tidak banyak mengatur anaknya. Orang tua tipe ini memberikan kasih sayang berlebihan. Karakter anak menjadi impulsif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri dan kurang matang secara sosial.

- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan “anak-anak harus berisi agar berfantasi”.

2. Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

a. Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak. (Munandar, 2012: 223-224). Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

b. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun. (Munandar, 1999:163).

c. Persaingan

Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

d. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulangnya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu. (Munandar, 2012). Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.

Selain faktor penghambat kreativitas di atas, ternyata peranan atau sikap guru terutama orang tua juga memainkan andil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah, semangkin keras kekuasaan orang dewasa semangkin beku kreativitas anak tersebut. (Hurlock, 1978). Adapun kesalahan yang dilakukan dalam mendidik sehingga menghambat pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- 2) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
- 3) Tidak boleh anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- 4) Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak, mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.

- 5) Anak tidak boleh berisik.
- 6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- 7) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- 9) Orang tua tidak sabar dengan anak.
- 10) Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- 11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas. (Susanto, 2014)

Dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak di atas, banyak hal yang mempengaruhinya. Bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut, tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat dimana anak bertempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri.

G. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

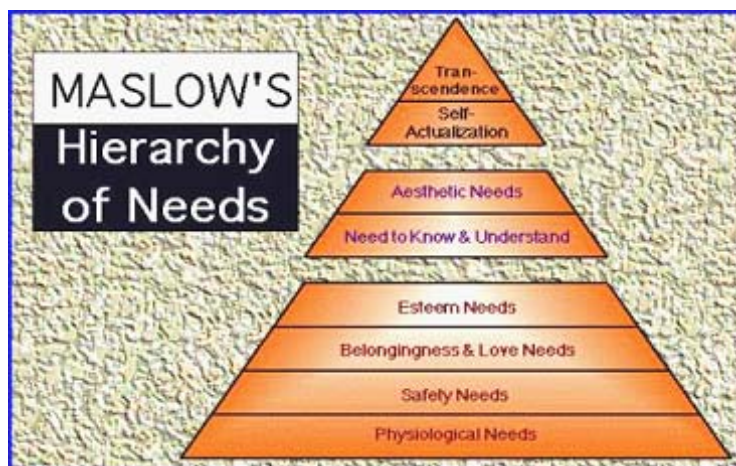
Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu: a) kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu. b) menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. c) prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber

kepuasan ego yang besar. d) nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok. (Hurlock, 1978)

Kemudian Munandar (dalam Susanto, 2014) mengungkapkan mengenai manfaat kreativitas bagi anak yaitu kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya, untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Lebih rinci dikemukakan bahwa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri peserta didik agar:

Pertama: karena dengan berkreasi orang dapat perwujudan diri/ aktualisasi, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari delapan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Maslow menggambarannya sebagai berikut:



Gambar 1.1 Maslow's Hierarchy of Needs

Kebutuhan pada tingkat dasar adalah kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*), yaitu kebutuhan akan udara, makanan, minuman, sex, pakaian dan tidur. Kebutuhan pada hierarki yang kedua adalah kebutuhan rasa aman (*Safety needs*). Kebutuhan ini terdiri atas keamanan fisik, rasa aman pada pekerjaan, rasa aman pada keluarga, rasa aman pada tempat tinggal. Kebutuhan pada hierarki yang ketiga adalah persahabatan (*Belongingness & Love needs*) yaitu kebutuhan akan cinta dan dicintai. Kebutuhan berikutnya adalah kebutuhan harga diri (*Esteem needs*). Misalnya, kebutuhan akan penghargaan, rasa percaya diri. Kebutuhan pada hierarki selanjutnya adalah kebutuhan untuk pengetahuan (*Need to know & Understand*) yaitu kebutuhan untuk memahami diri sendiri dan dunia. Berikutnya adalah kebutuhan kreativitas dan estetis (*Aesthetic needs*) yaitu kebutuhan untuk menggunakan pengetahuan dan mengembangkan bakat. Kebutuhan manusia pada tingkat yang lebih abstrak adalah kebutuhan aktualisasi diri (*Self actualization*) yaitu kebutuhan untuk menyadari makna hidup. Terakhir adalah kebutuhan transendensi (*Transcendence*) yaitu kebutuhan untuk menyatu dan memiliki makna yang hakiki sebagai bagian dari dunia. Kebutuhan transendensi memungkinkan individu untuk mengorientasikan diri pada kepentingan dunia dibanding dengan kepentingan dirinya sendiri.

Kedua: kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.

Ketiga: bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan pada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.

Keempat: kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. (Munandar, 2012)

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun sebaliknya, orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal yang baru dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Spock (dalam Hurlock, 1978:6) bahwa orang yang sangat berpikir literal mempunyai kegunaan terbatas bagi dunia dan kemampuan terbatas untuk memperoleh kegembiraan.

BAB II

TEORI KREATIVITAS

A. Teori Psikoanalisis

Psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya, sebagai studi fungsi dan perilaku psikologis manusia. Psikoanalisis memiliki tiga penerapan: 1) suatu metode penelitian dari pikiran; 2) suatu ilmu pengetahuan sistematis mengenai perilaku manusia; 3) suatu metode perlakuan terhadap penyakit psikologis atau emosional.

Dalam cakupan yang luas dari psikoanalisis ada setidaknya 20 orientasi teoretis yang mendasari teori tentang pemahaman aktivitas mental manusia dan perkembangan manusia. Berbagai pendekatan dalam perlakuan yang disebut “psikoanalitis” berbeda-beda sebagaimana berbagai teori yang juga beragam. Istilah psikoanalisis juga merujuk pada metode penelitian terhadap perkembangan anak.

Aliran psikoanalisis Freud merujuk pada suatu jenis perlakuan dimana orang yang dianalisis mengungkapkan pemikiran secara verbal, termasuk asosiasi bebas, khayalan, dan mimpi, yang menjadi sumber bagi seorang penganalisis merumuskan konflik tidak sadar yang menyebabkan gejala yang dirasakan dan permasalahan karakter pada seseorang, kemudian menginterpretasikannya untuk menghasilkan pemahaman diri untuk pemecahan masalah.

Intervensi khusus dari seorang penganalisis biasanya mencakup mengkonfrontasikan dan mengklarifikasi mekanisme pertahanan, harapan, dan perasaan bersalah. Melalui analisis konflik, termasuk yang berkontribusi terhadap daya tahan psikis dan yang melibatkan transferens ke dalam reaksi yang menyimpang, perlakuan psikoanalisis dapat mengklarifikasi

bagaimana seseorang secara tidak sadar menjadi musuh yang paling jahat bagi dirinya sendiri: bagaimana reaksi tidak sadar yang bersifat simbolis dan telah distimulasi oleh pengalaman kemudian menyebabkan timbulnya gejala yang tidak dikehendaki.

Secara umum, psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat. Adapun tokoh-tokohnya adalah:

1. Sigmund Freud

Menurut beberapa pakar Psikologi, kemampuan kreatifitas merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Freud menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*), yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, maka biasanya mekanisme pertahanan merintangai produktivitas kreatif. Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi merupakan penyebab utama dari kreativitas. Sublimasi terjadi karena kebutuhan seksual yang tidak dapat dipenuhi dan merupakan awal imajinasi. Kaitan antara kebutuhan seksual yang tidak disadari dan kreativitas mulai pada tahun-tahun pertama dari kehidupan. Menurut Freud orang yang didorong untuk menjadi kreatif jika mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan seksual secara langsung. Pada umur empat tahun anak mengembangkan hasrat fisik untuk orangtua dari jenis kelamin yang berbeda karena kebutuhan ini tidak dapat dipenuhi maka terjadi sublimasi dan awal dari imajinasi. Freud menjelaskan banyak karya seni sebagai sublimasi dari seniman. Sebagai contoh banyaknya lukisan Leonardo da Vinci, mengenai Madonna dihasilkan dari kebutuhan seksual dengan tokoh ibu yang disublimasi karena kehilangan ibunya pada usia muda. Adapun macam mekanisme pertahanan adalah represi; regresi; kompensasi;

proyeksi; sublimasi; pembentukan reaksi; rasionalisasi; pemindahan; identifikasi; kompartementalisasi; dan introjeksi.

2. Ernst Kris

Ernst Kris (1900-1957) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar.

Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bias “seperti anak” dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*Regression in The Survive of The Ego*).

3. Carl Jung

Carl Jung (1875-1967) percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu ingatan kabur dari pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif inilah akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.

Berdasarkan teori teori yang telah dikemukakan oleh parah tokoh teori psikoanalisis ini, kreatifitas merupakan mekanisme pertahanan yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan guna menghasilkan suatu produk kreatifitas tingkat tinggi.

B. Teori Humanistik

Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Dan kreativitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama. adapun tokoh-tokohnya adalah:

1. Abraham Maslow

Abraham Maslow (1908-1970) menekankan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan. Kebutuhan-kebutuhan itu, diwujudkan Maslow sebagai hirarki kebutuhan manusia, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisik/biologis; kebutuhan akan rasa aman; kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta; kebutuhan akan penghargaan dan harga diri; kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri; dan kebutuhan estetik.

Urutan dari hirarki kebutuhan ini jelas tidak ada yang dapat mewujudkan dirinya jika menderita karena kelaparan. Keempat kebutuhan pertama disebut "*deficiency*" karena mungkin dapat dipuaskan sampai tidak dirasakan sebagai kebutuhan lagi. Bagi orang yang sangat kelaparan, yang pertamanya dituju adalah memenuhi kebutuhan biologis-faali ini. Jika ia sudah dapat makan sepuasnya, kebutuhan untuk makan sat itu sudah tidak ada lagi karena kebutuhan itu sudah terpenuhi. Proses perwujudan diri erat kaitannya dengan kreativitas. Bila bebas dari neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki. Mereka dapat mencapai apa yang oleh Maslow disebut "*peak experience*", saat mendapat kilasan ilham (*flash of insight*) yang menumbuhkan kegembiraan dan rasa syukur karena hidup. Kelompok kebutuhan tersebut diuraikan berdasarkan peringkatnya sebagai berikut:

Pertama kebutuhan primitif atau kebutuhan tingkat paling rendah, yaitu kebutuhan faali yang dipelukan sekedar untuk mempertahankan hidup. Misalnya kebutuhan makan, minum, udara dan sejenisnya yang sangat dibutuhkan manusia seperti halnya makhluk hidup lainnya.

Kedua kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan ini termasuk peringkat kebutuhan tingkat rendah sesudah kebutuhan primitif. Jika manusia sudah bisa mempertahankan hidup, maka manusia membutuhkan agar

kehidupan aman tentram bebas dari berbagai ancaman. Kebutuhan ini misalnya kebutuhan memiliki rumah sebagai tempat tinggal, kebutuhan keakraban dengan lingkungannya, keteraturan dan sejenisnya.

Ketiga kebutuhan akan rasa memiliki (*sense of belonging*) dan rasa cinta. Semua orang ingin merasakan bahwa ia termasuk dalam golongan sesuatu dan orang juga setidaknya ingin dicintai dan mencintai.

Keempat kebutuhan akan penghargaan (*appreciation*) dan harga diri. Jika kebutuhan di bawahnya telah terpenuhi, maka orang ingin kebutuhan berikutnya yaitu kebutuhan akan harga diri dan diakui oleh orang lain. Keduanya masih tergolong kebutuhan tingkat rendah namun peringkatnya di atas kebutuhan akan rasa aman.

Kelima kebutuhan perwujudan diri atau aktualisasi diri, yaitu kebutuhan akan pengembangan dan perwujudan potensi diri sepenuhnya sebagai manusia. Kebutuhan ini misalnya menghasilkan karya kreatif dan imajinatif sebagai perwujudan dirinya. Kebutuhan ini termasuk dalam keutuhan tingakat tinggi.

Keenam kebutuhan estetik, yaitu kebutuhan untuk mempersiapkan sumbangan yang bermakna bagi sesama. Misalnya kebutuhan untuk memahami tujuan hidup, kebutuhan untuk memahami rahasia jagad raya untuk kepentingan umat manusia, dan sejenisnya. Kebutuhan ini peringkatnya sangat tinggi sehingga tidak setiap orang dapat mewujudkannya, hanya orang-orang tertentu saja yang bisa meraihnya.

Empat peringkat kebutuhan pertama yaitu: primitif, rasa aman, rasa memiliki dan cinta, serta penghargaan dan harga diri disebut kebutuhan *deficiency* karena menuntut untuk dipuaskan terlebih dahulu sampai kebutuhan itu tidak dibutuhkan lagi sebelum memenuhi kebutuhan perwujudan potensi diri dan peringkat enam estetika disebut kebutuhan *being*. Kreatifitas erat kaitannya dengan perwujudan kebutuhan aktualisasi diri.

2. Carl Rogers

Menurut Carl Rogers (1902-1987), kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Lebih jauh dijelaskan, ada tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu: (1) Keterbukaan terhadap pengalaman; (2) Kemampuan untuk menilai situasi patokan

pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*); (3) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi.

3. Csikszentmihalyi

Menurut Csikszentmihalyi faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan (*genetic predisposition*) untuk ranah tertentu. Orang yang pendengarannya tajam dan peka terhadap berbagai jenis suara lebih mudah untuk menjadi pemain musik atau pekerjaan yang berhubungan dengan suara. Orang yang mempunyai kemampuan otot kuat dan mampu berlari dalam jangka yang lama mudah untuk menjadi pemain bola.

Selain sifat bawaan, faktor ke dua yang memungkinkan tumbuhnya kreativitas adalah minat dalam ranah tertentu pada saat masih dalam usia dini. Minat itulah menjadikan anak terlibat secara intern dalam ranah tersebut sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas pada masa-masa selanjutnya.

Faktor ketiga adalah faktor keberuntungan. Anak yang dilahirkan dalam keluarga mampu akan memperoleh berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti alat-alat permainan dibandingkan anak yang dilahirkan dalam keluarga miskin. Hal ini akan erat kaitannya dengan pertumbuhan bakat dan kreativitas anak.

Faktor keempat adalah kemampuan berkomunikasi dan berintegrasi dengan sejawat atau *access to a field*. Orang yang kreatif ditandai kemampuannya dalam menyesuaikan diri pada setiap situasi sehingga mampu melakukan apa yang harus dilakukan untuk merealisasikan tujuan.

Berdasarkan teori teori yang telah dikemukakan oleh para tokoh teori humanistik ini dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu kreatifitas ialah sifatnya keturunan (bawaan) naluri-naluri dasar yang ada dalam diri manusia disertai dorongan dari dalam diri orang tersebut. Pandangan teori humanistik secara umum melihat kreativitas erat kaitannya dengan

aktualisasi diri. Perwujudan diri atau aktualisasi diri tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak. Kemampuan erat kaitannya dengan minat. Karena itu, guru dan orang tua harus memfasilitasi terhadap apa yang diinginkan anak. Memfasilitasi bukan kemudian diubah menjadi intervensi justru akan menghambat anak dalam mengaktualisasikan dirinya. Karena produk kreatif erat kaitannya dengan aktualisasi diri, sedangkan hal itu erat kaitannya dengan kebebasan yang dimiliki anak, maka guru dan orang tua harus banyak memberikan kebebasan kepada mereka. (Suratno, 2005)

Lebih jauh dijelaskan bahwa kreativitas (Csikszentmihalyi, 1996) hanya dapat dilihat melalui keterkaitannya dengan sistem yang meliputi tiga komponen pokok:

- a. Domain (kawasan). Terdiri: aturan-aturan simbolik dan prosedur. Misalnya matematika, teori, yang semua itu bagian dari budaya yang diwariskan.
- b. Field (lapangan). Semua orang yang bertindak sebagai *gatekeepers* pada suatu kawasan. Mereka memutuskan apakah ide baru atau karya baru dapat dimasukkan ke dalam kawasan tersebut atau tidak. Contoh bidang seni visual: guru seni, kurator museum, kolektor seni, kritikus seni, dan administrator yayasan dan pemerintah yang mengurus seni.
- c. Individual person. Kreativitas terjadi jika seseorang mempunyai gagasan baru atau melihat suatu pola baru dengan menggunakan simbol suatu kawasan (musik, teknologi, bisnis, atau matematika), dan jika hal baru tersebut telah diseleksi oleh orang-orang yang berkompeten di bidang/kawasan tersebut.

Mengacu pada teori sistem yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi, ada beberapa ciri yang memudahkan tumbuhnya kreativitas pada diri seseorang:

- a. Predisposisi genetik (*genetic predisposition*). Contohnya, seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- b. Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.

- c. Akses terhadap suatu bidang. Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.
- d. *Access to a field*. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati, sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.
- e. Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.

Lebih jauh dijelaskan oleh Csikszentmihalyi, terdapat 10 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.

- a. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, tergantung situasinya.
- b. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mereka nampak memiliki kebijaksanaan (*wisdom*) tetapi kelihatan seperti anak-anak (*child like*). *Insight* mendalam nampak bersamaan dalam ketidakmatangan emosional dan mental. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
- c. Ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.
- d. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.
- e. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- f. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.

- g. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin).
- h. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (*passionate*) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.
- i. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

C. Teori Kognitif

Tokoh utama teori kognitif di antaranya adalah piaget, Vygotsky dan Burner (Tedjasaputra, 2001). Menurut Piaget anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Bermain itu sendiri sesungguhnya tidak semata-mata mencerminkan perkembangan kognis anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognis itu sendiri.

Vygotsky adalah seorang psikolog Rusia yang menyakini bahwa bermain peran langsung terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, bukan hanya perkembangan kognisi saja tetapi juga berperan bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Sedangkan Bruner menekankan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Lebih lanjut Bruner menyebutkan bahwa yang penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya. perkembangan kreativitas dan fleksibilitas anak dimungkinkan karena akan mampu berkesperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru sertatidak bisa.

Teori kognitif dengan jelas menyebutkan akan arti pentingnya bermain bagi anak. bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial, dan emosional anak. Perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak sangat diperlukan bagi pempupukan kreativitas anak.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan para tokoh teori kognitif ini dapat disimpulkan bahwa proses berpikir anak itu melalui permainan, guna mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas perkembangan anak secara menyeluruh. (Suratno,2005).

D. Teori Islam

Allah telah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia. Dengan demikian, di dalam diri manusia terdapat sifat-sifat ketuhanan walaupun dalam kadar yang jauh lebih rendah. Seperti diketahui, Allah memiliki 99 sifat yang disebut asmaul husna. Dengan adanya roh Tuhan di dalam dirinya, manusia memiliki pula 99 sifat Tuhan tersebut. Dari 99 sifat itu, setidaknya ada tiga yang berkaitan dengan kreativitas, yaitu *al-khaliq* (pencipta), *al-mushawwir* (pemberi bentuk), dan *al-mubdi* (yang pertama memulai).

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia. Sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk-makhluk lain. Kreativitas merupakan sesuatu yang membedakan manusia dari makhluk Allah lainnya.

Sifat-sifat kreatif itu memang patut ditanamkan ke dalam diri manusia karena menurut al-Quran, manusia diturunkan untuk menjadi khalifah di bumi (2:30). Sebagai khalifah, manusia bertugas untuk mengelola, merawat, dan memanfaatkan bumi untuk kepentingan dirinya dan keturunannya. Tugas tersebut hanya mungkin diemban jika manusia memiliki bekal. Bekal tersebut adalah kreativitas.

Tanpa kreativitas, kehidupan manusia tidak akan mengalami perubahan dan perkembangan. Jika pada awal tugasnya manusia tinggal di gua-gua, sampai sekarang pun manusia akan tetap tinggal dalam gua. Masalahnya, kuantitas gua di dunia ini sangat terbatas, sementara jumlah manusia terus bertambah dengan laju pertumbuhan yang membuat cemas.

Tetapi dengan adanya kreativitas, manusia kemudian membangun gubuk, rumah, dan gedung. Dengan kreativitas, manusia mampu menyasati segala keterbatasannya. Kendaraan dibuat agar perjalanan menjadi lebih cepat dan kaki tidak pegal. Pesawat terbang diciptakan agar manusia bisa melihat bumi dari udara seperti burung. Bersama-sama komunitasnya,

manusia menyusun cara-cara mengelola hidup bersama. Agar hidup menjadi lebih mudah, manusia mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Agar hidup menjadi lebih indah, manusia menciptakan karya seni.

Semua itu dimungkinkan karena adanya sifat-sifat kreatif yang ditiupkan Tuhan ke dalam diri manusia bersama sifat-sifat lainnya.

BAB III

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Di dalam melaksanakan tugas sebagai guru di kelas, guru selalu menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan/strategi, metode dan teknik pembelajaran. Contoh model pembelajaran antara lain model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran berbasis portofolio, dan model pembelajaran kontekstual.

Strategi pembelajaran merupakan pola tindak guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Di dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan pembelajaran. Rowntree dalam Wina Sanjaya (2006), mengelompokkan strategi pembelajaran menjadi dua bagian, yaitu (1) *expository-discovery learning*, dan (2) *group-individual learning*. Contoh strategi pembelajaran yang masuk ke dalam *expository-discovery learning* antara lain strategi pembelajaran ekspositori, strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran *discovery*, dan strategi pembelajaran berbasis masalah. Jenis-jenis strategi pembelajaran *group-individual learning* antara lain strategi pembelajaran, strategi pembelajaran bermain peran, strategi pembelajaran tuntas, strategi pembelajaran *quantum*, dan strategi pembelajaran diri.

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ada berbagai model dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru di dalam

atau di luar kelas. Di antara model pembelajaran yang akan dibahas dalam buku ini adalah model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran berbasis portofolio, dan model pembelajaran kontekstual. Di antara strategi pembelajaran yang dapat dipilih guru yaitu strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran tematik berbasis *discovery*, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi pembelajaran bermain peran, dan strategi pembelajaran *quantum*. Masing-masing model dan strategi pembelajaran ini memiliki tahapan-tahapan yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaannya.

A. Model-Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dengan cara membelajarkan siswa secara kelompok atau bersama. Pembelajaran kooperatif dapat dibentuk dari beberapa orang siswa yaitu empat atau lima orang siswa yang mempunyai kemampuan berbeda dalam suatu kesatuan (kelompok) dan saling kerja sama dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan yang sama.

Model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, dan saling bertanggungjawab. Model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa belajar semua mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. (Nur, 2005: 1).

Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf (2006: 239) menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk mendorong siswa belajar bersama untuk hal-hal yang bersifat individual atau umum. Di samping itu mereka juga menyatakan ada empat karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Anggota kelompok yang terdiri dari beragam kemampuan, minat, dan sifat individual
- b. Mengerjakan sebuah tugas secara bersama-sama
- c. Perilaku yang ditonjolkan “semua untuk satu” atau “satu untuk semua” anggota kelompok harus saling membantu

- d. Nilai kerja kelompok dibagi secara merata untuk semua anggota kelompok (Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf, 2006: 239)

Model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan antara lain:

- a. Lebih dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
- b. Lebih dapat mengembangkan aktualisasi diri siswa.
- c. Lebih dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial yang akan berguna dalam kehidupan di masyarakat.
- d. Lebih dapat menumbuhkan sikap berbagi ilmu di antara siswa
- e. Lebih dapat melatih siswa untuk bekerjasama
- f. Lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung yang bermakna bagi dirinya.

Model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a. Sebagian siswa tidak terlibat dalam diskusi tetapi sibuk mengobrol atau bergosip
- b. Waktu habis untuk debat hal-hal yang sepele
- c. Bisa terjadi kesalahan pendapat secara berkelompok.

Meskipun terdapat kelemahan tetapi pembelajaran kooperatif dapat menyumbangkan sisi positif dalam pembelajaran. Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf (2006: 244) menyatakan model pembelajaran kooperatif cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan menjadi pemimpin pada anak. Slavin (2005) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivis dalam pengajaran secara khusus membuat belajar kooperatif ekstensif, secara teori siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikannya dengan teman-teman.

Slavin (2005) menyatakan ada 6 (enam) langkah pembelajaran kooperatif yaitu:

Tabel 3.1
Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah	Indikator	Tingkah laku guru	Tingkah laku siswa
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan termotivasi untuk belajar
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa	Siswa mencatat informasi dari guru
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menginformasikan pengelompokan siswa	Siswa duduk di kelompok masing-masing
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Siswa bekerja dalam kelompok
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakannya	Siswa menerima hasil evaluasi
Langkah 6	Memberikan Penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.	Siswa menerima penghargaan hasil belajar

Menurut Sherman (1999: 319-320) pembelajaran kooperatif sangat baik digunakan dalam pembelajaran sains. Bekerja dalam kelompok mendorong siswa untuk menemukan petualangan sains. Sebuah program yang dikembangkan dan diteliti *Rutgers University*, yang bernama *Sciences Teams*, menerapkan pembelajaran kooperatif untuk mempelajari sains pada tiga puluh sekolah dasar di New Jersey selama dua tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa yang belajar sains secara berkelompok lebih menyukai sains dan kreatif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa-siswa yang tidak menggunakan pembelajaran kelompok (kelas kontrol).

Selanjutnya Sherman (1999: 334) menyatakan bahwa salah satu strategi pembelajaran sains dalam model pembelajaran kooperatif yang

cocok digunakan untuk anak usia dini antara lain *jejaring kata kelompok*. Strategi pembelajaran ini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Bentuklah anak dalam satu kelompok yang terdiri dari dua sampai empat orang anak.
2. Letakkan sebuah gagasan utama yang terkait dengan sains di tengah-tengah kertas.
3. Buatlah cabang-cabang jejaring berisi kategori-kategori terkait dan detil spesifik, dan jika anak belum dapat menulis sediakan kartu kata yang akan disusun pada tiap jejaring. Jika anak sudah dapat menulis cukup sediakan kertas kosong dan lem.
4. Mintalah anak mengisi jejaring secara berkelompok.
5. Mintalah anak menyajikan hasil karya dalam bentuk menceritakan atau memajangnya di papan pajangan.

2. Model Pembelajaran Konstruktivisme

Piaget telah melakukan observasi selama bertahun untuk mengetahui bagaimana anak-anak memperoleh pengetahuan. Dari hasil observasi bertahun-tahun, Piaget menyimpulkan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri secara konstruktif (bentukan dari berbagai kegiatan yang dialami anak. pendapat Piaget ini merupakan awal muncul istilah konstruktivisme (Suparno, 2001: 38,42).

Pembelajaran konstruktivisme didasari bahwa pembelajaran bukanlah proses transfer pengetahuan kepada siswa seperti mengisi sebuah tong kosong dengan air. Pembelajaran hendaklah lebih bermakna dan menekankan agar siswa merekonstruksi/membangun pengetahuan sendiri. Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf (2006: 256) menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran konstruktivisme adalah memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih dipahami anak dan berguna baginya. Ada 6 (enam) karakteristik model pembelajaran konstruktivisme, yaitu: 1) pembelajaran aktif, 2) pembelajaran autentik dan sesuai situasi, 3) berhubungan dengan kehidupan nyata, 4) mendirikan tonggak pengetahuan, 5) masyarakat pembelajar, dan 6) refleksi.

Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf (2006: 257) menyatakan model pembelajaran konstruktivisme sangat baik digunakan jika tujuan pembelajaran

adalah untuk menemukan sebuah pendapat baru yang dikonstruksi dari pengalaman masa lalu anak. Konstruksi pengalaman masa lalu menjadi temuan baru bagi anak dan jalan terbaik membangun sikap kreatif dalam berpikir bagi anak.

Hubungan model pembelajaran konstruktivisme dengan pengembangan kreativitas dapat dilihat dari pengembangan kemampuan berpikir anak dalam model pembelajaran tersebut. Suryabrata (2002: 54-55) menyatakan kreativitas dapat terbina melalui proses berpikir. Di dalam kegiatan berpikir terjadi proses dinamis mencakup tiga langkah, yakni pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Melalui proses berpikir maka muncul gagasan baru yang merupakan hasil kreativitas pikiran anak. Woolfolk (2004) juga menyatakan keterampilan berpikir kreatif adalah suatu keterampilan seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide baru berdasarkan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional, maupun persepsi, dan intuisi.

Pelaksanaan pembelajaran konstruktivisme dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini dapat dibagi menjadi empat tahap berikut:

Tabel 3.2
Tahapan Model Pembelajaran Konstruktivisme

Tahap	Perilaku Pembelajaran
Tahap 1	Mengundang (<i>invitation</i>): dilakukan guru dengan cara menggali pengetahuan awal anak terhadap materi yang akan dipelajari. Misalnya guru ingin mengajak anak menggambar buah mangga, maka guru bertanya buah-buahan apa saja yang pernah dilihat anak
Tahap 2	Menjajaki (<i>exploration</i>), dalam hal ini guru melakukan eksplorasi pengetahuan anak dengan mengajukan pertanyaan lanjutan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Misalnya setelah anak menyebutkan berbagai macam buah-buahan, guru mengajukan pertanyaan apakah anak-anak pernah melihat buah mangga? Kemudian guru mengajak anak mencoba menggambar mangga
Tahap 3	Penjelasan (<i>explanation</i>), guru memberikan penjelasan dan penguatan terutama pada materi yang belum dikuasai siswa. Jika siswa belum dapat menggambar mangga guru memberikan penjelasan tentang tatacaranya dan meminta anak menyelesaikan gambarnya

Tahap 4	Refleksi. Guru dan siswa secara bersama-sama memikirkan kembali atas ide atau gagasan dan tindakan yang telah dilakukan kemudian mengambil kesimpulan untuk diterapkan secara umum. Misalnya guru melakukan tanya jawab tentang gambar yang telah dibuatnya atau guru meminta anak menceritakan gambar mangga yang telah dibuatnya
---------	--

Penelitian Dewi (2013: 1) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky dapat meningkatkan kreatifitas menari pada anak Taman Kanak-kanak Santa Ursula Jakarta Pusat. Penelitian ini juga menunjukkan mengajarkan anak menari dengan pendekatan konstruktivis lebih menunjukkan hasil yang memuaskan dibandingkan dengan menggunakan model peniruan.

3. Model Pembelajaran Portofolio

Portofolio berasal dari bahasa Inggris "*portfolio*" yang berarti dokumen atau surat-surat. Dalam kaitannya dengan model pembelajaran berbasis portofolio merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dan pikiran peserta didik melalui interaksinya dengan berbagai sumber dan lingkungan (*salingtemas*).

Harmin dan Toth (2006: 379) menyatakan bahwa dengan menggunakan portofolio anak dapat belajar dari pengalamannya. Portofolio dapat menggambarkan kesungguhan, kemantapan, dan kerja keras yang cerdas dari seorang anak. Jika mereka mengkoleksi karyanya dengan baik, maka karya tersebut dapat menginspirasinya.

Langkah-langkah penerapannya dalam pembelajaran di lembaga anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 3.3
Tahap Model Portofolio

Tahap	Perilaku Pembelajaran
Tahap 2	Memilih masalah untuk kajian kelas: anak diminta untuk memilih dan menentukan masalah yang akan dikajinya. Misalnya jika anak memilih suku bangsa, maka dia ditugaskan untuk masalah yang telah dipilihnya
Tahap 3	Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji, anak mengumpulkan informasi yang dikaji sedangkan peran guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam mendiskusikan sumber-sumber informasi berkenaan dengan masalah yang akan dikaji

Tahap 4	Membuat portofolio kelas: pada tahap ini anak menyelesaikan laporan portofolionya
Tahap 5	Penyajian portofolio (<i>show case</i>): dilaksanakan setelah siswa menyelesaikan laporan portofolionya dengan memajangkannya di papan pajangan yang telah disediakan guru.
Tahap 6	Refleksi pengalaman belajar: guru melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman anak setelah mempelajari berbagai hal yang berkenaan dengan topik yang telah dipelajari

Penelitian Anita Yus (2008) tentang Pengaruh Pembelajaran Berbasis Portofolio dan Konsep Diri Terhadap Kecerdasan Jamak Anak Taman-taman Kanak membuktikan bahwa pembelajaran berbasis portofolio dapat meningkatkan kecerdasan jamak anak. Sebagaimana diketahui bahwa kecerdasan sangat berkaitan dengan kreativitas. J. P. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Kemampuan berpikir divergen merupakan salah satu dari dimensi kecerdasan, meskipun hal ini selalu tidak terukur dalam tes-tes kecerdasan.

4. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang menggunakan konteks (yaitu peristiwa yang dialami siswa). Misalnya belajar tentang problema sampah yang tidak terurus di lingkungannya. Dalam penggunaan model konstekstual ada tujuh strategi yang harus ditempuh:

- a. Pengajaran berbasis problem
- b. Menggunakan konteks yang beragam
- c. Mempertimbangkan kebhinekaan siswa
- d. Memberdayakan siswa untuk belajar mandiri
- e. Belajar melalui kolaborasi
- f. Menggunakan penilaian autentik
- g. Mengejar standar tinggi (Johnson, 2008: 21)

Langkah-langkah model pembelajaran kontekstual mencakup:

- a. Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, misalnya jika yang diajarkan kepada anak masalah sampah yang tidak terurus di lingkungannya maka guru bertanya kepada anak apakah bahaya yang terjadi jika sampah tidak terurus
- b. Melakukan pekerjaan yang berarti, misalnya guru mengajak anak mengutip sampah yang ada di sekitar kelas atau sekolah
- c. Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, misalnya guru menugaskan anak untuk memilih gambar yang benar dan gambar yang salah dalam mengurus sampah
- d. Bekerjasama, guru mengajak anak melakukan bersih-bersih kelas bersama-sama
- e. Berpikir kritis dan kreatif, guru mendorong anak untuk berpikir kritis tentang masalah sampah dan mengajukan ide kreatif tentang cara menangani masalah sampah.
- f. Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang. Misalnya guru meminta anak membuat gambar cara mengurus sampah seperti yang diinginkannya
- g. Mencapai standar tinggi. Guru menetapkan standar yang tinggi yaitu hasil karya siswa yang dapat terukur
- h. Menggunakan penilaian autentik. Menilai karya siswa dengan salah satu jenis penilaian portofolio, proyek, pertunjukan, atau tanggapan tertulis lengkap

Hasil penelitian Dewi, Adnyana, dan Suardika menyatakan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Erawan Jagapati Abiansemal Bandung tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian Tri Ardaningsih juga menunjukkan bahwa kreativitas menggambar meningkat setelah guru menggunakan metode *contextual learning* pada kelompok B Roudhatul Athfal Muslimat NU Tegalrandu Srumbug Magelang Jawa Tengah. Hasil penelitian Chikmah Zunaidah (2013) juga membuktikan bahwa model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan sains anak Kelompok B TK Wardah Sambikerep Surabaya.

B. Strategi Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan anak mengolah pesan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Di dalam strategi pembelajaran inkuiri, anak dirancang untuk terlibat dalam melakukan penggalian informasi (*inquiry*). Strategi pembelajaran inkuiri merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:173).

Di dalam strategi pembelajaran inkuiri tujuan utama pembelajaran adalah menolong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru atau siswa lain dan mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut berdasarkan rasa ingin tahu (Sanjaya, 2006: 195)

Sanjaya menyatakan ada tiga ciri utama dalam strategi pembelajaran inkuiri, yaitu sebagai berikut: a) menekankan kepada aktivitas anak secara maksimal, maksudnya di dalam pembelajaran anak harus memiliki aktivitas mencari informasi; b) seluruh aktivitas yang dilakukan anak diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*); dan c) penggunaan inkuiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. (Sanjaya, 2006: 194-195). Banyak ahli menyatakan bahwa strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas anak didik. Metzler (2000: 310-312) menjelaskan bahwa, strategi pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan anak kreativitas dalam pendidikan jasmani. Graham, Holt/Hale & Parker sebagaimana dikutip Metzler juga berpendapat bahwa dalam strategi pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, juga membantu siswa menjadi ekspresif, kreatif, dan terampil dalam aspek psikomotor. Hasil penelitian Schlenker sebagaimana dikutip Joyce, Weil, dan Calhoun (2000) menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif,

dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi. Sejalan dengan temuan tersebut Joyce, Weil, dan Calhoun menjelaskan bahwa, latihan inkuiri memberikan dampak instruksional dan dampak penyerta, salah satunya yaitu menimbulkan semangat kreativitas pada siswa.

Joyce, Weil, dan Calhoan (2000: 170) menyatakan ada empat tahap pelaksanaan strategi pembelajaran inkuiri:

1. Investigasi. Pada tahap ini siswa dihadapkan pada masalah-masalah yang harus diselesaikannya.
2. Strukturisasi masalah. Pada tahap ini siswa menstrukturisasi masalah-masalah yang diajukan guru.
3. Identifikasi masalah. Pada tahap ini siswa mengidentifikasi masalah melalui pelaksanaan investigasi.
4. Spekulasi penyelesaian masalah. Pada tahap ini siswa mengemukakan berbagai alternatif untuk menyelesaikan masalah.

Jika strategi pembelajaran inkuiri akan diterapkan pada anak usia dini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan mengamati, mengelompokkan, menunjukkan, atau membedakan dua jenis benda atau lebih.
2. Guru menjelaskan kegiatan percobaan untuk mengelompokkan dua benda atau lebih, kemudian mengamati, dan mengelompokkan.
3. Guru melakukan percobaan yang didemonstrasikan guru atau dengan mengamati fenomena alam.
4. Anak diberi kesempatan melakukan pengamatan, melakukan percobaan, mengelompokkan, dan menyimpulkan hasil pekerjaannya dengan cara menyebutkannya.
5. Anak dan guru bertanya jawab tentang yang tadi sudah dilaksanakan. Tindakan ini merupakan upaya penguatan dari pemahaman yang diperoleh anak, dan merupakan pemantapan konsep yang telah dipelajari.

2. Strategi Pembelajaran Tematik Berbasis *Discovery*

Discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Suatu konsep misalnya: segi tiga, panas, demokrasi, dan sebagainya, sedang yang dimaksud dengan prinsip antara lain: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam teknik ini anak dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses penemuan tersebut, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran *discovery* di kelas sebagai berikut:

a. *Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)*

Pada tahap ini anak dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, melihat alam sekitar, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Bruner memberikan stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan bertanya.

b. *Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)*

Setelah tahap stimulasi, selanjutnya guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004:244). Misalnya pertanyaan: Mengapa sebagian air dapat diminum dan sebagian lagi tidak dapat diminum? Hipotesis sementara; air yang dapat diminum air yang bersih dan air yang tidak diminum air yang kotor. Anak kemudian ditantang untuk mencari bukti terhadap hipotesis tersebut.

c. **Data collection (pengumpulan data).**

Ketika pengumpulan data berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para anak untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Misalnya anak ditunjukkan berbagai macam gambar kondisi air dan anak memilah gambar-gambar tersebut ke dalam kelompok air yang dapat diminum dan air yang tidak dapat diminum.

d. **Data processing (pengolahan data)**

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sejenisnya, lalu diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002:22). Dari penelaahan gambar-gambar air yang dilihat anak, maka anak dapat membuat daftar air yang dapat diminum dan air yang tidak dapat diminum.

e. **Verification (pembuktian)**

Pembuktian adalah tahap anak melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif yang dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Menurut Bruner, pembuktian bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif sebab guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengolahan dan penafsiran data maka dicek apakah hipotesis terbukti atau tidak.

f. **Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)**

Generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan

proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu (Syah 2004:244). Misalnya anak dapat membedakan air yang dapat diminum dan tidak dapat diminum.

Pada lembaga pendidikan usia dini tidak dikenal mata pelajaran, tetapi yang dikenal adalah tema yang menjadi penghubung kegiatan antar aspek perkembangan. Oleh sebab itu penerapan pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan strategi pembelajaran *discovery* sebagai basis. Acuan model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* adalah pembelajaran tematik dan belajar penemuan (*discovery learning*). Model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dari pengembangan model pembelajaran tematik yang digabungkan dengan belajar penemuan (*discovery learning*).

Model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dimana pada pelaksanaan pembelajaran anak cenderung lebih aktif/pembelajaran berpusat pada anak (*student center*), anak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti melakukan percobaan/eksperimen sehingga dapat menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Tujuan dari model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan memberikan pengetahuan baru (penemuan baru) atau hal-hal baru pada anak, sehingga anak lebih mudah memahami pokok bahasan, pembelajaran lebih berkesan, menarik dan pembelajaran tahan lama dalam ingatan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Thorndike dalam Sagala (2010:54) mengungkapkan bahwa hasil belajar yang baik ditunjang dengan tumbuhnya rasa senang terhadap apa yang sedang dipelajari.

Sintaks model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* terdiri dari sembilan tahap, yaitu: (1) menentukan tema pembelajaran; (2) mengembangkan/ menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema; (3) menyiapkan alat & bahan yang diperlukan; (4) *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan); (5) *problem statement* (pernyataan/ identifikasi

masalah); (6) *data collection* (pengumpulan data); (7) *verification* (pembuktian, percobaan/eksperimen); (8) *generalization* (generalisasi/ menarik kesimpulan); (9) evaluasi dan penilaian.

Discovery learning pada pembelajaran sains terlihat mulai tahap/langkah *stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *verification* (pembuktian, percobaan/eksperimen), *generalization* (generalisasi/ menarik kesimpulan). Tema air, udara, api, ketiganya saling berkaitan terlihat pada percobaan membuat susu aneka rasa dan memadamkan api (kebakaran).

Discovery learning sangat terlihat jelas pada tahap ketujuh yaitu *verification* (pembuktian/percobaan) yaitu ketika anak melakukan percobaan/eksperimen seperti memasak air hingga mendidih, membuat susu aneka rasa, memadamkan kebakaran (api) sederhana menggunakan karung goni, melakukan percobaan benda tenggelam dan terapung, melakukan percobaan meniup kemudian melepaskan balon, mengunjungi obyek tertentu seperti kolam renang, bandara, dinas pemadam kebakaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Istikomah, (2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan metode *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman sains pada anak TK. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Balim (2009) mengungkapkan bahwa dasar pembelajaran sains membutuhkan aspek bertanya dan menemukan (belajar penemuan).

3. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah menyandarkan diri pada pendapat Bruner dan Vygotsky tentang *scaffolding*. Bruner mendefinisikan *scaffolding* sebagai sebuah proses dari pelajar yang dibantu untuk mengatasi masalah tertentu yang berada di luar kapasitas perkembangan dengan bantuan guru atau orang yang lebih mampu. (Arend, 2004: 388) Sedangkan Vygotsky menyatakan bahwa *scaffolding* adalah bantuan yang diberikan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu yang dapat mengantarkan anak untuk memaksimalkan kemampuannya di dalam *Zone of Proximal Development*. (Vygotsky, 2004: 130)

Pembelajaran berbasis masalah menurut Arends (2004: 392) para pengembang Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menyatakan ada 4 (empat) karakteristik yaitu:

- a. Pengajuan masalah,
- b. Keterkaitan antar disiplin ilmu,
- c. Investigasi autentik, dan
- d. Kerja kolaboratif. (2004: 400),

Pembelajaran berbasis masalah tipe *problem solving* memiliki kelebihan antara lain, siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, memiliki ketrampilan berpikir tinggi untuk memecahkan masalah, pembelajaran lebih bermakna, menjadikan anak lebih mandiri dan menanamkan sikap sosial yang positif, memudahkan anak mencapai ketuntasan belajar yang maksimal karena dapat berinteraksi dengan guru secara maksimal.

Menurut Arend (2004: 405) pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah

No.	Tahap	Perilaku Guru
1.	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa	Guru menjelaskan tujuan pelajaran, menjelaskan alata-alat yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2.	Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
3.	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan serta solusi.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, atau model-model. Guru juga membantu siswa untuk menyampaikan artefak-artefak tersebut kepada orang lain.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Jika tahapan tersebut digunakan guru pada anak usia dini, maka guru dapat melakukannya dengan contoh berikut. Guru ingin mengajarkan kepada anak mencampur warna sehingga menghasilkan warna yang baru, maka guru dapat melakukan tahapannya sebagai berikut:

Tabel 3.5
Sintaks PBL dalam kegiatan: “Mencampur Warna”

No.	Tahap	Perilaku Guru
1.	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa	Guru menjelaskan tujuan pelajaran, menjelaskan alat-alat yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2.	Mengorganisasi kan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan nama-nama warna yang akan dicampur dan mengajak siswa memilih warna-warna yang ingin dicampur anak
3.	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan warna-warna yang disukainya dan melaksanakan eksperimen dengan cara mencampurnya.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan hasil karyanya. Guru juga membantu siswa untuk menyampaikan hasil karya berupa warna yang telah tercampur tersebut kepada orang lain.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang proses mencampur warna menanyakan tanggapan anak terhadap kegiatan tersebut.

Kegiatan di atas telah dapat mengembangkan kreativitas seni dan bahasa anak. Kreativitas seni anak ditampilkan dalam bentuk hasil karya warna dan kreativitas bahasa anak muncul ketika anak menceritakan proses eksperimen dan hasil karyanya.

Penelitian Ardiana (2014) tentang peningkatan kreativitas anak dalam mengelompokkan benda-benda di Taman Kanak-kanak Belia Kreatif Surabaya telah terbukti bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan kreativitas anak dalam bidang kognitif. Anak lebih mampu mengelompokkan

benda menurut fungsi dan hasil pengelompokkannya disusun dalam bentuk yang indah dan unik.

4. Strategi Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

Kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya di kemudian hari. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek agama dan moral, sosial-emosional, fisik, kognitif, dan bahasa.

Oleh sebab itu di Taman Kanak-kanak (TK) dianjurkan untuk menyediakan tempat khusus untuk bermain peran, seperti sentra bermain peran. Sentra ini akan menstimulasi anak terbantu menemukan jalinan hubungan antara rumah, sekolah dan lingkungan sekitar mereka. Dalam sentra ini, anak dapat bereksplorasi mengenai kejadian-kejadian dan peran-peran yang mereka temui sehari-hari. Anak-anak dapat secara bebas mengekspresikan imajinasi mereka sebagai guru, dokter, ayah, ibu, raja, pedagang, dan peran lainnya. Dengan pilihan peran tersebut, anak akan berlatih bertanggung jawab melakukan kegiatan yang mencerminkan perannya dan mengelaborasi keterampilan yang dimilikinya menjadi lebih matang.

Secara teoritik kegiatan bermain peran dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) Bermain peran makro, yaitu: anak memerankan secara langsung tokoh yang dipilihnya, misal: petani, polisi, dokter, dan (2) Bermain peran mikro, yaitu: anak menjadi dalang atau sutradara dan menggunakan alat-alat permainan berukuran kecil dalam bermain, seperti: bermain orang-orangan kertas. Di dalam bermain peran mikro, anak dapat memerankan lebih dari satu peran sekaligus.

Menurut Smilansky tahapan bermain peran dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Model Pembelajaran Bermain Peran

Model Peran	Cara Memerankan
Main Peran Tiruan	Anak menirukan peran seseorang atau sesuatu yang lain. Misalnya anak menirukan peran menjadi ibu atau yang lain
Main pura-pura dengan objek	Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti objek yang sebenarnya, misalnya anak menggunakan kotak menjadi mobil lalu anak membuat suara mobil sambil menjalankan kotak tersebut.
Pura-pura berkaitan dengan tindakan dan keadaan	Anak menggunakan bahasa sebagai pengganti untuk tindakan atau keadaan. Misalnya anak menirukan suara suatu benda atau peristiwa.
Ketekunan	Anak berlatih konsentrasi pada peran mereka, memulai dan mengakhiri sebuah naskah cerita. Misalnya anak bermain peran dalam sebuah cerita.
Komunikasi lisan	Anak berkomunikasi menurut peran-peran yang mereka mainkan, sehingga terjadi kerjasama dalam peran-peran yang mereka mainkan bersama-sama.

Leong dan Bodrova (2012:30) menjelaskan sintaks bermain peran terdiri atas enam langkah, yaitu (1) Perencanaan (*Plan*), (2) Peran (*Roles*), (3) Benda (*Props*), (4) Lamanya waktu (*Extended Time Frame*), (5) Bahasa (*Language*), dan (6) Skenario (*Scenario*).

Tabel 3.7
Sintaks Metode Bermain Peran

No	Tahapan	Kegiatan	
		Guru	Anak
1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab pada anak tentang bermain peran - Menentukan peran sebelum bermain, seperti anak, ibu, ayah, dan adik - Memberikan pujian pada anak untuk memotivasi anak agar mau mengikuti bermain peran dalam cerita keluargaku 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengikuti kegiatan tanya jawab. - Anak mendengarkan peran yang dibuat guru untuk bermain keluargaku. - Anak menunjukkan reaksi bahagia
2	Peran (<i>Roles</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak dan membimbing anak untuk bersama-sama membicarakan karakter khususnya berkaitan dengan aspek sosial berdasarkan skenario - Menjelaskan karakter sikap sosial yang akan diperankan anak sesuai dengan pemahaman yang dilihat anak tentang peran yang akan dilakukan - Membimbing dan memilih anak untuk memainkan peran - Membagi kelompok untuk bermain peran - Guru memberikan aturan dalam bermain peran, seperti giliran siapa yang tampil selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan dan mengikuti apa yang diminta guru - Menunjukkan ekspresi wajah sesuai perintah guru - Anak mendengarkan dan memainkan peran yang telah dipilihkan oleh guru. - Anak mendengarkan dengan baik
3	<i>Props</i> (Benda)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan alat-alat yang mendukung untuk bermain peran, seperti: baju alat-alat rumah, dan lain-lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak membantu guru menyiapkan alat-alat yang diperlukan.

4	Lamanya waktu (<i>Extended time frame</i>)	- Guru menentukan lamanya waktu untuk bermain peran ± 10-15 menit sesuai dengan skenario yang dibuat guru.	- Anak mengikuti bermain peran sesuai dengan skenario sampai selesai
5	Bahasa (<i>Language</i>)	- Guru membuat naskah bermain peran dengan menggunakan bahasa Indonesia	- Anak bermain peran dengan menggunakan bahasa Indonesia
6	Skenario (<i>Scenario</i>)	- Guru membuat skenario bermain peran yang mudah dipahami oleh anak	- Anak bermain peran sesuai naskah yang dibuat guru

Hasil penelitian Masganti (2012) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berbahasa.

5. Strategi Pembelajaran Quantum

Quantum Learning diawali dengan eksperimen, Georgi Lozanov seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria, tentang “*suggestology*”. Lozanov yakin sugesti dapat mempengaruhi hasil belajar. Beberapa teknik yang digunakannya adalah mendudukan siswa dengan nyaman, memasang musik sebagai latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menyediakan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam segi pengajaran yang sugestif (DePorter dan Hernacki, 2012: 14).

Kesuksesan hasil eksperimen Lozanov telah menginspirasi murid-muridnya untuk menggunakan sugesti dalam pembelajaran. Salah satu muridnya adalah Bobbi DePorter yang menjadi Kepala *Learning Forum*, sebuah perusahaan yang berbasis di Oceanside, California. Sebuah perusahaan yang memproduksi program-program untuk siswa, guru, sekolah, dan organisasi di seluruh Amerika Serikat, Inggris, Hong Kong, Singapura, dan Malaysia (DePorter, Reardon, dan Nourie, 2000: xi). DePorter mengembangkan sebuah program remaja yang disebutnya *Super Camp* pada tahun 1982. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan kurikulum yang mengombinasikan antara kegiatan-kegiatan keterampilan akademis, keterampilan

dalam hidup, dan tantangan-tantangan fisik. Kegiatan ini telah mematahkan mitos “Aku tidak bisa”. (DePorter dan Hernacki, 2012: 10). Semua kegiatan ini didokumentasikan dengan baik, sehingga para siswa lebih mampu menerima diri mereka sendiri. (DePorter, Reardon, dan Nourie, 2000: xi)

Kesuksesan program ini telah menyebabkan DePorter diundang banyak sekolah untuk melatih guru-gurunya dalam metode ini. Kursus pelatihan ini berevolusi menjadi *Quantum Teaching*. Bobbi kemudian menulis sebuah buku yang berjudul *Quantum Learning: Unleashing The Genius In You* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*.

Banyak sekolah di dunia, termasuk di Indonesia telah menggunakan metode ini, dan telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Di Indonesia ada program yang bernama *Quantum Power Learning* yang memberikan pelatihan belajar dengan metode *quantum* kepada semua kelompok usia. Meskipun metode ini telah ditemukan Lozanov tahun 1970 namun belum semua guru di Indonesia memahami metode ini. Hawking mendefinisikan *quantum* adalah bagian terkecil dari benda yang tidak dapat dilihat oleh mata tetapi memiliki energi yang dahsyat di alam semesta. Gelombang *quantum* dapat memancarkan dan menyerap energi. Di dalam diri manusia *quantum* setara dengan energi pikiran dan perasaan manusia. *Quantum* dapat mengubah diri seseorang secara fisik maupun mental. *Quantum* juga dapat menjaga kesehatan fisik dan meningkatkan kinerja manusia.

Di dalam pembelajaran *quantum* diartikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Interaksi tersebut seperti orkestra bermacam-macam interaksi yang terdapat di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi tersebut mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain (DePorter, Reardon, dan Nourie, 2000: 4). Penggunaan *quantum learning* ditujukan untuk meningkatkan tiga kecerdasan sekaligus, yaitu kecerdasan spiritual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan intelektual.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *quantum learning* adalah strategi pembelajaran yang mengedepankan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran. Strategi *quantum learning* dilakukan melalui penataan kelas, penggunaan media yang dapat mensugesti dan memotivasi pelajar untuk mencintai kegiatan belajar.

Ada tujuh prinsip kunci dari berbagai teori pembelajaran yang menjadi landasan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *quantum* yaitu:

- a. Teori otak kanan dan kiri
- b. Teori otak *triune* (3 in 1)
- c. Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik)
- d. Teori kecerdasan ganda.
- e. Pendidikan holistik.
- f. Belajar berdasarkan pengalaman.
- g. Belajar dengan simbol (*metaphoric learning*)
- h. Simulasi atau permainan (DePorter dan Hernacki, 2012: 16).

Keunggulan strategi pembelajaran *Quantum Learning* antara lain sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *quantum* berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep kuantum dipakai.
- b. Pembelajaran *quantum* lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, “hewanistik”, dan atau nativistis.
- c. Pembelajaran *quantum* lebih konstruktivistis, bukan positivistic-empiris, behavioristis.
- d. Pembelajaran *quantum* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
- e. Pembelajaran *quantum* sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
- f. Pembelajaran *quantum* sangat menentukan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
- g. Pembelajaran *quantum* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran.
- h. Pembelajaran *quantum* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- i. Pembelajaran *quantum* memusatkan perhatian pada pembentukan ketrampilan akademis, ketrampilan (dalam) hidup, dan prestasi fisik atau material.

- j. Pembelajaran *quantum* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- k. Pembelajaran *quantum* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
- l. Pembelajaran *quantum* mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Kelemahan strategi pembelajaran *Quantum Learning* antara lain adalah:

- a. Membutuhkan pengalaman yang nyata
- b. Waktu yang cukup lama untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar
- c. Kesulitan mengidentifikasi ketrampilan siswa

Guru yang mengajar menggunakan metode *quantum learning* harus memperhatikan asas utama pembelajaran ini yaitu: *Bawa Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Kita ke Dunia Mereka* (DePorter, Reardon, dan Nourie, 2000: 5). Asas ini mengingatkan guru pentingnya mengenal dunia murid untuk dapat membawa murid ke dalam pembelajaran yang akan dilakukan guru. Guru harus mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan keunikan belajar siswa (kecerdasan, gaya belajar, gaya berpikir, dan kepribadian siswa).

Prinsip-prinsip belajar yang harus dipahami guru adalah:

- a. Segalanya berbicara
- b. Segalanya bertujuan
- c. Pengalaman sebelum pemberian nama
- d. Akui setiap usaha.
- e. Jika layak dipelajari, maka layak dirayakan (DePorter, Reardon, dan Nourie, 2000: 8).

Di samping itu guru harus memahami Kerangka Rancangan Belajar dalam pembelajaran *quantum* yang dikenal dengan istilah TANDUR. TANDUR singkatan dari Tumbuhan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan. Kerangka rancangan belajar di atas diterjemahkan dalam langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam *quantum learning* antara lain:

1) Kekuatan AMBAK

Tumbuhkan minat dengan mengajak siswa memuaskan “Apakah Manfaatnya BAgiKu (AMBAK) tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Di dalam istilah lain disebutkan ‘Tumbuhkan minat belajar siswa’ yang dikaitkan dengan AMBAK.

2) Penataan Lingkungan Belajar.

Lingkungan belajar harus ditata serapi mungkin sehingga nyaman bagi anak-anak untuk belajar.

3) Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara dapat dilakukan guru dengan memperbanyak pujian dan meminimalkan kritik dalam pembelajaran.

4) Menemukan gaya belajar yang tepat.

Di dalam pembelajaran guru harus mengkombinasikan pembelajaran yang cocok untuk murid auditori (misalnya, diskusi, tanya jawab, atau memutar musik sebagai latar dalam pembelajaran), murid visual (misalnya menyediakan alat peraga, memberikan kesempatan melakukan pengamatan, atau menyediakan kertas warna-warni), dan murid kinestetik (memberi kesempatan pindah tempat, mempraktikkan apa yang sedang dipelajari, atau menyentuh benda-benda yang sedang dipelajari).

5) Membiasakan mencatat.

Kegiatan mencatat adalah kegiatan yang membosankan. Agar tidak membosankan guru dapat menyarankan siswa menggunakan pulpen/spidol warna-warni dalam membuat catatan di buku.

6) Membiasakan membaca.

Memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca buku atau sumber belajar lainnya dalam pembelajaran.

7) Jadikan anak lebih kreatif.

Mendorong siswa mencoba hal-hal baru dan tidak memberi komentar yang merendahkan terhadap hasil karya siswa.

8) Melatih kekuatan memori anak.

Untuk melatih kekuatan memori anak adalah beberapa hal yang dapat dilakukan guru:

- a. Informasi bersifat inderawi: dapat dilihat atau disentuh
- b. Informasi melibatkan konteks emosional (sedih, gembira, cinta, atau bahagia)
- c. Kualitas informasi berbeda atau menonjol.
- d. Informasi berkaitan dengan kebutuhan bertahan hidup.
- e. Hal-hal yang memiliki keutamaan pribadi.
- f. Hal-hal yang diulang-ulang.
- g. Hal-hal pertama dan terakhir dalam sesi (DePorter dan Hernacki, 2012: 14).

Strategi pembelajaran *quantum* dapat meningkatkan kecerdasan spiritual melalui tadabbur alam semesta dan melalui *spiritual journey* yaitu *outer journey* dan *inner journey*. (QPL, 2012). Melalui *spiritual journey* diharapkan muncul perasaan tunduk karena melihat langsung kebesaran Allah Swt sehingga timbul tekad untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah lalu.

Strategi pembelajaran *quantum* juga dapat meningkatkan kecerdasan emosional melalui pemahaman dahsyatnya *quantum power* dengan mengajak peserta didik memahami hukum tarik-menarik (*law of attraction*) di alam semesta tentang perbuatan baik dan buruk sehingga dapat mendorong seseorang untuk selalu berbuat baik dan menumbuhkan motivasi berbuat baik. Kedua dengan merubah frekwensi gelombang otak melalui musik. Kecerdasan intelektual ditingkat melalui cara belajar yang benar.

Lingkungan dan fasilitas yang mendukung Pembelajaran *Quantum* antara lain:

- 1) Lingkungan kelas yang jauh dari kebisingan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

- 2) Pencahayaan di kelas.
- 3) Penggunaan aneka warna dalam benda-benda yang ada di kelas
- 4) Pengaturan meja dan kursi yang mudah diubah-ubah.
- 5) Menempatkan tanaman di dalam kelas atau di luar kelas.
- 6) Musik
- 7) Menggunakan alat tulis warna-warni.
- 8) Media-media yang mendukung pembelajaran.

Untuk merancang pembelajaran *quantum* yang dinamis perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa dengan mengubah kelas biasa menjadi kelas menarik.
- 2) Memotivasi dan menumbuhkan minat dengan menerangkan kerangka acuan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan)
- 3) Membangun rasa kebersamaan.
- 4) Menumbuhkan dan Mempertahankan Daya Ingat
- 5) Merangsang daya dengar siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran *quantum* guru harus mengingat kerangka rancangan belajar yang dikenal dengan TANDUR. Kerangka dasar ini penting sebab minat belajar siswa tidak timbul secara spontan, melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar.

Penerapan strategi pembelajaran *Quantum* di lembaga pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Tumbuhkan minat anak terhadap materi yang akan dipelajari, misalnya tema diriku sub tema mataku, tumbuhkan minat anak dengan mengajak anak memperhatikan mata teman-temannya atau bercerita tentang mata atau menonton video yang berkaitan dengan kesehatan mata.
- b. Tatalah lingkungan belajar yang menginspirasi anak tentang tema yang dipelajari, misalnya dengan memajang berbagai gambar yang berkaitan dengan mata.
- c. Memuji semua hasil karya anak. Hindari mengkritik karya anak.

- d. Sediakan kertas warna-warni, alat tulis warna-warni, kebebasan berekspresi dan papan pajangan untuk hasil karya anak.
- e. Biasakan anak menuliskan nama pada karya-karya baik nama dirinya sendiri maupun nama karyanya.
- f. Minta anak membaca kembali tulisannya.
- g. Beri kesempatan kepada anak untuk menambahkan sesuatu pada hasil karyanya yang menurutnya membuat karyanya lebih sempurna.
- h. Minta anak menceritakan proses mengerjakan karyanya dan apa makna karyanya tersebut.

Berbagai penelitian telah membuktikan strategi pembelajaran *quantum* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Endang Purwati (2008) telah menemukan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran *quantum* dapat meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak dalam bidang musik. Penelitian Irna Susanti (2011) menyimpulkan penggunaan strategi pembelajaran *quantum playing* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Darul Ma'arif Pringapus Semarang. Penelitian Renti Aprisyah (2014) membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran *quantum* dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu.

BAB IV

PENGUKURAN KREATIVITAS

A. Pendekatan Dalam Pengukuran Bakat Kreatif.

Pengukuran bakat kreatif dapat dibedakan berdasarkan pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu: analisis obyektif terhadap perilaku kreatif; pertimbangan subyektif; inventori kepribadian; inventori biografis; dan tes kreativitas.

1. Analisis Obyektif

Pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas (Amabile dalam Dedi Supriadi, 1994:24), karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai kualitas instrinsiknya.

Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas instrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

2. Pertimbangan Subyektif

Pendekatan ini dalam melakukan pengukurannya diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-

pertimbangan peneliti, seperti yang dikemukakan Francis Galton, Castle, Cox, MacKinnon (Dedi Supriadi, 1994: 25). Prosedur pengukurannya ada yang menggunakan catatan sejarah, biografi, antologi atau cara meminta pertimbangan sekelompok pakar.

Dasar epistemologis dari pendekatan ini, yaitu bahwa obyektivitas sesungguhnya adalah intersubyektivitas; artinya meskipun prosedurnya subyektif hasilnya menggambarkan obyektivitas, karena sesungguhnya subyektivitas adalah dasar dari obyektivitas.

Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyeknya terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjaring orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Adapun kelemahannya yaitu setiap penimbang mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap yang disebut kreatif, dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

3. Inventori Kepribadian

Pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat-korelat kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Alat ukurnya: Skala sikap kreatif (Munandar, 1997), Skala kepribadian kreatif (Dedi Supriadi, 1985), *How do you think?* (Davis & Subkoviak, 1975), *Group inventory for finding creative talent* (Rimm, 1976), *Kathena-Torrance creative perception inventory* (Torrance Kathena, 1976), *creative personality scale* (Gough, 1979), *creative assessment packet* (Williams, 1980), *Scales for rating the behavioral characteristics of superior students* (Renzulli, 1976), *creative motivation inventory* (Torrance, 1963), *Imagination inventory* (Barber & Wilson, 1971), *Creative Attitude survey* (Schaefer, 1971). Alat-alat ukur ini dapat mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan

orang-orang yang kreativitasnya rendah. Item-itemnya biasanya menggunakan *forced choice* (ya, tidak) atau skala likert (Sangat setuju, Setuju, ragu-ragu, dan Tidak setuju).

4. Inventori Biografis

Pendekatan ini digunakan untuk mengungkapkan berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadinya, lingkungannya, serta pengalaman-pengalaman kehidupannya.

5. Tes Kreativitas

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan ke dalam skala tertentu sehingga menghasilkan CQ (*creative quotient*) yang analog dengan IQ (*intelligence quotient*) untuk inteligensi.

Terdapat beberapa tes kreativitas, yaitu: *alternate uses*, *test of divergent thinking*, *creativity test for children* (Guilford, 1978), *Torrance test of creative thinking* (Torrance, 1974), *creativity assessment packet* (Williams, 1980), tes kreativitas verbal (Munandar, 1977). Bentuk soal tes ini umumnya berupa gambar dan verbal.

Perbedaan tes inteligensi dengan tes kreativitas, yaitu pada kriteria jawaban. Tes inteligensi menguji kemampuan berpikir memusat (konvergen), karena itu ada jawaban benar dan salah, sedangkan tes kreativitas menguji berpikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban benar atau salah.

Apabila kita mengacu kepada teori Guilford tentang *structure of intellect*, maka inteligensi lebih menyangkut pada cara berpikir konvergen (memusat), sedangkan kreativitas lebih berkenaan dengan cara berpikir divergen (menyebarkan). Dalam hal ini Guilford (1967), sebagaimana dikemukakan Utami Munandar (1999), menjelaskan bahwa berpikir konvergen adalah pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis (penalaran) dari informasi yang digunakan, dengan penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat. Adapun berpikir divergen (yang juga disebut berpikir kreatif) adalah kemampuan memberikan bermacam-macam jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman, jumlah dan kesesuaian.

Kedua proses berpikir tersebut oleh Guilford (1984) digambarkan dalam sebuah model struktur intelek dalam bentuk kubus yang dikelompokkan ke dalam tiga matra yaitu:

- a. Matra operasi (proses), yang memuat lima proses berpikir yaitu: kognisi, ingatan, berpikir divergen, berpikir konvergen, dan evaluasi.
- b. Matra konten (materi), menunjukkan bermacam-macam materi yang digunakan meliputi empat materi yaitu: figural, simbolik, sematik, dan behavioral.
- c. Matra produk, menunjukkan hasil dan proses tertentu yang diterapkan dalam materi tertentu mencakup enam bentuk yaitu: unit, kelas, hubungan, sistem, transformasi dan implikasi.

Mengenai hubungan kreativitas dengan inteligensi dapat diamati melalui hasil studi para ilmuwan psikologi. Torrance (1976) dalam temuan hasil penelitiannya menjelaskan bahwa anak-anak yang tinggi kreativitasnya memiliki taraf inteligensi (IQ) di bawah rata-rata IQ kelompok sebayanya. Dalam kaitannya dengan keberbakatan (*Giftedness*), Torrance mengemukakan bahwa IQ tidak dapat dijadikan ukuran satu satunya sebagai kriteria untuk mengidentifikasi anak-anak berbakat. Apabila yang digunakan untuk menentukan kriteria keberbakatan hanya IQ, diperkirakan 70% anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi akan tersingkir dari penyaringan.

Getzels dan Jackson (1962) melaporkan hasil studinya bahwa pada tingkat IQ di atas 120, hampir tidak ada hubungan antara kreativitas dengan inteligensi. Artinya, orang-orang yang IQnya tinggi mungkin kreativitasnya rendah, atau sebaliknya. Dari laporan studi dan penelitian tersebut dapat dikemukakan bahwa kreativitas dan inteligensi merupakan dua ranah kemampuan manusia yang berbeda dalam sifat dan orientasinya. Dalam konteks keterkaitan, inteligensi tidak dapat dijadikan kriteria tunggal untuk mengidentifikasi orang-orang yang kreatif.

B. Manfaat Pengukuran Bakat Kreatif

Berbagai manfaat dan kegunaan dikemukakan untuk mengukur bakat kreatif, namun setidaknya ada lima kegunaan penting yaitu untuk tujuan pengayaan (*enrichment*), remedial, bimbingan kejuruan, penilaian

program pendidikan, dan mengkaji perkembangan kreativitas pada berbagai tahap kehidupan (Dacey 1989).

1. Pengayaan

Tujuan utama tes kreativitas adalah untuk mengidentifikasi bakat kreatif anak. Karena kreativitas sangat bermakna dalam hidup, masyarakat terutama orangtua dan guru ingin memberikan pengalaman pengayaan kepada mereka yang berbakat kreatif.

Secara historis, keterbakatan diartikan sebagai mempunyai inteligensi (IQ) yang tinggi, dan tes inteligensi tradisional merupakan ciri utama untuk mengidentifikasi anak berbakat intelektual. Anak berbakat intelektual diizinkan melompat kelas, atau masuk kelas khusus (*advanced placement class*) yang menuntut mereka harus bekerja lebih banyak dan lebih keras.

Lewis Terman telah melakukan studi longitudinal terhadap 1528 anak dan remaja dengan IQ 140 atau lebih, disebut *genius*. Terman menemukan bahwa meskipun siswa-siswi ini mencapai prestasi lebih tinggi dari rata-rata siswa, tetapi hanya sedikit sekali di antara mereka yang menjadi termasyur karena kualitas dan kinerjanya, disebut *sindrom siswa baik*; dalam upaya untuk berhasil di sekolah dan dalam hidup, agaknya mereka kurang memiliki atau kehilangan imajinasi petualangan yang diperlukan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi.

Kesamaan antara inteligensi dan talenta khusus adalah apa yang disebut *precocity* (keadaan cepat menjadi matang). Anak yang *precocious* adalah seseorang yang mampu melakukan hal-hal yang biasanya dilakukan oleh mereka yang lebih tinggi usianya. Keuntungan ini dapat atau tidak dapat dipertahankan selama jangka hidup, tetapi bagaimanapun, *precocity* belum tentu berarti mampu mencapai produktivitas yang orisinal disebut *prodigiousness*. *Child prodigy* adalah seseorang yang prestasinya begitu luar biasa dan langka sehingga menakjubkan.

2. Remediasi

Alasan untuk melakukan pengukuran (*assessment*) adalah untuk mengidentifikasi mereka yang kemampuan kreatifnya sangat rendah.

Namun yang tidak menguntungkan adalah bahwa program remedial dalam kreativitas masih sangat langka, karena kita kurang mengetahui bagaimana melakukan hal ini, banyak orang melihat kreativitas sebagai bakat pembawaan dan tidak sebagai suatu kapasitas yang dapat dipelajari dan dilatih.

3. Bimbingan Kejuruan

Untuk membantu siswa memilih jurusan pendidikan dan karier masih tahap awal. Informasi mengenai kemampuan ini berguna dalam menyarankan siswa mengikuti pendidikan dan kejuruan yang menuntut kemampuan kreatif.

4. Evaluasi Pendidikan

Pendidik sering mengalami kesulitan untuk memutuskan apakah sekolah akan menggunakan program pengembangan kreativitas. Dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa. Sesungguhnya faktor-faktor lainlah bertanggung jawab untuk menurunnya rata-rata prestasi siswa, yaitu terlalu banyak menonton televisi, kurangnya pengawasan atas pekerjaan rumah, dan peningkatan jumlah siswa yang kemampuannya rendah. Kurangnya evaluasi hasil pendidikan menyulitkan untuk menentukan apakah programnya efektif. Diperlukan evaluasi pendidikan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

5. Pola Perkembangan Kreativitas

Pakar psikologi tertarik untuk mengetahui pola perkembangan kreativitas karena dua alasan: pertama, mereka ingin mengetahui bagaimana pertumbuhan dan penurunan kreativitas pada macam-macam tipe orang; dan kedua, mereka ingin mengetahui apakah ada masa puncak mana kala kreativitas sebaiknya dilatih. Penelitian seperti ini menghadapi masalah khusus; untuk membandingkan kelompok usia (atau kelompok suku, jenis kelamin dll) perlu menggunakan tes yang sama atau sebanding.

C. Tujuan Pengukuran Kreativitas

Ada 3 tujuan utama untuk pengukuran kreativitas, yaitu untuk mengidentifikasi bakat kreatif, untuk tujuan penelitian, dan untuk tujuan konseling.

1. Identifikasi Bakat Kreatif

Tes kreativitas sering digunakan untuk mengidentifikasi siswa berbakat kreatif untuk program anak berbakat intelektual. Kebanyakan program anak berbakat berasaskan bahwa siswa kreatif perlu diidentifikasi dan kreativitas perlu diajarkan.

2. Penelitian

Penelitian membantu kita memahami perkembangan kreativitas. Tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan dengan dua cara. *Pertama*, untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan mereka dengan orang-orang biasa. *Kedua*, tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan untuk menilai dampak pelatihan kreativitas terhadap kekreatifan peserta.

3. Konseling

Konselor atau psikolog sekolah di sekolah dasar dan menengah memerlukan informasi mengenai seorang siswa yang dikirim karena sikapnya yang apatis, tidak kooperatif, berprestasi kurang, atau karena masalah lain. Mungkin saja siswa itu sebetulnya kreatif, tetapi tidak tahan akan pekerjaan rutin yang baginya membosankan, sikap guru yang otoriter dan kurang memberikan kebebasan dalam ungkapan diri.

Tes kreativitas dapat membantu konselor, guru, orangtua, dan siswa sendiri untuk mengenali dan memahami bakat kreatif siswa yang terpendam. Informasi ini memungkinkan guru untuk merancang kegiatan yang menantang dan menarik bagi siswa kreatif.

D. Jenis Pengukuran Bakat Kreatif.

Potensi kreatif dapat diukur melalui beberapa pendekatan, yaitu (a) pengukuran langsung; (b) pengukuran tidak langsung, dengan mengukur unsur-unsur yang menandai ciri tersebut; (c) pengukuran ciri kepribadian yang berkaitan erat dengan ciri tersebut; (d) pengukuran yang bukan tes; dan (e) menilai produk kreatif nyata.

1. Tes yang Mengukur Kreativitas secara Langsung

Sejumlah tes kreativitas telah disusun dan digunakan, antara lain tes terkenal dari Torrance yang digunakan untuk mengukur pemikiran kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking*: TICT) yang mempunyai bentuk verbal dan bentuk figural. Ada yang sudah diadaptasi untuk Indonesia, yaitu Tes Lingkaran (*Circles Test*) dari Torrance. Tes ini pertama kali digunakan di Indonesia dalam penelitian Utami Munandar (1997) untuk disertasinya "*Creativity and Education*", dengan tujuan membandingkan ukuran kreativitas verbal dengan ukuran kreatifitas figural.

2. Tes yang Mengukur Unsur-Unsur Kreativitas.

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multidimensi, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotorik (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, misalnya dimensi kognitif dari kreativitas-berpikir divergen-mencakup antara lain kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk memperinci (elaborasi), dan lain-lain.

3. Tes yang Mengukur Ciri Kepribadian Kreatif.

Beberapa tes mengukur ciri-ciri khusus, antara lain adalah :

- a. Tes Mengajukan Pertanyaan, yang merupakan bagian dari Tes Torrance untuk Berpikir Kreatif.
- b. Tes *Risk Taking*, digunakan untuk menunjukkan dampak pengambilan resiko terhadap kreativitas.
- c. Tes *Figure Preference* dari Barron-Welsh yang menunjukkan dampak pengambilan risiko terhadap kreativitas.

- d. Tes *Sex Role Identity* untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasi diri.
- e. Dengan peran jenis kelaminnya. Alat yang sudah digunakan di Indonesia adalah *Bem Sex Role Inventory*.

4. Pengukuran Bakat Kreatif secara Non-Tes

Dalam upaya mengatasi keterbatasan tes tertulis untuk mengukur kreativitas dirancang beberapa pendekatan alternatif.

- a. Daftar Periksa (*Cheklis*) dan Kuesioner. Alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif.
- b. Daftar Pengalaman. Teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang di masa lalu. Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara “laporan diri” dan prestasi kreatif di masa depan. Format yang paling sederhana adalah meminta seseorang menulis autobiografi singkat, yang kemudian dinilai untuk kuantitas dan kualitas perilaku kreatif.

Metode yang paling formal adalah *The State of Past Creative Activities* yang dikembangkan oleh Bell. Instruksinya: “Daftarlah kegiatan kreatif yang telah Anda lakukan selama 1-3 tahun terakhir. Meliputi kegiatan seni, sastra, atau ilmiah

Pengamatan Langsung terhadap Kinerja Kreatif ; Mengamati bagaimana orang bertindak dalam situasi tertentu nampaknya merupakan teknik yang paling absah, tetapi makan waktu dan dapat pula bersifat subyektif.

E. Identifikasi Berdasarkan Bidang Bakat

Bakat kreatif merupakan salah satu dari enam bidang keberbakatan, yaitu: bakat intelektual umum; bakat akademik khusus; bakat kreatif-produktif; bakat kepemimpinan; bakat seni visual dan pertunjukkan; dan bakat psikomotor.

1. Identifikasi Kemampuan Intelektual Umum.

Identifikasi kemampuan intelektual umum ditentukan melalui taraf inteligensi atau IQ (*Intelligence Quotient*). Ada dua macam tes inteligensi, yaitu tes inteligensi individual dan tes inteligensi kelompok.

Tes inteligensi individual merupakan cara yang lebih cermat untuk menemukan kemampuan intelektual umum anak, karena diberikan secara perorangan sehingga memungkinkan mengobservasi anak ketika dites. Tes inteligensi individual membutuhkan banyak waktu untuk pengetesannya, dan biaya pengetesan termasuk cukup mahal.

Tes inteligensi kelompok lebih efisien, baik dalam ukuran waktu dan biaya. Keterbatasannya adalah bahwa tes inteligensi kelompok tidak memungkinkan kontak dan pengamatan anak selama diuji, sehingga sulit diketahui apakah hasil tes inteligensi kelompok sudah optimal, dalam arti betul-betul menggambarkan kemampuan intelektual anak. Tes inteligensi kelompok yang banyak digunakan di Indonesia adalah tes *Progressive Matrices* dari Raven, *Culture-Fair Intelligence Test* (CFIT), dan Tes Inteligensi Kolektif Indonesia (TIKI). Yang terakhir khusus dikembangkan untuk Indonesia oleh Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran dan Free University of Amsterdam, Belanda.

Tes inteligensi kelompok biasanya digunakan pada tahap pertama, yaitu tahap penjarangan (*screening*) dengan tujuan dapat menjangkau dengan waktu singkat siswa yang memenuhi syarat untuk mengikuti tahap berikutnya yaitu tahap penyaringan (tahap seleksi). Pada tahap kedua ini digunakan tes inteligensi individual dengan tujuan mengambil keputusan tentang siswa mana yang dapat dikategorikan sebagai berbakat intelektual dan dapat mengikuti program pendidikan keberbakatan.

Identifikasi siswa berbakat berlangsung dalam dua tahap, yaitu tahap penjarangan dan tahap penyaringan. Pada tahap penjarangan diberi tes *Progressive Matrices* dan tes Prestasi Belajar Baku (*Standardized Achievement Test*). Semua siswa yang mencapai skor inteligensi di atas rata-rata boleh meneruskan mengikuti tahap penyaringan; tes yang diberikan pada tahap ini adalah Tes Kreativitas Verbal (TKV) dan Tes Inteligensi Kolektif Indonesia (TIKI). Yang terakhir, meskipun diberikan kepada kelompok tetapi dinilai cukup cermat dan andal, karena tes ini meliputi sebelas subtes yang masing-masing mengukur bidang kemampuan intelektual yang berbeda, sehingga memberikan profil yang lebih berdiferensiasi tentang bakat intelektual siswa, dibandingkan tes *Progressive Matrices* yang hanya terdiri dari satu tipe tes.

2. Identifikasi Bakat Akademik Khusus

Cara lain untuk mengidentifikasi anak berbakat intelektual adalah dengan melihat prestasi akademis, bersama-sama dengan pengukuran IQ. Jika tes inteligensi bertujuan mengukur kapasitas untuk berprestasi baik di sekolah, tes prestasi akademis bertujuan mengukur pembelajaran dalam arti pengetahuan tentang fakta dan prinsip, dan dapat ditambahkan kemampuan untuk menerapkannya dalam situasi kompleks dan yang menyerupai hidup.

Prestasi belajar dapat diukur sehubungan dengan kinerja pada mata pelajaran di sekolah dalam kelas tertentu, dalam hal ini tes dapat dibuat oleh guru sendiri, atau dapat diukur sehubungan dengan apa yang diharapkan dipelajari oleh siswa dari tingkat kelas tertentu di seluruh negeri (secara nasional); dalam hal ini diberi tes prestasi belajar baku. Tes ini terdiri dari berbagai subtes, dan memberikan petunjuk sejauh mana peserta tes memenuhi syarat untuk mengikuti pendidikan tersier.

3. Identifikasi Bakat Kepimpinan

Kemampuan untuk memimpin tidak hanya mencakup kemampuan intelektual, tetapi juga peubah kepribadian lainnya. Berdasarkan tinjauan teori dan hasil riset, pada umumnya ditemukan faktor berikut yang paling erat kaitannya dengan kepemimpinan:

- a. Kapasitas;
- b. Prestasi;
- c. Tanggung jawab;
- d. Peran serta;
- e. Status;
- f. Situasi

4. Identifikasi Bakat Seni Visual dan Pertunjukan

Identifikasi bakat dalam bidang seni visual dan pertunjukan tidak mudah. Masalahnya adalah bahwa beragamnya kategori talenta dan belum adanya alat yang canggih untuk mengukur bermacam-macam bidang talenta tersebut.

Baik teori maupun hasil penelitian menekankan bahwa pada umumnya orang yang bertalenta dalam seni visual dan pertunjukan pada umumnya juga memiliki tingkat inteligensi dan kreativitas yang cukup tinggi, di samping kemampuan dan keterampilan khusus dalam bidang seni. Oleh karena itu setiap pendekatan untuk menemukenali talenta dalam bidang seni visual dan pertunjukan harus mengikutsertakan perubahan tersebut. Tes inteligensi dan tes kreativitas dapat secara umum digunakan untuk semua bidang talenta.

Jika alat psikometris yang sesuai belum ada, identifikasi bakat dalam bidang seni visual dan pertunjukan bergantung pada metode observasi, yang dinilai oleh ahli-ahli dalam bidang seni tersebut. Diharapkan ahli-ahli tersebut tidak hanya menilai kemampuan reproduktif, tetapi juga kemampuan inovatif, dengan kecenderungan untuk dapat melepaskan diri dari bentuk seni yang konvensional tradisional semata-mata.

5. Identifikasi Bakat Psikomotor.

Kemampuan psikomotor diperlukan dalam kegiatan manusia dan dapat diamati jika seseorang belajar melakukan kegiatan olahraga dan atletik, menangani macam-macam peralatan mesin, atau jika ia memainkan alat musik atau main drama. Derajat diperlukannya keterampilan psikomotor dalam berbagai kegiatan tersebut berbeda.

Untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan psikomotor, sebaiknya dilakukan penjarangan terlebih dahulu untuk menentukan tingkat kemampuan intelektual, kemampuan yang khusus berkaitan dengan bidang talenta, kemampuan berpikir kreatif jika kemampuan psikomotor tersebut memerlukan inovasi (misalnya untuk dapat merancang perabot baru, atau bagi musikus untuk dapat melakukan improvisasi), dan tingkat perkembangan keseluruhan badan atau bagian badan yang berhubungan dengan kemampuan yang dicari, misalnya, kekuatan, kecepatan, koordinasi, kelenturan, dll. Tes inteligensi WISC disamping bagian verbal (yang menghasilkan IQ *Performance* dengan subtes yang dapat memberikan informasi bermanfaat mengenai koordinasi visual motoris, organisasi visual, dan organisasi persepsi.

F. Alat Pengukuran Bakat Kreatif

Kreativitas merupakan bentuk bakat yang majemuk, oleh karena itu penyusunan ukuran-ukuran untuk mengidentifikasi bakat kreatif harus dimulai dengan definisi kerja dari konsep tersebut. Psikolog terkemuka dalam bidang pengukuran kreativitas adalah J.P. Guilford dan E.P. Torrance. Pada umumnya alat tes mereka mengutamakan kemampuan berpikir seperti kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi, namun pendekatan mereka berbeda. Torrance (1976) mengukur kemampuan melalui penampilan beberapa tugas majemuk yang dirancang untuk memicu ungkapan beberapa kemampuan pada saat yang sama, sedangkan Guilford (1976) mengukur berpikir divergen dengan menggunakan format tes yang pada umumnya menuntut subjek untuk berespons terhadap banyak stimulus (rangsangan), yang masing-masing mengukur komponen khusus dari struktur intelek.

Sehubungan dengan konsep kreativitas sebagai kemampuan untuk membentuk asosiasi, perangkat yang terkenal adalah alat dari Mednick dan Mednick (1967) yang menuntut penyusunan tiga stimulus untuk menghasilkan satu asosiasi yang jauh dan orisinal (*The Remote Associates Test*) yang terdiri atas 32 set tiga kata, yang masing-masing mempunyai kaitan yang lemah (jauh) dengan pikiran kebanyakan orang. Subjek diminta untuk menemukan kata keempat yang ada kaitannya dengan masing-masing dari tiga kata pertama. Hanya ada satu jawaban yang tepat, hal mana menimbulkan kritik bahwa tes kreativitasnya seharusnya memungkinkan berbagai alternatif jawaban terhadap suatu masalah (berpikir divergen). Namun, ternyata tes ini berhasil untuk mengidentifikasi secara cepat, sederhana dan tepat, mereka yang mempunyai bakat kreatif tinggi.

Sebagai tambahan, ada alat tes yang mengidentifikasikan pribadi kreatif melalui:

1. Biografi atau persepsi kreatif
2. Alat yang mengukur sikap dan motivasi
3. Alat yang mengukur konsep diri kreatif
4. Alat ukur kecenderungan konformitas-nonkonformitas
5. Alat yang mengukur fungsi belahan otak kiri dan kanan
6. Alat yang mengukur berpikir kreatif dalam tindakan dan gerakan.

Inventori kepribadian digunakan untuk mempelajari kepribadian kreatif, tetapi bukan terutama untuk mengukur kreativitas. Beberapa pendekatan yang efektif untuk mengidentifikasi karakteristik individu yang kreatif antara lain melalui wawancara sejarah hidup dan penilaian ciri kepribadian.

Hanya sedikit instrumen yang mengukur prestasi kreatif, diantaranya Daftar Periksa (*Checklist*) atau petunjuk dan prestasi kreatif dari kehidupan nyata. Identifikasi talenta kreatif dilakukan melalui beberapa cara yang meliputi ukuran kemampuan berpikir kreatif, orisinalitas, *imagery* kreatif, dan persepsi diri kreatif.

BAB V

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG MORAL DAN NILAI-NILAI AGAMA

A. Moral dan Nilai-Nilai Agama Anak Usia Dini

1. Konsep Moral dan Akhlak Anak Usia Dini

Moral memiliki makna akhlak atau tingkah laku yang susila, pendidikan sebagai sarana pelestarian moralitas sekaligus pengembang tatanan kehidupan manusia yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting serta efektif. Jalur-jalur pendidikan dimulai dari lingkungan terdekat dengan manusia dan dapat dimulai sejak usia dini sampai manusia itu mampu bersikap dan menentukan perilakunya sesuai dengan tingkat kedewasaan masing-masing. Jika seluruh jalur pendidikan ini dapat berjalan optimal, tentu harapan dan cita-cita kita bersama akan terwujud, yaitu membangaun kehidupan manusia yang berperadaban dan menjunjung tinggi moralitas kemuliaan manusia.

Tujuan akhir dari pendidikan yang kita tanamkan kepada anak didik adalah memiliki pelilaku yang disebut moralitas, artinya, anak-anak memiliki perilaku yang tidak saja sesuai dengan standar sosial, perilaku sukarela atau dilakukan dengan penuh kesadaran bahwa ia harus berperilaku seperti itu walaupun tidak ada orang yang memerintah atau mengawasinya.

Menurut Hidayat otib sabiti (2014:1.4) pembahasan hakikat moral ini sangat erat kaitannya dengan pendidikan karakter, ketika membahas masalah moral, pasti juga akan membahas-masalah pendidikan karakter. Sebagai ilustrasi karakter diistilahkan “menandai” yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Jadi seseorang disebut berkarakter bila

tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral. Karena itu menghadirkan bangsa yang bermoral, masyarakat perlu mendapat pendidikan karakter sejak masa kecil.

Apabila sejak kecil anak tumbuh dan berkembang dengan landasan iman kepada sang pencipta dan terdidik untuk selalu takut, ingat, bersandar, meminta pertolongan dan berserah diri kepada-Nya, maka anak akan memiliki potensi dan respon secara instingtif di dalam menerima segala keutamaan dan kemuliaan, di samping terbiasa melakukan akhlak mulia. Sebab benteng pertahanan religius yang berakar pada hatinya, kebiasaan mengingat sang pencipta yang telah tertanam dalam dirinya dan introspeksi diri yang telah menguasai seluruh fikiran dan perasaannya, telah memisahkan anak dari sifat-sifat negatif, kebiasaan-kebiasan buruk, dan tradisi yang merusak. Bahkan penerimaannya terhadap setiap kebaikan akan menjadi akhlak dan sifat yang paling menonjol. (Ulwan Abdullah hashin, 1981:174)

Helden dan Richards dalam Sjarkawi (2006:28) merumuskan pengertian moral sebagai suatu kepekaan dalam fikiran, perasaan, dan tindakan dibandingkan tindakan lain yang tidak hanya berupa kepekaan terhadap prinsip dan aturan. Selanjutnya, Atkinson mengemukakan moral atau moralitas merupakan pandangan tentang baik dan buruk, benar dan salah, apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan. Selain itu moral juga merupakan seperangkat keyakinan dalam suatu masyarakat berkenaan dengan karakter atau kelakuan dan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia.

Seiring dengan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini, antara lain terlihat dari perkembangan bahasanya, anak usia tersebut diharapkan memahami aturan dan norma yang dikenalkan oleh orang tua melalui penjelasan-penjelasan verbal dan sederhana. Orang tua atau orang dewasa lain disekitarnya mulai mengenalkan mengajarkan dan membentuk sikap dan perilaku anak. Hal ini dimulai dari sikap dan cara menghadapi orang lain, cara berpakaian dan berpenampilan, cara dan kebiasaan makan serta cara berperilaku sesuai dengan aturan yang dituntut dalam suatu lingkungan atau situasi tertentu. Dalam hal ini komunikasi dan interaksi antara orang tua dan anak menjadi sangat penting keberadaannya. Oleh sebab itu sejak awal dikatakan bahwa upaya penanaman dan pengembangan perilaku moral yang dilakukan

orang tua pada anak tidak dapat dipisahkan dari proses sosialisasi yang terjadi antara mereka. (Hidayat otib sabiti, 2014:1.4)

Perkembangan nilai agama dan moral haruslah menjadi perhatian penting khususnya bagi guru dan orang tua. Sebab perkembangan nilai akhlak sangat kental kaitannya dengan karakter anak yang pastinya merupakan pakaian yang akan selalu ditampilkan anak dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Stimulasi Peningkatan Nilai Agama dan Akhlak Anak Usia Dini

Salah satu kegiatan stimulasi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan nilai agama dan akhlak anak adalah **“Khataman Naik Al-Qur’an”**. Adapun proses dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah *Pertama* tes. Anak-anak telah khatam Iqra’ terlebih dulu. Kemudian masing-masing membawa Al-Quran dan berkumpul dan membaca Surah Al-Fatihah, Surah Luqman ayat 12-15, surah-surah pendek seperti Al-Fatihah, Al-Kafirun, Al-Ikhlash, Al-Falaq, Al-Kautsar dan Al-Lahab, An-Nas secara berjama’ah.

Selanjutnya alat ataupun bahan yang digunakan antara lain: Al-Quran, Tikar/Ambal, Rehal dan Petunjuk. Dalam proses pelaksanaannya dapat dilakukan dalam durasi waktu 2 jam melalui praktek langsung, observasi, eksperimen.

Peningkatan kemampuan nilai agama dan akhlak anak, aspek yang dikembangkan antara lain anak-anak dapat membaca Al-Quran dan anak-anak mengenali huruf Hijaiyyah. Hasil yang diharapkan dalam upaya perkembangan kreatifitas anak antara lain: anak dapat mengenal Al-Quran sebagai kitab suci umat Islam, dapat membaca Al-Quran walaupun belum fasih tajwidnya, kognitifnya anak dapat menghafal ayat-ayat pendek.

Upaya pelaksanaan kegiatan stimulasi ini orang tua sangat mendukung dan ada kerjasama antara orang tua dengan pihak sekolah. Karena pihak sekolah membuat kartu prestasi membaca Al-Quran kepada anak.

Setiap kegiatan stimulasi pastilah memiliki hambatan salah satunya adalah anak-anak yang belum bisa sepenuhnya mengenali huruf Hijaiyyah karena dukungan lingkungan rumah juga sangat mempengaruhi pencapaian kemampuan anak, sehingga tidaklah segala sesuatunya difokuskan kepada kepala sekolah.



Gambar 5.1 Kegiatan anak belajar Al-Quran

Selanjutnya, kegiatan Stimulasi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan nilai agama dan akhlak anak adalah **“Melihat Alam Semesta”**. Proses Pelaksanaan Stimulasi dapat dilakukan dengan anak-anak diajak untuk karya wisata, kemudian anak-anak dikenalkan dengan benda-benda langit seperti bulan, planet-planet, bintang dan lain-lain. kemudian juru *guide* menjelaskan tentang alam semesta mulai dari perputaran bumi, terjadinya siang dan malam dan lain sebagai hal, lalu anak-anak dipersilahkan untuk menonton tentang fenomena alam semesta, setelah itu guru bertanya tentang benda-benda di langit, dan guru meminta anak untuk menceritakan ulang video yang telah ditayangkan, setelah itu guru menjelaskan tentang kekuasaan Allah dan menjelaskan cara bagaimana bersyukur kepada Allah”.

Alat ataupun bahan yang digunakan antara lain: Teropong, Film tentang fenomena alam semesta, Gambar dan mitasi alam semesta. Dalam proses pelaksanaannya dapat dilakukan dalam durasi waktu 3 jam. Karya wisata bertujuan untuk melihat fenomena alam semesta melalui observasi dan karya wisata.

Peningkatan kemampuan nilai agama dan akhlak anak, aspek yang dikembangkan aspek kognitif, bahasa dan aspek nilai agama dan moral anak. Aspek Kognitif anak berkembang ketika anak mengamati bagaimana fenomena alam semesta, lalu konsentrasi anak juga dilatih, dan anak juga mengetahui bagaimana terjadinya siang dan malam serta perputaran bumi. Aspek bahasa yang berkembang adalah ketika anak mengetahui kosa kata nama-nama benda-benda langit, dan nama-nama planet. Aspek nilai agama dan moral anak berkembang ketika anak mengetahui segala ciptaan Allah dan bagaimana cara bersyukur yakni salah satunya dengan

mengucapkan “Subhanallah”. Hasilnya adalah anak-anak dapat mengetahui proses fenomena alam semesta, terjadinya siang dan malam dan anak juga mengetahui ciptaan-ciptaan Allah dan tau bagaimana cara bersyukur kepada Allah. “namun dalam pelaksanaannya, harap diperhatikan anak agar tidak hilang dari kelompok”.



Gambar 5.2 Kegiatan anak mengunjungi OIF UMSU

Selanjutnya, kegiatan Stimulasi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan nilai agama dan akhlak anak adalah “**Senam Anak Shaleh**”. Adapun proses dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah Guru membunyikan tamborin sebagai tanda siswa segera berkumpul dan membentuk 3 buah “sisis” (barisan), Kemudian siswa diminta rentangkan tangannya, Vidio dinyalakan dan siswa mulai melakukan senam anak shaleh, Seorang guru berdiri di depan bersama seorang siswa yang sudah benar gerakan senamnya. Bahan yang digunakan antara lain tamborin, televisi dan pengeras suara dengan durasi waktu 30 menit setiap pagi.

Ada beberapa aspek yang dikembangkan dalam kegiatan ini yaitu:

1. Menstimulasi aspek perkembangan emosi: anak terlatih untuk memulai harinya dengan senyum dan tertawa gembira
2. Menstimulasi aspek Perkembangan sosial: anak terlatih untuk akrab

dengan temannya dan menjalin interaksi/komunikasi dengan anak lain dengan memegang bahu temannya

3. Menstimulasi aspek perkembangan kognitif : anak terlatih untuk berfikir tentang apa dan bagaimana gejala alam yang sering dialami di sekitar anak
4. Menstimulasi aspek perkembangan spiritual : anak terlatih untuk menghayati doa dalam lagu anak shaleh
5. Menstimulasi aspek perkembangan motorik/kinestetik : anak terlatih untuk bergerak/mengerakkan tubuhnya dan senang olah raga agar bugar dan sehat

Kegiatan ini berdampak pada anak akan tampak lincah dan bersemangat dalam belajar di kelas, anak tampak disiplin dan konsentrasi pada intruksi guru, tak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri), anak tampak antusias saat guru menanyakan sesuatu, anak tenang saat berdoa dan hafal arti doa-doa yang diajarkan. Untuk mengoptimalkan kegiatan ini diharapkan sekolah memiliki halaman/lokasi senam yang cukup luas.



Gambar 5.3 Kegiatan menghafal doa sambil bermain

BAB VI

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG FISIK

A. Pendahuluan

Fisik atau tubuh manusia merupakan system organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode pranatal (dalam kandungan). Kuhlen dan Thomshon. 1956 (Yusuf, 2002) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu (1) system syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; (2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; (3) kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis; dan (4) struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Perkembangan Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Ciri-ciri motorik anak melalui empat tahap:

1. Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak disengaja dan tanpa arah. Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar.
2. Gerakan anak bersifat khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh perangsang tidak sesuai dengan rangsangannya. Misal, jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut.

3. Gerakan dilakukan anak dengan asal. Artinya hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar. Misalnya bila kepadanya diberikan sebuah bola, maka bola itu diterima dengan kedua tangan dan kakinya sekaligus.
4. Gerakan anak disertai gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan. (Agus Sujanto : 26)

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Perkembangan otot dan tulang membuat anak-anak semakin kuat. Berbagai perubahan ini yang dikoordinasi oleh kematangan otak dan sistem saraf menghasilkan perkembangan berbagai keterampilan motorik pada anak. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak lah yang menyetir setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan system syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain puzzle dan sebagainya. Anak yang terampil dan menguasai gerakan motoriknya, umumnya memiliki fisik yang sehat karena banyak bergerak. Keterampilan motorik tersebut tentunya mempengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu karena ia sadar akan kemampuan fisiknya. Beberapa

pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (1996) sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
3. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
4. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkankan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).
5. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self-concept* atau kepribadian anak.

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, *Motor development comes about through the unfolding of a genetic plan or maturation* (Gesell, 1934 dalam Santrock, 2007). Anak usia 5 bulan tentu saja tidak akan bisa langsung berjalan. Dengan kata lain, ada tahapan-tahapan umum tertentu yang berproses sesuai dengan kematangan fisik anak. Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah *Dynamic System Theory* yang dikembangkan Thelen & whitneyerr. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan

anak. Misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang di tujuhnya yaitu mengambil mainan yang menarik baginya.

Selain berkaitan erat dengan fisik dan intelektual anak, kemampuan motorik pun berhubungan dengan aspek psikologis anak. Damon & Hart, 1982 (Pettersen 1996) menyatakan bahwa kemampuan fisik berkaitan erat dengan *self-image* anak. Anak yang memiliki kemampuan fisik yang lebih baik di bidang olah raga akan menyebabkan dia dihargai teman-temannya. Hal tersebut juga seiring dengan hasil penelitian yang dilakukan Ellerman, 1980 (Peterson, 1996) bahwa kemampuan motorik yang baik berhubungan erat dengan *self-esteem*.

Hurlock mengatakan bahwa “konsep diri yang positif akan berkembang jika seseorang mengembangkan sifat-sifat yang berkaitan dengan ‘*good self esteem*’, ‘*good self confidence*’, dan kemampuan melihat diri secara realistis. Sifat-sifat ini memungkinkan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain secara akurat dan mengarah pada penyesuaian diri yang baik. Seseorang dengan konsep diri yang positif akan terlihat optimis, penuh percaya diri dan selalu bersikap positif terhadap segala sesuatu”.

B. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Fisik Motorik Kasar dan Motorik Halus

Perkembangan fisik bagi anak-anak melibatkan dua wilayah koodinasi motorik penting, yakni gerakan yang dikendalikan otot-otot besar atau kasar dan yang dikendalikan oleh otot-otot kecil dan halus. Perkembangan fisik seorang anak bergantung pada biologinya. Menurut Leppo, Davis dan Crim (2000:142) usia dini merupakan kesempatan ideal bagi anak-anak belajar mengembangkan kontrol atas otot dan gerakan mereka. Selama masa penting ini, jalur saraf berkembang di otak melalui proses mielinisasi, Mielin, substansi bersalut lemak, membungkus akson dan melancarkan penyebaran impuls-impuls saraf dalam pola yang baku. Proses ini paling pesat berlangsung mulai lahir sampai umur 4 tahun, kemudian berlanjut lebih lambat hingga usia 20 tahun.

Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot yang mengendalikan tangan dan kaki. Meskipun perkembangan motorik halus ini berlangsung serentak dengan perkembangan motorik kasar, otot-otot dekat batang tubuh matang sebelum otot-otot kaki dan tangan yang mengendalikan pergelangan dan tangan. Anak usia dini penting untuk dilatih menggunakan otot-otot besar saat terlibat dalam kegiatan motorik halus. Penundaan pengembangan koordinasi motorik kasar akan berdampak negatif pada perkembangan kemampuan motorik halus. Berikut berbagai kegiatan stimulasi yang telah dilakukan beberapa lembaga pendidikan pra sekolah (TK) yang bertujuan menstimulasi perkembangan motorik kasar dan motorik halus:

1. Kegiatan stimulasi: Proses Stimulasi Menanam Bawang

Proses Pelaksanaan Stimulasi:



Gambar 6.1 Anak Menanam Bawang

Anak-anak membawa bawang sebanyak 3 siung , kemudian bawang dipotong ujungnya, setelah itu anak-anak mengorek lubang di tanah untuk menanam bawang. Setelah ditanam, bawang dirawat dan disiram serta diberikan pupuk organik agar tumbuh subur dan ditunggu selama 3 bulan. Setiap hari anak-anak menyiram tanaman bawang. Setelah 3 bulan bawang siap dipanen”.

selanjutnya anak-anak mengambil bawang itu dan dimasukkan ke dalam plastik.

Alat/bahan yang Digunakan:

- a. Bawang
- b. Cangkul kecil
- c. Pisau
- d. Pupuk
- e. Tanah Kompos
- f. Air

Frekuensi Dan Durasi Waktu :

Tiga bulan (saat proses penanaman bawang hingga panen).

Metode Stimulasi

- a. Praktek Langsung
- b. Observasi
- c. Eksperimen
- d. Metode Karya Wisata

Aspek Yang Dikembangkan:

Menstimulasi perkembangan motorik kasar dan motorik halus, yakni saat membuat lubang, bergerak kesana kemari, menyiram tanaman, menyentuh tanah, air, tanaman bawang dan sebagainya.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Dukungan Orang Tua

Sangat mendukung dan mengikuti hampir seluruh kegiatan yang dilakukan sekolah.

2. Kegiatan Stimulasi: Proses Stimulasi Bedah Ikan

Proses pelaksanaan stimulasi:



Gambar 6.2 Kegiatan membelah ikan dan mengenal ikan

Anak-anak dibawa ke pasar untuk membeli ikan, kepiting serta cumi-cumi. Ikan yang digunakan merupakan ikan mas. Kemudian ikan diperkenalkan terlebih dahulu seperti nama ikan, hidup ikan, dan makanan ikan serta fungsi ikan dan diperkenalkan juga bahwa ikan merupakan salah satu makhluk cipta Allah. Setelah itu ikan dibelah dan

diperkenalkan isi atau organ dalam serta isi perut ikan. Kemudian ikan dibersihkan hingga bersih lalu digoreng dan dimakan bersama-sama.

Alat/bahan yang digunakan:

- a. Ikan
- b. Air
- c. Pisau
- d. Wadah/Baskom
- e. Telenan

Frekuensi Dan Durasi Waktu : 2 Jam (Pukul 09.00-11.00 Wib)

Metode Stimulasi

- a. Praktek Langsung
- b. Observasi
- c. Eksperimen
- d. Metode Karya Wisata

Aspek yang Dikembangkan

Anak- anak diberi pengetahuan bahwa Ikan merupakan ciptaan Allah. Kita harus memelihara ikan dengan memberi makan.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Hasilnya adalah anak- anak mengetahui proses belanja. Dari segi kognitifnya, anak mengetahui bagian-bagian organ ikan. Anak-anak mengetahui mana ikan peliharaan dan mana ikan yang boleh dimakan serta mengetahui warna-warna ikan.

3. Kegiatan Stimulasi: Proses Stimulasi Membuat Burger

Proses pelaksanaan stimulasi:



Gambar 6.3 Anak Membuat Sosis

Anak-anak diajak untuk memotong roti dan dibelah tengahnya menjadi dua. Kemudian sayur-sayur seperti daun selada, timun, dan tomat serta bawang Bombay di potong dan disusun menjadi berbentuk tingkat. Lalu diberi telur yang sudah digoreng, daging, saus serta mayones sesuai selera. Setelah burger dibuat, kemudian dimakan bersama-sama.

Alat/Bahan Yang Digunakan

- a. Roti
- b. Daging
- c. Telur
- d. Selada
- e. Timun
- f. Kompor gas
- g. Mentega
- h. Tomat
- i. Saus
- j. Mayones
- k. Bawang Bombay
- l. Pisau

Frekuensi dan Durasi Waktu 2 Jam. Proses pembuatan Burger. Pukul 09.00-11.00 Wib

Metode Stimulasi

- a. Praktek Langsung
- b. Observasi
- c. Eksperimen
- d. Metode Karya Wisata

Aspek Yang Dikembangkan

Dengan membuat burger, motorik halus anak berkembang. Kognitif anak berkembang karena mengetahui bahan-bahan apa saja yang disajikan dan bahasa anak berkembang mereka berdiskusi bagaimana cara membuat burger.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Hasilnya adalah anak-anak dapat membuat sendiri makanan kesukaan dan favorit mereka yaitu burger dan mengetahui proses pembuatannya dan menghargai makanan dan tidak membuang-buang makanan.”

4. Kegiatan Stimulasi: Membuat Kue Bolu Besar dan Bolu Kecil (Lingkaran Besar dan Lingkaran Kecil)



Gambar 6.4 Anak Bermain Lingkaran Bolu Kecil

Proses pelaksanaan pada tiap stimulasi:

- a. Memanggil semua siswa untuk berkumpul dengan membunyikan tamborin.
- b. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- c. Guru bertanya pada siswa apakah pernah makan kue bolu dan apa bentuknya.
- d. Siswa serentak menjawab “bulat”.
- e. Guru meminta pada siswa saat tamborin dibunyikan, mari kita membuat kue bolu besar.
- f. Guru lain membantu siswa untuk membentuk lingkaran dengan membayangkan bolu itu bulat dan menyuruh siswa memegang tangan teman-temannya dengan tangan kanan dan tangan kiri.
- g. Guru bertanya apakah lingkaran siswa sudah menyerupai lingkaran besar dan Jika belum, ada siswa yang mengatakan belum bulat.
- h. Kemudian guru meminta siswa mencari 3 orang temannya dan membuat bolu kecil (lingkaran yang terdiri dari 4 orang siswa).
- i. Maka siswa sibuk mencari 3 teman untuk membuat lingkaran bolu kecil dan menyebutkan siapa saja nama teman-teman yang ada di lingkaran yang dibuatnya.

Alat/Bahan Yang Digunakan : tamborin

Frekuensi Dan Dan Durasi Waktu

Kegiatan stimulasi dilakukan pada setiap persiapan sebelum masuk kelas/sebelum mulai belajar di kelas

Metode Stimulasi : demonstrasi

Aspek yang dikembangkan:

- a. Menstimulasi kinestetik dan aspek perkembangan Motorik kasar dan motorik halus: anak terlatih untuk bergerak/mengerakkan tubuhnya dan merasakan sentuhan tangan dan genggaman tangan temannya.
- b. Menstimulasi aspek perkembangan emosi: anak terlatih untuk memulai harinya dengan senyum dan tertawa gembira.
- c. Menstimulasi aspek Perkembangan sosial: anak terlatih untuk mengenali wajah temannya dan menjalin interaksi/komunikasi dengan anak lain.
- d. Menstimulasi aspek perkembangan kognitif : anak terlatih untuk berfikir atau menghitung jumlah teman yang harus ada dalam bolu kecil yang dibuatnya, anak terlatih untuk konsentrasi lingkaran apa yang harus dibuat sesuai perintah guru.

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak

- a. Anak tampak lincah dan bersemangat dalam belajar di kelas
- b. Anak tampak disiplin dan konsentrasi pada intruksi guru
- c. Tak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri)
- d. Anak tampak antusias saat guru menanyakan sesuatu dan mampu menjelaskan sesuatu lebih dari apa yang ditanyakan

5. Kegiatan Stimulasi Membuat Sosis (Barisan Lurus)



Gambar 6.5 Anak Bermain Lingkaran Bolu Kecil dan Besar

Proses pelaksanaan pada tiap stimulasi:

- Memanggil semua siswa untuk berkumpul dengan membunyikan tamborin.
- Guru bertanya pada siswa apakah pernah makan sosis.
- Guru meminta pada siswa saat tamborin dibunyikan “ayo kita buat sosis”
- Guru2 lain membantu siswa untuk membentuk barisan lurus dengan membayangkan sosis itu memanjang dan menyuruh siswa memegang bahu teman-temannya dengan tangan kanan dan tangan kiri.
- Pertama guru menyuruh siswa membuat 1 sosis, maka anak pun membuat 1 barisan lurus.
- Selanjutnya guru menyuruh siswa membuat 2 sosis maka anak membuat 2 barisan.
- Kemudian guru berkata: Sekarang kita potong-potong sosisnya ya. Lalu guru meminta siswa untuk mencari 4 temanya dan membuat bentuk sosis.
- Setelah itu guru meminta siswa membuat sosis kecil dengan 2 orang siswa saja.

- Kemudian guru menyuruh siswa menghitung ada berapa sosis.
- Setelah mengetahui jumlah sosis, guru bertanya pada anak tentang mana jumlah yg lebih banyak dan mana jumlah yang lebih sedikit. Misalnya: jumlah 14 lebih banyak dari 13 atau tidak, antara 14 dan 13 mana yang lebih sedikit

Hambatan : Ruang *outdoor* yang kurang leluasa/sempit

6. Kegiatan Stimulasi Kodok Melompat



Gambar 6.6 Anak Bermain Sosis

Proses pelaksanaan pada tiap stimulasi:

- Guru membunyikan tamborin dan meminta siswa untuk tenang dengan gerakan jari telunjuk di depan mulut.
- Guru mengatakan pada seorang siswa membaca hafalan surat pendek dan doa belajar kemudian diikuti siswa lain.
- Guru menjelaskan bahwa jika mau pintar harus cepat masuk kelas untuk belajar dengan cara melompat.
- Guru menanyakan pada siswa yang suka melompat itu hewan apa, siswa menjawab “kodok”.
- Guru meminta satu persatu siswa melompat ke depan seperti kodok dan menyalami sang guru lalu masuk ke dalam kelas.

Alat/bahan yang digunakan:

Tamborin

Frekuensi Dan Dan Durasi Waktu

Setiap pagi sebelum masuk kelas (10 menit)

Metode Stimulasi

Demonstrasi dan instruksi

Aspek yang dikembangkan:

- Menstimulasi aspek perkembangan emosi: anak terlatih untuk memulai harinya dengan senyum dan kepercayaan diri
- Menstimulasi kinestetik dan aspek perkembangan Motorik kasar dan motorik halus: anak terlatih untuk bergerak/menggerakkan tubuhnya dan merasakan sentuhan tangan dan hangatnya genggamannya gurunya sebelum masuk kelas

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak

- Anak tampak lincah dan bersemangat masuk kelas
- Anak tampak disiplin dan konsentrasi pada intruksi guru
- Tak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri)
- Anak tampak antusias saat guru menanyakan tentang gejala alam dan mampu menjelaskan sesuatu lebih dari apa yang ditanyakan

Dukungan Orang Tua

Tidak ada keluhan dari orang tua dan orang tua turut membiasakan mencium tangan

Hambata

Bagi anak yang terlalu gemuk, agak kesulitan melompat dan sering ditertawakan teman-temannya.

7. Kegiatan Stimulasi : Gerakan Air Hujan Jatuh

Gambar 6.7 Gerakan Air Hujan Jatuh

Proses pelaksanaan pada tiap stimulasi:

- Memanggil semua siswa untuk berkumpul dengan membunyikan tamborin.
- Guru bertanya pada siswa apakah pernah lihat hujan dan coba peragakan rintik hujan jatuh sambil bernyanyi.
- Maka siswa sambil tertawa dan ada yang kegelian ditusuk 2 jari pada bahunya. Kemudian guru menyuruh siswa berbalik arah. Kemudian berbalik arah lagi dan mengulangi gerakan hujan jatuh.
- Kemudian guru meminta siswa memegang belakang bahu temannya lalu bergoyang seperti ditiup angin ke kanan dan ke kiri sambil menirukan suara angin topan.

Alat/Bahan Yang Digunakan

Tamborin dan jari tangan

Frekuensi dan Durasi Waktu

Lima menit dilakukan setelah senam pagi

Metode Stimulasi

Demonstrasi

Aspek yang Dikembangkan

- Menstimulasi aspek perkembangan emosi: anak terlatih untuk memulai harinya dengan senyum dan tertawa gembira
- Menstimulasi aspek Perkembangan sosial: anak terlatih untuk akrab dengan temannya dan menjalin interaksi/komunikasi dengan anak lain dengan memegang bahu temannya
- Menstimulasi aspek perkembangan kognitif : anak terlatih untuk berfikir tentang apa dan bagaimana gejala alam yang sering dialami di sekitar anak

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak

- Anak tampak lincah dan bersemangat dalam belajar di kelas
- Anak tampak disiplin dan konsentrasi pada intruksi guru
- Tak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri)
- Anak tampak antusias saat guru menanyakan sesuatu dan mampu menjelaskan sesuatu lebih dari apa yang ditanyakan dan apa yang dilihatnya di TV

Dukungan Orang Tua

Di rumah orang tua siswa menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan pengetahuan siswa dengan bercerita, membelikan buku dsb.

Hambatan

Tidak semua orang tua mampu membelikan fasilitas yang sesuai kebutuhan perkembangan siswa

8. Nama Kegiatan Stimulasi

Senam Anak Shaleh

Proses pelaksanaan pada tiap stimulasi

- Guru membunyikan tamborin sebagai tanda siswa segera berkumpul dan membentuk 3 buah “sosis” (barisan).
- Kemudian siswa diminta rentangkan tangannya.

- Vidio dinyalakan dan siswa mulai melakukan senam anak shaleh.
- Seorang guru berdiri di depan bersama seorang siswa yang sudah benar gerakan senamnya.

Alat/Bahan Yang Digunakan

Tamborin, televisi dan pengeras suara

Frekuensi Dan Durasi Waktu

Tiga puluh menit setiap pagi

Metode Stimulasi

Demonstrasi

Aspek Yang Dikembangkan

- Menstimulasi aspek perkembangan emosi: anak terlatih untuk memulai harinya dengan senyum dan tertawa gembira.
- Menstimulasi aspek Perkembangan sosial: anak terlatih untuk akrab dengan temannya dan menjalin interaksi/komunikasi dengan anak lain dengan memegang bahu temannya.
- Menstimulasi aspek perkembangan kognitif : anak terlatih untuk berfikir tentang apa dan bagaimana gejala alam yang sering dialami di sekitar anak.
- Menstimulasi aspek perkembangan spiritual : anak terlatih untuk menghayati doa dalam lagu anak shaleh.
- Menstimulasi aspek perkembangan motorik/kinestetik : anak terlatih untuk bergerak/mengerakkan tubuhnya dan senang olah raga agar bugar dan sehat.

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak

- Anak tampak lincah dan bersemangat dalam belajar di kelas
- Anak tampak disiplin dan konsentrasi pada intruksi guru
- Tak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri)
- Anak tampak antusias saat guru menanyakan sesuatu
- Anak tenang saat berdoa dan hafal arti doa-doa yang diajarkan

9. Kegiatan Simulasi *Out Bond* di Kampung Ladang Tuntungan



Gambar 6.8 Kegiatan Simulasi *Out Bond* di kampung Ladang Tuntungan

Proses Pelaksanaan Simulasi

Anak-anak berbaris, anak-anak berkelompok, kemudian satu kelompok secara bergantian memasukan bola kedalam keranjang, kemudian satu persatu anak melakukan flying fox.

Alat/ Bahan yang Digunakan:

Lahan untuk tempat melakukan kegiatan *out bond*

Frekuensi dan Durasi Waktu:

Tiap- tiap kegiatan selama 30 menit.

Metode Stimulasi :

Praktek langsung

Aspek yang Dikembangkan :

- Sikap mandiri
- Keberanian
- Rasa solidaritas
- Melihat secara langsung

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak:

- Anak memiliki rasa keberanian
- Anak memiliki sikap mandiri
- Sikap Solidaritas

Dukungan orang Tua:

Mendukung kegiatan-kegiatan anak

Hambatan:

Anak- anak yang terlalu agresif, sehingga membutuhkan pengawasan yang lebih ekstra dari para gurunya

9. Kegiatan Simulasi : Menanam padi

Proses Pelaksanaan Simulasi:

Anak- anak berbaris, kemudian guru memberikan instruksi untuk mengambil bibit padi yang sudah disiapkan, kemudian satu persatu anak turun kesawah untuk menanamkan bibit padi yang sudah ada

Alat/ Bahan yang Digunakan :

- Bibit padi, sekaligus lahan yang sudah disiapkan oleh pihak panitia

Frekuensi dan Durasi Waktu:

Setiap tahun, selama 45 menit

Metode Stimulasi :

Unjuk kerja dan praktek langsung

Aspek Yang Dikembangkan:

- Sikap kesabaran
- Sikap mandiri
- Sikap solidaritas dan kesetiakawanan

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak:

- Anak memiliki Sikap kesabaran
- Sikap mandiri
- Sikap solidaritas dan kesetiakawanan

Dukungan orang Tua:

Sangat mendukung

Hambatan:

- Anak Kurang memiliki keberanian
- Anak lovet perlu ditemani gurunya

C. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Fisik Motorik Halus

1. Nama Kegiatan Stimulasi: “Bermain Balok”



Gambar 6.9 Kegiatan Bermain Balok

Proses pelaksanaan stimulasi:

Dilaksanakan dengan berkelompok, yang pertama mereka mengeluarkan balok-balok dari tempatnya dan menyusun sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Membuat/menyusun kesepakatan kelompok membuat menara, kereta api, menyusun balok sampai panjang sekali, membuat masjid dan rumah.

Alat/Bahan yang Digunakan

- a. Balok-balok
- b. Garis Pembatas

Frekuensi dan Durasi Waktu

08. 30-11.30 (2 Jam)

Metode Stimulasi

- a. Praktek Langsung
- b. Observasi
- c. Eksperimen

Aspek yang Dikembangkan

Kognitif: anak dapat mengembangkan daya pikirnya anak dapat ditingkatkan perkembangan motorik halusny.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan anak adalah anak menjadi tahu bagaimana proses membuat bentuk bangunan dari balok.

Dukungan Orang Tua

Dukungan orang tua sangat senang karena anak-anak dapat berkreatifitas.

Hambatan

Kurangnya balok, dikarenakan harga balok yang sangat mahal.

2. Nama Kegiatan Stimulasi: “Proses Stimulasi Bermain Balok”

Proses Pelaksanaan Stimulasi :

“Anak-anak membentuk kelompok, yang pertama mereka mengeluarkan balok-balok dari tempatnya dan mereka mulai menyusun balok tersebut sesuai dengan keinginan mereka dan biasanya anak berdiskusi tentang bangunan yang akan mereka bangun, ada anak yang membangun jembatan, menara dan lain sebagainya”.

Alat/ Bahan Yang di Gunakan

- Balok dengan berbagai bentuk
- Garis pembatas

Frekuensi dan Durasi Waktu

1 jam 30 menit. Proses membuat ikan bakar. Pukul 09. 00 -10.30 Wib

Metode Stimulasi

- Praktek Langsung
- Observasi
- Eksperimen

Aspek Yang Dikembangkan :

Aspek motorik halus, aspek kognitif, dan aspek sosial emosional anak. Aspek motorik halus berkembang ketika anak menyusun atau membuat bangunan, sedangkan aspek kognitifnya berkembang ketika anak dapat mengembangkan imajinasinya (daya pikirnya) dan aspek sosial emosional berkembang ketika anak saling berdiskusi tentang suatu bangunan yang akan dibangun dan mereka belajar saling menghargai pendapat orang lain.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Hasilnya adalah anak-anak dapat mengetahui proses membuat bentuk-bentuk dari balok.

Dukungan Orang Tua

Sangat senang karena anak-anak dapat berkreatifitas.

Hambatan

Kurangnya jumlah balok yang ada di sekolah

3. Nama Kegiatan Membakar Ikan

Gambar 6.10 Kegiatan Membakar Ikan

Proses Pelaksanaan Stimulasi :

Anak-Anak di kenalkan nama ikan (Ikan Gembung), kemudian ikannya di bersihkan dan dicuci hingga tidak ada bau amis, lalu setelah itu anak-anak meletakkan ikannya di atas panggangan yang telah di berikan bara, kemudian anak-anak memberikan bumbu ikan bakar dengan kuas dan kemudian anak-anak mengipasnya hingga matang. Kegiatan ini dilakukan anak secara bergantian. Setelah matang anak-anak meletakkan ikan bakarnya di atas piring.

Alat/ Bahan Yang di Gunakan

- Ikan
- Air
- Kuas
- Bumbu ikan bakar
- Panggangan
- Kipas
- Piring

Frekuensi Dan Durasi Waktu :

1 jam 30 menit. Proses membuat ikan bakar. Pukul 09. 00 -10.30 WIB.

Metode Stimulasi

- Praktek Langsung
- Observasi
- Eksperimen
- Metode Karya Wisata

Aspek yang Dikembangkan:

Aspek motorik halus, aspek kognitif, dan bahasa anak. Aspek motorik halus berkembang ketika anak membersihkan ikan, memberikan bumbu pada ikan dan mengipas ikan hingga matang. Kognitif anak berkembang ketika mengetahui bahan-bahan ikan bakar dan cara membuatnya. Dari segi bahasa anak berkembang ketika mereka berdiskusi bagaimana cara membuat ikan bakar dan mereka mengetahui kosa kata nama-nama ikan.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Hasilnya adalah anak-anak dapat mengetahui proses pembuatannya dan menghargai makanan dan tidak membuang – buang makanan.

Dukungan Orang Tua :

Sangat mendukung dan mengikuti hampir seluruh kegiatan yang dilakukan sekolah

Hambatan : “ Tidak ada “

4. Kegiatan Stimulasi: Kebersihan Gigi**Proses Pelaksanaan Stimulasi :**

Anak-anak di beri penjelasan tentang kebersihan gigi. Dokter gigi yang telah di undang oleh pihak sekolah menjelaskan tentang penyebab sakit gigi, efek dari tidak menyikat gigi cara memersihkan gigi, kemudian dokter bertanya kepada anak-anak tentang kebersihan gigi seperti berapa kali menyikat gigi dalam sehari, kapan aja waktu menyikat gigi yang baik, apa yang tidak boleh di makan terlalu banyak dan lain sebagai hal,

anak merespon pertanyaan dokter dengan bermacam-macam jawaban, setelah itu dokter membenarkan dan menjelaskan kembali bahwaannya menyikat gigi yang baik itu dilakukan minimal 1 hari dua kali pada pagi hari tepatnya setelah sarapan dan pada malam hari sebelum tidur. Kemudian anak-anak di panggil satu persatu untuk pemeriksaan gigi, setelah semuanya dipanggil, anak-anak diminta untuk mempraktekkan cara menyikat gigi seperti yang telah dipraktekkan oleh dokter.

Alat/ Bahan yang digunakan

- Perlengkapan pemeriksaan gigi
- Alat peraga menyikat gigi
- Sikat gigi
- Pasta gigi anak-anak
- Air
- Wadah

Frekuensi dan Durasi Waktu

Proses pemeriksaan gigi berlangsung 2 jam

Metode Stimulasi

- Praktek Langsung
- Observasi
- Eksperimen

Aspek Yang Dikembangkan :

Aspek motorik halus, aspek kognitif, dan bahasa anak. aspek motorik halus berkembang ketika anak menyikat gigi yang benar. Kognitif anak berkembang ketika anak mengetahui cara menyikat gigi yang benar, makanan apa yang menyebabkan sakit gigi. Aspek bahasa yang berkembang adalah ketika anak mengetahui kosa kata seputar gigi seperti karies (karang gigi) dan lain sebagainya.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak

Hasilnya adalah anak-anak dapat mengetahui cara menyikat gigi yang benar, tidak makan makanan yang membuat sakit gigi terlalu banyak.

Dukungan Orang Tua :

Sangat mendukung dan mengikuti hampir seluruh kegiatan yang dilakukan sekolah

Hambatan :

Tidak ada

5. Kegiatan Stimulasi *Funcooking* (Roti Isi Keju)



Gambar 6.11 Kegiatan *Funcooking*

Proses Pelaksanaan Stimulasi :

“Guru menjelaskan kegiatan *funcooking* yakni membuat roti isi keju. Guru meminta anak-anak untuk duduk dengan rapi dan tertib lalu pertama-tama anak-anak memarut keju dan meletakkannya diatas kertas, sembari anak-anak memarut keju guru membagikan anak roti satu persatu. Setelah keju selesai di parut lalu anak-anak menaruh keju di atas seluruh permukaan roti”.

Alat/ Bahan Yang di Gunakan

- keju
- parutan
- roti

Frekuensi Dan Durasi Waktu : “1 jam 30 menit. Proses membuat roti isi keju dari pukul 09. 00 -10.30 WIB “

Metode Stimulasi

- Praktek Langsung
- Observasi
- Eksperimen

Aspek Yang Dikembangkan

“Aspek motorik halus, aspek kognitif, dan aspek sosial emosional anak. aspek motorik halus anak berkembang ketika anak mengambil dan meletakkan keju diatas permukaan roti dan ketika memarut keju diatas kertas. Kognitif anak berkembang ketika anak mengetahui proses membuat roti keju. Lalu dari segi sosial emosional anak berkembang ketika mereka berdiskusi bagaimana cara meletakkan keju diatas permukaan roti, dan ini melatih kemandirian anak.

Hasil Perkembangan

Kreativitas Anak : “Hasilnya adalah anak-anak dapat mengetahui proses pembuatan roti isi keju”.

Dukungan Orang Tua : “Sangat mendukung “

Hambatan : “tidak ada”

6. Kegiatan Stimulasi : Membuat Dan Bermain Telpon-telponan

Alat dan Bahan

- a. Dua buah botol gelas (aqua cup)
- b. Benang Nylon
- c. Jarum/paku
- d. Gunting
- e. Kertas kado
- f. Lem



6.12 Kegiatan Membuat dan Bermain Telepon-teleponan

Langkah Kegiatan

1. Anak menyiapkan 2 buah botol gelas yang dibawa dari rumah.
2. Anak di bantu guru melubangi pada dua buah aqua gelas yang telah disiapkan masing-masing aqua gelas diberi 1 lubang dibagian bawah. Usahakan lubang pada kaleng tidak melebihi diameter dari benang Nylon. Gunakan alat yang bisa memukul jarum agar masuk ke dalam lubang botol aqua.
3. Bagikan pada anak benang nylon. Setelah kedua buah aqua gelas berhasil dilubangi langkah selanjutnya adalah memasukkan benang Nylon kedalam lubang tersebut.
4. Selesai, telepon-teleponan siap dimainkan anak. Mintalah 2 orang anak secara bergantian untuk memainkan dan mengidentifikasi kebenaran bunyi merambat melalui medium/zat perantara.

Metode yang digunakan

- a. Metode demonstrasi
- b. Metode praktek langsung
- c. Metode proyek

Aspek yang dikembangkan

- a. Bahasa

- b. Kognitif
- c. Sosial Emosional

Hasil yang diperoleh

- a. Bahasa
 - Anak dapat mengikuti perintah sesuai dengan arahan guru
 - Anak dapat membedakan perbedaan bunya suara dari masing-masing teman
- b. Kognitif
 - Anak dapat memahami secara sederhana tentang konsep bahwa bunyi/suara yang biasa mereka dengar di kehidupan sehari-harinya tidak dapat terdengar dengan begitu saja tanpa adanya medium/zat perantara.
 - Anak dapat memahami bahwa salah satu medium/zat perantara tidak hanya berupa udara namun dapat berupa zat padat yaitu Benang.
 - Anak dapat membuktikan keberadaan zat perantara melalui zat padat yaitu 'Benang'
- c. Sosial emosional
 - Anak dapat berkomunikasi dengan teman dan saling mendengarkan suara masing –masing secara bergantian.
 - Sabar dalam membuat permainan telpon-telponan
 - Bekerja sama selama melakukan langkah-langkah kegiatan bersama

Dukungan Orang Tua

- Menyiapkan bahan-bahan untuk membuat permainan telpon-telponan

Hambatan

- Masih ada anak yang sulit mengikuti langkah-langkah dalam kegiatan membuat telpon-telponan
- Ada anak yang sulit mendengar suara dari telponan yang dia buat

1. Nama Kegiatan Stimulasi : Mengisi Pola Berbagai Bentuk Dengan Media Cangkang Telur

Alat bahan

1. Kulit/cangkang telur yang telah dicuci bersih & dikeringkan.
2. Cat
3. Lem fox
4. Kotak atau wadah yang akan ditemeli kulit cangkang

Langkah kegiatan

1. Bagikan kepada anak wadah atau kotak yang akan dihiasi kulit telur
2. Kemudian anak memecah kulit telur yang sudah dijemur menjadi keping-keping.
3. Lalu anak menempel kepingan telur tersebut dengan cara kulit telur yang putih di tempel pada pola yang sudah di lem di wadah atau kotak yang disiapkan
4. Setelah langkah-langkah diatas sudah di lakukan kemudian di jemur pada sinar matahari dengan waktu minimal 5 jam supaya merekat pada gerabahnya



Gambar 6.13 Kegiatan Mengisi Pola Berbagai Bentuk Dengan Media Cangkang Telur

Metode yang digunakan

1. Metode demonstrasi
2. Metode praktek langsung
3. Metode proyek

Aspek yang dikembangkan

1. Motorik halus
2. Kognitif

Hasil yang diperoleh

1. Motorik halus
Mengemukakan dengan kegiatan mengisi pola berbagai bentuk dengan media cangkang telur dapat mengembangkan motorik halus. Dimana kegiatan ini dapat mengkoordinasi tangan anak dan mata, mengembangkan kreativitas, mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan, ukuran dan bentuk.
2. Kognitif
Melalui kegiatan mengisi pola berbagai bentuk dengan media cangkang telur dapat melatih konsentrasi anak, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, dan melatih ketekunan

Hambatan

- Anak kadang bosan dan tidak menyiapkan kerjaannya
- Terkendala saat anak menggunakan bahan lem

8. Nama Kegiatan Stimulasi: Menciptakan Berbagai Bentuk (Kalung, Mahkota, Pancing) dari Daun-daunan



Gambar 6.14 Kegiatan Menciptakan Berbagai Bentuk (Kalung, Mahkota, Pancing) dari Daun-daunan

Alat dan Bahan

- Daun kering/atau dedaunan yang jatuh disekitar sekolah
- Potongan lidi atau tusuk gigi

Langkah-langkah pelaksanaan

Membuat mahkota dari daun - daunan

- Anak-anak mengutip dedaunan yang jatuh atau bertebaran dipekarangan sekolah.
- Anak di buat melingkar dan dibagi bagi dalam 2 kelompok.
- Kemudian anak diperintahkan oleh guru mengaitkan daun satu sama lain dengan tusuk gigi atau potongan lidi.
- Sesuaikan lebar lingkaran yang akan dibuat dengan besar kepala anak.
- Kaitkan lagi ujung satu dengan ujung yang lain.
- Jadilah mahkota alami dari daun.

Membuat kalung atau pancing

- Anak juga mengambil batang daun singkong yang tua sekitar 2 atau 3 batang daun
- Kemudian angka membentuk batang daun ubi menjadi bentuk kalung

Dukungan Orang Tua

- Menyipakan batang lidi atau tusuk gigi
- Menyiapkan daun yang tidak ada dilingkungan sekolah
- Memotivasi anak dalam kegiatan belajar.

Hambatan

- Masih ada anak yang sulit mengikuti langkah-langkah dalam kegiatan membuat kalung, mahkota, dan pancing dari dedaunan

9. Melukis dengan Teknik. *Block* dan *Ink*



Gambar 6.15 Kegiatan Melukis dengan Teknik. *Block* dan *Ink*

Alat dan Bahan

- Tinta cair
- Buku gambar
- Cetakan balon
- Piring cat

Langkah Kegiatan

- Bagikan kepada masing masing anak buku gambar dan piring cat serta cat cair dan cetakan balon.

- b. Anak memilih warna cat yang ia sukai dan menuangkan ke atas piring cat dan mencampur dengan sedikit air.
- c. Anak mengambil balon yang sudah ditiup sebesar kepala orang dewasa dan menempelkannya kedalam piring cat yang telah berisi cat.
- d. Kemudian anak menempelkannya ke atas buku gambar yang telah disiapkan.
- e. Kemudian anak mengkreasikan gambar yang dia buat.

Metode yang digunakan

- Metode demonstrasi
- Metode praktek langsung
- Metode proyek

Aspek yang dikembangkan

- Seni
- Kognitif
- Emosional
- Motorik halus

Dukungan Orang Tua

- Menyiapkan bahan-bahan untuk melukis

Hambatan

Anak sedikit berantakan dalam melukis

10. Nama Kegiatan Simulasi : Lomba Mewarnai

Proses Pelaksanaan Simulasi:

Anak-anak dibagikan kertas yang akan diwarnai, kemudian anak mulai mewarnai sesuai dengan dengan bentuk yang sudah ada dalam kertas sesuai dengan daya kreasi anak-anak. Kegiatan ini diadakan di RA. Zahira Kids Land.

Alat/ Bahan yang Digunakan:

1. Meja

2. Krayon
3. Kertas media untuk mewarnai

Frekuensi dan Durasi Waktu

Setiap tahun, lamanya 45 menit

Metode Stimulasi : Praktek langsung dan unjuk kerja

Aspek Yang Dikembangkan

1. Bisa berkonsentrasi dengan baik
2. Bisa memadukan warna- warna
3. Sikap mandiri
4. Bakat Mengambar

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak:

- Piala dan piagam dari hasil lomba
- Anak memiliki sikap mandiri
- Anak bisa memadukan warna
- Bakat anak bisa berkembang
- Anak dapat berkonsentrasi

Dukungan orang Tua

Sangat Mendukung dengan menyediakan peralatan untuk menggambar.

Hambatan :

- Masih bingung memadukan warna
- Kurang konsentrasi
- Anak cepat bosan

11. Kegiatan Simulasi: *Cooking Class*, Membuat *Topping Cake*

Proses Pelaksanaan Simulasi:

Pertama sekali adonan kue yang sudah menjadi adonan di panggang, di dalam oven, setelah kue masak adonan dikeluarkan dan masing-masing anak disuruh menghias *topping cup* dengan coklat putih, kemudian ditaburi coklat chip.

Alat dan Bahan yang Digunakan :

- Tepung roti
- Cup /kertas roti
- Manik-manik kue/*topping cake*

Frekuensi dan Durasi Waktu:

Setiap Tahun/ dari jam 8 pagi sampai dengan jam 11 siang

Metode simulasi : Praktek langsung dan unjuk kerja

Aspek yang Dikembangkan

- Sikap mandiri
- Ketelitian
- Rasa percaya diri
- Kerapian

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak:

- Anak memiliki Sikap keingintahuan
- Sikap mandiri
- Sikap percaya diri

Dukungan orang Tua:

Sangat mendukung setiap kegiatan

Hambatan:

- Anak Kurang memiliki kesabaran dalam memberikan *topping*

12. Nama Kegiatan Stimulasi:

Membuat Jus Jeruk



Gambar 6.16 Membuat Jus Jeruk

Proses Pelaksanaan Stimulasi

Memotong jeruk di pandu guru, memeras dan menyaring dilakukan bersama-sama, menambahkan gula, mengaduk dan menambah air dilakukan oleh guru. Sambil bekerja guru menjelaskan penggunaan pisau dahulu, baru anak praktek menggunakan. Kemudian guru membagi jus dan minum bersama.

Alat/bahan

- Buah Jeruk
- Gula putih
- Air
- Alat pemeras jeruk
- Pisau
- Saringan
- Ceret
- Sendok
- Gelas

Frekuensi/ Durasi

Dilakukan 1 kali dalam 1 semester (bulan Desember 2015), selama lebih kurang 2 jam, kegiatan dilakukan setiap hari Sabtu kelas A dan B.

Metode Stimulasi

Unjuk kerja/ praktek Langsung

Aspek yang dikembangkan

Motorik kasar : Memotong jeruk, memeras dan mengaduk
 Motorik halus : Merasa dan cara mengaduk
 Kognitif : Pemahaman mengenai proses membuat jus
 Science : Mencoba pembuatan jus secara langsung
 Sosial Emosional : Saling berbagi dan bekerjasama

Hasil Pengembangan Kreativitas

Anak merasa senang dan tahu membuat jus jeruk

Dukungan Orang Tua

Orang tua merasa senang dengan membawakan bahan-bahan seperti: jeruk dan gula.

Hambatan

Perlengkapan belum memadai (guru membawa perlengkapan dari rumah masing-masing)

13. Nama Kegiatan Stimulasi: PENSI (Pentas Seni)

Pensi (Pentas Seni) Menari lagu anak Gembala, India, Hello Dangdut dan Ilir-ilir (sholawatan). Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan acara wisuda akhir tahun ajaran 2015-2016.



Gambar 6.17 Kegiatan PENSI

Proses Pelaksanaan Stimulasi

Anak-anak dikelompokkan menjadi 3 kelompok dan dilatih guru menari. Semua siswa dilibatkan untuk menari.

Alat/bahan

- Mini compo

Frekuensi/ Durasi

Jam 08.00 – 10.00 Wib dimulai pada awal bulan April sampai bulan Mei setiap hari Sabtu

Metode Stimulasi:

- Latihan bersama

Aspek yang dikembangkan :

Motorik kasar : Menggerakkan seluruh anggota tubuh
 Seni : Mengembangkan bakat anak
 Sosial : Menari bersama dan merapikan gerakan
 Emosional : Mengikuti irama lagu
 Kognitif : Paham keselarasan gerakan dan irama

Hasil Pengembangan Kreativitas

- Anak merasa senang dan bakat anak tersalurkan

Dukungan Orang Tua: Oranng tua merasa senang

Hambatan : Tidak ada

14. Nama Kegiatan Stimulasi: Memasak burger



Gambar 6.18 Masak Burger

Proses Pelaksanaan Stimulasi

- Anak-anak memperhatikan dan menyusun burger, guru yang membuat (memanggang) burger.

Alat/bahan

- Kompor gas
- Sutil
- Wajan
- Pisau
- Telur
- Roti
- Selada
- Tomat

Frekuensi/ Durasi :

Setiap 2 bulan sekali, waktu memasak lebih kurang 2 jam

Metode Stimulasi

Unjuk kerja secara berkelompok

Aspek yang dikembangkan

- Moral dan Agama : Baca doa sebelum makan
- Kognitif : Memahami bahan membuat burger dan cara memasak burger
- Sosial Emosional : Saling berbagi dengan teman

Hasil Pengembangan Kreativitas

Anak merasa senang dan mengerti proses pembuatan burger

Dukungan Orang Tua

Orang tua merasa senang dan antusias

Hambatan :

Tidak ada

15. Nama Kegiatan Stimulasi : Market Day

Proses Pelaksanaan Stimulasi

Membawa makanan dan mainan sendiri dari rumah, menjual dan melayani sendiri orang yang membeli.

Alat/bahan

- Plastik
- Kotak makanan
- Meja pajangan

Frekuensi/ Durasi

1 kali dalam setahun, waktu lebih kurang 2 jam.

Metode Stimulasi

Praktek langsung/ unjuk kerja dan pemberian tugas.

Aspek yang dikembangkan

- Kognitif : Mengenal proses jual beli (negosiasi), berhitung dan menggali jiwa dagang.
- Motorik kasar dan halus : Cara memberikan barang pada pembeli.

Hasil Pengembangan Kreativitas

Anak memahami nilai uang dan proses jual beli.

Dukungan Orang Tua

Orang tua ikut membantu menyediakan keperluan anak.

Hambatan

Tidak ada

16. Nama Kegiatan Stimulasi : Berenang



Gambar 6.19 Kegiatan Berenang

Proses Pelaksanaan Stimulasi

- Anak-anak berangkat dengan menaiki mobil L300 dengan mengenakan pakaian sekolah.

- Mengganti baju renang
- Melakukan pemanasan dan melakukan aktivitas berenang.

Alat/bahan

- Baju renang
- Kolam renang

Frekuensi/ Durasi

1 kali dalam sebulan, waktu lebih kurang 4 jam.

Metode Stimulasi

Praktek langsung/ unjuk kerja dan pemberian tanggung jawab.

Aspek yang dikembangkan

- Kognitif : Mengenal dan memahami proses berenang.
- Motorik kasar dan halus: Menggerakkan anggota bagian tubuh dalam berenang.
- Sosial emosional : Keteraturan dalam berenang

Hasil Pengembangan Kreativitas

- Anak memahami cara berenang.
- Sikap percaya diri
- Emosi positif

Dukungan Orang Tua

Orang tua ikut.

Hambatan :

Tidak ada

Berdasarkan uraian diatas dapat disintesis bahwa perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika kegiatan anak di dalam ruangan, maka pemaksimalan

ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, berloncat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Selain itu, penyediaan peralatan bermain di luar ruangan bisa mendorong anak untuk memanjat, koordinasi dan pengembangan kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah. Stimulasi-stimulasi tersebut akan membantu pengoptimalan motorik kasar. Sedangkan kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan dan stamina secara perlahan-lahan dikembangkan dengan latihan sehari-hari. Lingkungan luar ruangan tempat yang baik bagi anak untuk membangun semua keterampilan ini.

Kemampuan motorik halus bisa dikembangkan dengan cara anak-anak menggali pasir dan tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau benda-benda kecil lainnya dan bermain permainan di luar ruangan seperti kelereng. Pengembangan motorik halus ini merupakan modal dasar anak untuk menulis. Keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas olah raga bisa dipelajari dan dilatih di masa-masa awal perkembangan. Sangat penting untuk mempelajari keterampilan ini dengan suasana yang menyenangkan, tidak berkompetisi agar anak-anak mempelajari olah raga dengan senang dan merasa nyaman untuk ikut berpartisipasi. Hindari permainan di mana seseorang atau sekelompok orang menang dan kelompok lain kalah. Anak-anak yang secara terus menerus kalah dalam sebuah permainan memiliki kecenderungan merasa kurang percaya akan kemampuannya dan akan berhenti berpartisipasi. Tujuan pendidikan fisik untuk anak-anak yang masih kecil adalah untuk mengembangkan keterampilan dan ketertarikan fisik jangka panjang.

BAB VII

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG KOGNITIF

A. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Sains

Bentuk pengembangan kreatifitas dalam bidang kognitif yang berbentuk sains dapat kita lihat dari kegiatan:

1. Tkit Nurul Ilmi

Beralamat di Jl. Kolam No. 1 Komp. UMA Deli Serdang 20223. Dimana kegiatan yang dilakukan berbentuk;

Proses Stimulasi Membakar Ikan

Proses yang terjadi berupa kegiatan bagaimana cara mengenal nama, jenis dan bentuk ikan, cara membersihkan ikan, membuang bagian-bagian yang tidak dibutuhkan, membersihkan ikan dengan menggunakan garam dan asam agar kulit ikan menjadi kesat dan tidak berbau amis kemudian proses pembakaran arang hingga menjadi bara api yang memberikan efek panas dan mematangkan ikan. Berikut proses lengkapnya.

Anak-anak di kenalkan nama ikan (ikan gembung), kemudian ikannya di bersihkan/ dicuci hingga tidak ada bau amis, lalu setelah itu anak anak meletakkan ikannya di atas panggangan yang telah di berikan bara, kemudian anak-anak memberikan bumbu ikan bakar dengan kuas dan kemudian anak-anak mengipasnya hingga matang. Kegiatan ini dilakukan anak secara bergantian. Setelah matang anak-anak meletakkan ikan bakarnya di atas piring”.

Selain proses mengenal dan memasak ikan, kepada anak juga diperkenalkan perlengkapan apa saja yang dibutuhkan untuk simulasi

memasak ini seperti; Ikan, air, kuas, bumbu ikan bakar, panggangan, kipas dan piring. Waktu yang digunakan untuk simulasi ini sekitar 1 jam 30 menit. Metode yang digunakan berupa praktek langsung, observasi, eksperimen dan metode karya wisata.



Gambar 7.1 Proses Membakar Ikan

Anak sedang melakukan proses membakar ikan didampingi oleh guru. Dalam simulasi bakar ikan ini selain akan mengembangkan aspek kognitif anak dengan mengetahui bahan-bahan ikan bakar dan cara membuatnya. Aspek segi bahasa lisan anak juga akan berkembang ketika mereka menyebutkan nama ikan dan perlengkapannya juga pada saat berdiskusi bagaimana cara membuat ikan bakar dan mereka mengetahui kosa kata nama-nama ikan”. Disamping itu aspek tulisan juga akan berkembang dimana anak bias menulis nama ikan dan mengekspresikan ikan dalam bentuk gambar.

Proses Stimulasi Bedah Ikan

Proses stimulasi bedah ikan ini dilakukan agar anak-anak mengetahui bagaimana cara yang baik untuk membersihkan ikan sebelum dimakan serta memahami organ apa saja yang dimiliki ikan. Berikut proses kegiatannya;” Anak-anak dibawa ke pasar untuk membeli ikan, kepiting serta cumi-cumi. Ikan yang digunakan merupakan ikan mas. Kemudian ikan diperkenalkan terlebih dahulu seperti nama ikan, hidup ikan, dan makanan ikan serta fungsi ikan dan diperkenalkan juga bahwa ikan merupakan salah satu makhluk cipta Allah. Setelah itu ikan dibelah dan diperkenalkan isi atau organ dalam serta isi perut ikan. Kemudian ikan dibersihkan hingga bersih lalu digoreng dan dimakan bersama-sama.”

Untuk menunjang kegiatan ini maka memerlukan peralatan dan bahan-bahannya seperti; Ikan, wadah/baskom, air, talenan, pisau dan

asam jeruk. Waktu yang digunakan untuk proses ini sekitar 2 jam. Metode stimulasi yang digunakan berupa; praktek langsung, eksperimen, observasi, metode karya wisata.

Aspek yang dikembangkan berupa pengetahuan anak mengenai organ tubuh ikan, fungsi organ ikan, bagaimana cara membedah ikan yang benar, pengetahuan bahwa Ikan merupakan ciptaan Allah. Kita harus memelihara ikan dengan memberi makan.” Hasilnya adalah anak-anak mengetahui proses belanja. Mengetahui mana ikan peliharaan dan mana ikan yang boleh dimakan serta mengetahui warna-warna ikan.

2. RA Bunayya 1

Beralamat di Jl. Kolam No. 1 Komp. UMA Deli Serdang 20223 yang berupa;

Proses Stimulasi melihat alam semesta di OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU.

Dalam kegiatan ini proses pelaksanaan stimulasinya berupa; “Anak-Anak diajak untuk karya wisata di OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU kemudian anak-anak di kenalkan dengan benda-benda langit seperti bulan, planet-planet, bintang dan lain-lain. Kemudian juru *guide* menjelaskan tentang alam semesta mulai dari perputaran bumi, terjadinya siang dan malam dan lain sebagai hal, lalu anak-anak dipersilahkan untuk menonton tentang fenomena alam semesta, setelah itu guru bertanya tentang benda-benda di langit, dan guru meminta anak untuk menceritakan ulang ide yang telah ditayangkan, setelah itu guru menjelaskan tentang kekuasaan Allah dan menjelaskan cara bagaimana bersyukur kepada Allah”.

Peralatan/ bahan yang digunakan seperti; teropong, film tentang fenomena alam semesta, gambar dan imitasi alam semesta, agar anak-anak paham bagaimana menggunakan teropong. Waktu yang digunakan sekitar 3 jam. Karya wisata ke OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU untuk melihat fenomena alam semesta, dimulai pukul 07. 30 -10.30 WIB. Metode stimulasi yang gunakan seperti; observasi dan karya wisata.

Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan ini berupa; aspek Kognitif anak dengan mengamati bagaimana fenomena alam semesta, lalu konsentrasi anak juga dilatih, dan anak juga mengetahui bagaimana terjadinya siang

dan malam serta perputaran bumi, arah mata angin dan jenis-jenis cuaca. Aspek bahasa anak berkembang ketika anak mengetahui kosa kata nama-nama benda-benda langit, dan nama-nama planet. Aspek berhitung anak berkembang ketika mereka memahami berapa jarak antara bumi dengan planet yang lain, berapa lama perputaran waktu antara siang dan malam serta urutan planet dari yang paling besar (dekat) ke yang paling kecil (jauh).

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini anak mengetahui proses fenomena alam semesta, terjadinya siang dan malam dan anak juga mengetahui ciptaan-ciptaan Allah dan tau bagaimana cara bersyukur kepada Allah.

3. RA Asyifa, Komplek Johor Indah Permai Blok II No 26

Gejala Alam

Proses stimulasinya memanggil semua siswa untuk berkumpul dengan membunyikan tamborin, guru bertanya pada siswa apakah pernah lihat hujan dan coba peragakan gimana rintik hujan jatuh sambil bernyanyi, guru mempraktekkan dengan menusuk bahu anak dengan 2 jari, kemudian guru menyuruh siswa berbalik arah, dan berbalik arah lagi serta mengulangi gerakan hujan jatuh. Selanjutnya guru meminta siswa memegang belakang bahu temannya lalu bergoyang seperti ditiup angin ke kanan dan kekiri sambil menirukan suara angin topan.

Peralatan yang digunakan tamborin dan jari tangan, waktu pelaksanaan sekitar 5 menit dilakukan setelah senam pagi. Metode yang digunakan berupa demonstrasi.

Aspek yang dikembangkan berupa menstimulasi aspek perkembangan aspek perkembangan kognitif dimana anak di latih untuk berfikir tentang apa dan bagaimana gejala alam yang sering dialami di sekitar anak. Hasil yang diperoleh anak tampak lincah dan bersemangat dalam belajar di kelas, anak tampak disiplin dan konsentrasi pada instruksi guru, tidak ada anak yang berdiam diri di sudut kelas (menyendiri), anak tampak antusias saat guru menanyakan sesuatu dan mampu menjelaskan sesuatu lebih dari apa yang ditanyakan dari apa yang dilihatnya di TV.

4. TK Bunayya IV

Jl Masjid Khairuna Fausi, No. 2, Medan Tuntungan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia Telepon; 0813 7563 2355.

Membuat dan bermain telepon- teleponan

Proses stimulasi yang dilakukan, anak menyiapkan 2 buah botol gelas yang dibawa dari rumah, anak di bantu guru melubangi pada dua buah aqua gelas yang telah disiapkan masing-masing aqua gelas diberi 1 lubang dibagian bawah, usahakan lubang pada kaleng tidak melebihi diameter dari benang Nylon, gunakan alat yang bisa memukul jarum agar masuk kedalam lubang kaleng, bagikan pada anak benang nylon. Setelah kedua buah aqua gelas berhasil dilubangi langkah selanjutnya adalah memasukkan benang Nylon kedalam lubang tersebut, selesai, telepon-teleponan siap dimainkan anak. Mintalah 2 orang anak secara bergantian untuk memainkan dan mengidentifikasi kebenaran bunyi merambat melalui medium/zat perantara.



Gambar 7.2 Membuat dan Bermain Telepon-Teleponan

Anak sedang memainkan telepon-teleponan yang terbuat dari gelas aqua plastik dengan temannya. Bahan yang digunakan 2 buah aqua cup, benang nylon, jarum/paku, gunting, kertas kado dan lem. Metode yang digunakan berupa metode demonstrasi, metode praktek langsung dan metode proyek. Waktu yang digunakan sekitar 2 jam.

Aspek yang dikembangkan berupa Anak dapat memahami secara sederhana tentang konsep bahwa bunyi/ suara yang biasa mereka dengar di kehidupan sehari-harinya tidak dapat terdengar dengan begitu saja tanpa adanya medium/zat perantara, anak dapat memahami bahwa salah satu medium/zat perantara tidak hanya berupa udara namun dapat berupa zat padat yaitu benang, anak dapat membuktikan keberadaan zat perantara melalui zat padat yaitu 'benang'

serta kemampuan dalam berpikir bagaimana cara kerja aqua cup dan benang dapat menghasilkan gelombang suara dan menghantarkan gelombang suara tersebut ke seberang. Aspek berhitung berupa batas ukuran jarak yang baik dalam menghantarkan gelombang suara dan memahami seberapa besar atau kecil suara yang dihasilkan.

Melukis dengan Teknik. Block dan Ink

Proses stimulasi yang dilakukan berupa; pertama guru membagikan pada anak buku gambar dan piring cat serta cat cair dan cetakan balon, anak memilih warna cat yang ia sukai dan menuang ke atas piring cat dan mencampur dengan sedikit air, anak mengambil balon yang sudah ditiup sebesar kepala orang dewasa dan menempelkannya ke dalam piring cat yang telah berisi cat, kemudian anak menempelkannya ke atas buku gambar yang telah disiapkan, kemudian anak mengkreasikan gambar yang dia buat.



Gambar 7.3 Melukis Dengan Teknik *Block* dan *Ink*

Peralatan yang diperlukan; cat cair, buku gambar, cetakan balon dan piring cat. Waktu yang dibutuhkan sekitar 2 jam. Metode yang digunakan berupa metode demonstrasi, metodepraktek langsung dan metode proyek.

Aspek yang dikembangkan berupa pemahaman bagaimana proses pencampuran warna dan proses perubahan yang terjadi apabila 1 warna dicampur dengan warna yang lain. Di samping itu kemampuan berhitung melalui seberapa banyak ukuran bahan yang dibutuhkan untuk memperoleh warna yang lebih muda dan warna yang lebih tua.

Lomba Mewarnai

Proses pelaksanaan stimulasi yang dilakukan, anak-anak dibagikan kertas yang akan diwarnai, kemudian anak mulai mewarnai sesuai dengan dengan bentuk yang sudah ada dalam kertas sesuai dengan daya kreasi anak- anak kegiatan ini diadakan di RA. Zahira Kids Land.

Bahan yang digunakan berupa; meja, krayon dan kertas media untuk mewarnai. Waktu yang dibutuhkan sekitar 45 menit. Metode yang digunakan berupa; metode stimulasi, praktek langsung dan unjuk kerja.

Aspek yang dikembangkan berupa pemahaman anak dalam memadukan warna sehingga menghasilkan gambar yang menarik serta proses pencampuran warna sehingga menghasilkan warna yang baru. Dalam aspek berhitung anak mempelajari bagaimana memperhitungkan ritme dalam menggoreskan krayon agar menghasilkan warna yang halus dan bekerja secara teratur.

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak berupa; anak bisa memadukan warna, bakat anak bisa berkembang dan anak dapat melatih berkonsentrasi.

Lomba Sains (Mencampurkan warna)

Proses Pelaksanaan Stimulasi: anak-anak pertama memasukan sedikit air (3 sendok) kedalam gelas, campur dengan pewarna yang telah disiapkan, apa yang terjadi, anak-anak diajak mengamati, merah dicampur kuning hasilnya jingga, merah dicampur biru hasilnya ungu, biru dicampur kuning hasilnya hijau, ini dikarenakan campuran 2 warna yang lebih akan menghasilkan warna baru. Anak disuruh mencoba mencampur warna lain (atau lebih dari 2 warna), anak-anak dibagikan bahan-bahan dan peralatan yang akan dibuat.

Bahan yang digunakan: gelas, air, pewarna pokok (merah- kuning- biru). Waktu yang digunakan sekitar 30 menit. Metode yang digunakan metode stimulasi, praktek langsung dan unjuk kerja. Aspek yang dikembangkan berupa kreatifitas anak dalam memadukan warna- warna. Hasil Pengembangan Kreativitas Anak: anak bisa memadukan warna dan bakat anak bisa berkembang.

B. Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Lisan

1. TKIT NURUL ILMI, Jl. Kolam No. 1 Komp. UMA Deli Serdang 2022

Proses Stimulasi Membakar Ikan

Anak-Anak di kenalkan nama ikan (Ikan Gembung), kemudian ikannya di bersihkan/ dicuci hingga tidak ada bau amis, lalu setelah itu anak-anak meletakkan ikannya di atas panggangan yang telah di berikan bara, kemudian anak-anak memberikan bumbu ikan bakar dengan kuas dan kemudian anak-anak mengipasnya hingga matang. Kegiatan ini dilakukan anak secara bergantian. Setelah matang anak-anak meletakkan ikan bakarnya di atas piring

Bahan yang di gunakan ikan, air, kuas, bumbu ikan bakar, panggangan, kipas, piring dan Frekuensi 1 jam 30 menit. Proses membuat ikan bakar. Pukul 09. 00 -10.30 WIB . Metode Stimulasi praktek langsung, observasi, Eksperimen, dan Metode karya wisata.

Aspek motorik halus, aspek kognitif, dan bahasa anak. aspek motorik halus berkembang ketika anak membersihkan ikan, memberikan bumbu pada ikan dan mengipas ikan hingga matang. Kognitif anak berkembang ketika mengetahui bahan-bahan ikan bakar dan cara membuatnya. Dari segi bahasa anak berkembang ketika mereka berdiskusi bagaimana cara membuat ikan bakar dan mereka mengetahui kosa kata nama-nama ikan yang akan dipanggang.

Hasil Perkembangan Kreativitas Anak adalah anak-anak dapat mengetahui proses pembuatannya, menceritakan secara sederhana bagaimana proses membakar ikan dari mulai hingga ikan tersebut matang, disamping itu anak bisa menyebutkan bermacam-macam ikan.



Gambar 7.4 Proses Membakar Ikan

Anak sedang melakukan proses membakar ikan gembung didampingi oleh guru. Dalam simulasi bakar ikan ini selain akan mengembangkan aspek lisan anak dengan mengetahui bahan-bahan ikan bakar dan cara membuatnya. Aspek segi bahasa lisan anak juga akan berkembang ketika mereka menyebutkan nama ikan dan perlengkapannya juga pada saat berdiskusi bagaimana cara membuat ikan bakar dan mereka mengetahui kosa kata nama-nama ikan. Disamping itu aspek tulisan juga akan berkembang dimana anak bisa menulis nama ikan dan mengekspresikan ikan dalam bentuk gambar.

2. RA Bunayya 2

Jl. Beo N0. 76 B Sei Sikambing Medan Sunggal, No Hp :08526166 7630 Nama Kegiatan Stimulasi:

Kunjungan ke Museum Rahmat. Jl.Sudirman Medan

Bahan berupa koleksi binatang- binatang yang sudah diawetkan yang ada dalam museum. Frekuensi yang dilakukan 1 kali dalam setahun. Mulai dari pagi sampai siang, lebih kurang 4 jam. Metode Stimulasi

Aspek yang dikembangkan dari pengembangan kreativitas dalam bidang bahasa lisan yaitu : kemampuan berkomunikasi antar sesama teman , kemampuan berkomunikasi antar pribadi, kemampuan untuk berkomunikasi antar kelompok dan orang dewasa, kemampuan Mengenal dan memahami nama-nama binatang.

Hasil Pengembangan Kreativitas Anak dapat berkomunikasi antar teman, berkomunikasi antar kelompok , dan dapat menceritakan kembali pengalaman-pengalaman yang sudah didapat dari kunjungan ke galeri dan dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama binatang.



Gambar 7.5 Kunjungan Museum

Anak-anak berbaris di depan sekolah, kemudian sama-sama. Berangkat dari sekolah naik bus pariwisata bersama anak RA kelas A dan B serta guru dan orang tua. Kemudian anak satu persatu masuk keruangan galeri, dan dapat melihat koleksi-koleksi binatang yang sudah diawetkan, dari nama-nama binatang rusa, ular, beruang, gajah, monyet, jerapah dan binatang-binatang yang lain.

3. RA Musthafawiyah Jl. Taut No. 27 A

Khataman Naik Al-Qur'an

Pertama-tama dipesan. Anak-anak telah menghatam Iqra' terlebih dulu. Kemudian masing-masing membawa Al-Quran dan berkumpul dan membaca Surah Al-Fatihah, Surah Luqman ayat 12-15, surah-surah pendek seperti Al-Fatihah, Al-Kafirun, Al-Ikhlash, Al-Falaq, Al-Kautsardan Al-Lahab, An-Nas secara berjama'ah.

Alat/Bahan: Al-quran, tikar/ambal, rehal, petunju. Frekuensi dan durasi waktu : 2 Jam. Metode yang digunakan ; praktek langsung, observasi, eksperimen. Aspek yang dikembangkan; Pendidikan Agama Islam, anak-anak bisa membaca Al-Quran, kognitif, anak-anak mengenali huruf hijaiyyah

Hasil perkembangan kreativitas anak; Anak dapat mengenal Al-Quran sebagai kitab suci umat Islam, dapat membaca Al-Quran walaupun belum fasih tajwidnya, kognitifnya anak dapat menghafal ayat-ayat

pendek. Dukungan orang tua; sangat mendukung dana dan kerjasama antara orang tua dengan pihak sekolah. Karena pihak sekolah membuat kartu prestasi membaca Al-Quran kepada anak. Adapun Hambatannya anak-anak yang belum bisa sepenuhnya mengenal huruf Hijaiyyah.



Gambar 7.6 Khataman Naik Alqur'an

4. RA IBUNDA

Jl. Brigjend Katamso Gg. Jeruk No. 20 Kecamatan Medan Maimun

Kegiatan Stimulasi "Bermain Balok"

Proses pelaksanaan stimulasi dilaksanakan dengan berkelompok, yang pertama mereka mengeluarkan balok-balok dari tempatnya dan menyusun sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Kemudian Membuat / menyusun kesepakatan kelompok membuat menara, kereta api, menyusun balok sampai panjang sekali, membuat masjid, rumah dan membuat bentuk yang lain.

Alat/bahan yang digunakan balok-balok yang terbuat dari kayu dari beberapa macam ukuran dan bentuk dan garis pembatas dan frekuensi yang dilakukan untuk melakukan kegiatan ini 2 Jam. Metode yang dilakukan yaitu: Praktik langsung eksperimen dan observasi.

Hasil perkembangan kreativitas anak dalam bidang lisan dan tulisan adalah anak dapat menyusun balok sesuai dengan bentuk-bentuk yang ada dalam diimajinasi anak, anak dapat mengembangkan daya pikir anak, anak dapat menjadi tahu bagaimana proses membuat bentuk-bentuk dari balok. Dukungan orang tua sangat senang karena anak-anak dapat

berkreatifitas. Hambatan yang dialami anak adalah kurangnya balok-baloknya karena balok-balok itu sangat mahal.



Proses pelaksanaan stimulasi dilaksanakan dengan berkelompok. Aspek yang dikembangkan dari kegiatan ini adalah pengembangan kreatifitas dibidang kognitif, berhitung, dibidang bahasa lisan dan tulisan, di samping itu kemampuan yang dapat dikembangkan daya pikir anak dalam memecahkan masalah-masalah dalam kelompok maupun dalam dirinya sendiri.

Gambar 7.7 Bermain Balok
Stimulasi Pembawa Acara TV

Proses pelaksanaan stimulasi anak-anak di kenalkan dengan alat-alat komunikasi yakni TV, kemudian guru menjelaskan bagaimana cara membawakan acara TV, apa manfaatnya dari pembawa acara TV, aturan-aturan yang dilakukan ketika membawakan acara TV. Guru meminta anak satu persatu untuk memperaktekkannya seperti salah seorang anak yang mempereaktekkan cara membawa acara TV tentang pemandangan pedesaan dan kegiatan masyarakat di desa, sedangkan temannya yang lain melihat temannya yang sedang membawakan acara TV. Anak-anak harus mengikuti instruksi dari guru serta memperhatikan temannya”.

Alat/ bahan yang di gunakan kardus, kertas, pinsil warna, bahan berita yang akan dibawakan “pemandangan di desa dan kegiatan masyarakat desa. Frekuensi dan durasi waktu 1jam 30 Menit. Metode stimulasi: praktek langsung, observasi, eksperimen.

Aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif, bahasa anak dan sosial emosional anak. aspek kognitif anak berkembang ketika anak tau bagaimana cara membawakan acara TV, manfaat dari acara TV, lalu konsentrasi anak juga dilatih. Aspek bahasa yang berkembang adalah ketika anak mengetahui bahasa formal yang harus digunakan ketika membawakan acara TV dan sosial emosional anak berkembang ketika anak berani untuk membawakan acara TV dalam hal ini rasa percaya diri dan keberanian anak terlatih.

Hasil perkembangan kreativitas anak adalah anak-anak dapat mengetahui cara membawakan acara TV, dan anak tau tentang tatacara membawakan cara TV, serta anak juga tau manfaat dari acara TV.

Stimulasi melihat alam semesta di OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU

Anak-Anak diajak untuk karya wisata di OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU kemudian anak-anak dikenalkan dengan benda-benda langit seperi bulan, planet-planet, bintang dan lain-lain. Kemudian juru *guide* menjelaskan tentang alam semesta mulai dari perputaran bumi, terjadinya siang dan malam dan lain sebagai hal, lalu anak-anak dipersilahkan untuk menonton tentang fenomena alam semesta, setelah itu guru bertanya tentang benda-benda di langit, dan guru meminta anak untuk menceritakan ulang vidio yang telah ditayangkan, setelah itu guru menjelaskan tentang kekuasaan Allah dan menjelaskan cara bagaimana bersyukur kepada Allah”.

Alat/ bahan yang di gunakan: teropong, film tentang fenomena alam semesta, gambar dan mitasi alam semesta. Frekuensi dan durasi waktu selama 3 jam. Karya wisata ke OIF (Obesrvatorium Ilmu Falak) UMSU untuk melihat fenomena alam semesta. Metode stimulasi adalah observasi, karya wisata

Hasil perkembangan kreativitas anak adalah anak-anak dapat mengetahui proses fenomena alam semesta, terjadinya siang dan malam dan anak juga mengetahui ciptaan-ciptaan Allah dan cara bersyukur kepada Allah. Dukungan orang tua sangat mendukung dan mengikuti hampir seluruh kegiatan yang dilakukan sekolah. Hambatan anak sangat antusias, sehingga ada beberapa anak yang ketinggalan atau hilang dari kelompok.



Gambar 7.8 Melihat Alam Semesta di OIF UMSU

Anak-Anak diajak untuk karya wisata di OIF (Observatorium Ilmu Falak) UMSU kemudian anak-anak di kenalkan dengan benda-benda langit seperti bulan, planet-planet, bintang dan lain-lain

Proses Stimulasi *funcooking* (roti isi keju)”

Proses pelaksanaan stimulasi guru menjelaskan kegiatan *fun cooking* yakni membuat roti isi keju. Guru meminta anak-anak untuk duduk dengan rapi dan tertib lalu pertama-tama anak-anak memarut keju dan meletakkannya diatas kertas, sembari anak-anak memarut keju guru membagikan anak roti satu persatu. Setelah keju selesai di parut lalu anak-anak menaruh keju di atas seluruh permukaan roti”.

Alat / bahan yang di gunakan adalah keju, parutan, roti. Frekuensi dan durasi waktu 1 jam 30 menit. Metode stimulasi yang digunakan adalah praktek langsung, observasi, eksperimen. Aspek yang dikembangkan adalah aspek motorik halus, aspek kognitif, dan aspek sosial emosional anak. aspek motorik halus anak berkembang ketika anak mengambil dan meletakkan keju diatas permukaan roti dan ketika memarut keju diatas kertas. Kognitif anak berkembang ketika anak mengetahui proses membuat roti keju. Lalu dari segi sosial emosional anak berkembang ketika mereka berdiskusi bagaimana cara meletakkan keju diatas permukaan roti, dan ini melatih kemandirian anak.

Hasil perkembangan kreativitas anak adalah anak-anak dapat mengetahui proses pembuatan roti isi keju. Dukungan orang tua sangat mendukung. Hambatan yang di alami adalah tidak ada.

5. RA. Zahira Kids Land, Jln. Ibrahim Umar no. 19 Medan

Alat/bahan yang digunakan adalah meja, krayon, kertas media untuk mewarnai. Frekuensi dan durasi waktu setiap tahun, lamanya 45 menit. Metode stimulasi yang digunakan adalah praktek langsung dan unjuk kerja. Aspek yang dikembangkan adalah anak bisa berkonsentrasi dengan baik, bisa memadukan warna-warna, sikap mandiri, bakat mengambar. Hasil pengembangan kreativitas anak adalah piala dan piagam dari hasil lomba, anak memiliki sikap mandiri, anak bisa memadukan warna, bakat anak bisa berkembang, anak dapat berkonsentrasi. Dukungan orang tua sangat mendukung dengan menyediakan peralatan untuk mengambar. Hambatan yang dialami adalah masih bingung memadukan warna, kurang konsentrasi, anak cepat bosan.



Gambar 7.9 Lomba Mewarnai

Proses pelaksanaan stimulasi anak-anak dibagikan kertas yang akan diwarnai, kemudian anak mulai mewarnai sesuai dengan dengan bentuk yang sudah ada dalam kertas sesuai dengan daya kreasi anak-anak.

Pengembangan Kreativitas dalam Bidang Sains

Bentuk pengembangan kreatifitas dalam bidang kognitif yang berbentuk sains dapat kita lihat dari kegiatan:

TKIT NURUL ILMU Yang beralamat di Jl. Kolam No. 1 Komp. UMA Deli Serdang 20223. Dimana kegiatan yang dilakukan berbentuk; Proses Stimulasi Membakar Ikan: Proses yang terjadi berupa kegiatan bagaimana cara mengenal nama, jenis dan bentuk ikan, cara membersihkan ikan, membuang bagian-bagian yang tidak dibutuhkan, membersihkan ikan dengan menggunakan garam dan asam agar kulit ikan menjadi kesat dan tidak berbau amis Kemudian proses pembakaran arang hingga menjadi bara api yang memberikan efek panas dan mematangkan ikan. Berikut proses lengkapnya.

“Anak-anak di kenalkan nama ikan (Ikan Gembung), kemudian ikannya di bersihkan/ dicuci hingga tidak ada bau amis, lalu setelah

itu anak-anak meletakkan ikannya di atas panggangan yang telah di berikan bara, kemudian anak-anak memberikan bumbu ikan bakar dengan kuas dan kemudian anak-anak mengipasnya hingga matang. Kegiatan ini dilakukan anak secara bergantian. Setelah matang anak-anak meletakkan ikan bakarnya di atas piring”.

Selain proses mengenal dan memasak ikan, kepada anak juga diperkenalkan perlengkapan apa saja yang dibutuhkan untuk simulasi memasak ini seperti; Ikan, air, kuas, bumbu ikan bakar, panggangan, kipas, dan piring. Waktu yang digunakan untuk simulasi ini sekitar 1 jam 30 menit. Metode yang digunakan berupa praktek langsung, observasi, eksperimen dan metode karya wisata.

Dalam simulasi bakar ikan ini selain akan mengembangkan aspek kognitif anak dengan mengetahui bahan-bahan ikan bakar dan cara membuatnya. Aspek segi bahasa lisan anak juga akan berkembang ketika mereka menyebutkan nama ikan dan perlengkapannya juga pada saat berdiskusi bagaimana cara membuat ikan bakar dan mereka mengetahui kosa kata nama-nama ikan. Disamping itu aspek tulisan juga akan berkembang dimana anak bisa menulis nama ikan dan mengekspresikan ikan dalam bentuk gambar.

BAB VIII

PRAKTIK BAIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BIDANG SENI

A. Pengembangan Seni Musik Anak Usia Dini

1. Pengertian Musik

Secara etimologi kata ‘musik’ berasal dari bahasa Inggris *music*. Sedangkan kata ‘*music*’ berasal dari bahasa Yunani *mousikê*. Kata tersebut digunakan untuk merujuk kepada semua seni yang dipimpin oleh Muses. Namun, kebanyakan seni yang dipimpin oleh Muses berupa seni musik dan puisi. Kemudian di Roma, kata *art misica* digunakan untuk mengistilahkan puisi yang menggunakan instrumen musik.

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya anak belajar melalui bermain, oleh karena itu pembelajaran pada dasarnya pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar, artinya anak belajar melalui cara-cara yang menyenangkan, aktif dan bebas. Bebas artinya tidak didasarkan pada perintah atau target orang lain serta memiliki keleluasaan kapan mulai dan kapan berakhir. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Agar suasana belajar tidak memberikan beban dan membosankan anak, suasana belajar perlu dibuat secara alami, hangat dan menyenangkan. Aktivitas bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Selain itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan. (Rien Safrina, 1999)

Pengertian musik itu sendiri adalah : “*Music is one of the release and expression of feelings, moods and emotions*”. (Claudia Eliason dan Loa Jenkins, 2008: 353). Hal ini dapat diartikan bahwa musik adalah salah satu cara untuk melepaskan dan mengekspresikan perasaan, suasana hati dan emosi. Dalam berekspresi tersebut, seseorang dapat menghasilkan suatu produk dalam bentuk lagu, lirik dengan kemampuan bahasa dan imajinasi seseorang, simbol gambar dalam bentuk notasi dan gerak dalam tarian. Hal ini didukung oleh pengertian musik menurut Stavinsky dalam desertasi Tuti Tarwiyah, yaitu : musik mengekspresikan dirinya sendiri, dengan menggaris bawahi kemerdekaan dan bentuk keahlian manusia. Musik adalah bahasa pendengaran yang menggunakan tiga komponen dasar: Intonasi suara, irama, dan warna nada. (Tuti Tarwiyah: 2007:8). Melihat pada kedua teori di atas dapat disimpulkan bahwa musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian.

2. Unsur-unsur Seni Musik

a. Ritme

Ritme atau irama ialah sebuah alunan nada-nada lagu atau musik yang teratur dan berulang-ulang serta konsisten pada pola yang telah ditentukan yang dapat menggerakkan tangan, kaki atau kepala dengan spontan. Irama sebuah lagu berkaitan erat dengan *beat* (ketukan), *metrum* (tanda birama), dan *tempo* (cepat lambat). (Matius Ali, 2006:.41)

1) Beat

Dalam seni musik, beat atau ketukan adalah lamanya suatu nada dinyanyikan atau dibunyikan. Lamanya nada dinyanyikan atau dibunyikan ini dihitung dengan satuan ketuk. Contohnya sebuah nada dengan empat ketukan.

2) Birama

Dalam penulisan sebuah lagu, irama berkaitan erat dengan birama. Irama adalah alunan nada-nada dalam lagu yang dimainkan secara teratur dan memebentuk sebuah pola tertentu. Pola irama ini dapat

dikelompokkan berdasarkan ketukannya menjadi beberapa menjadi beberapa unti hitungan inilah yang disebut birama. (Matius Ali, 2006:.52)

3) Tempo

Irama sebuah lagu juga berkaitan dengan tempo. Tempo adalah kecepatan lagu, yaitu banyaknya ketukan (*beat*) dalam satu menitnya. Ukurannya adalah *Metronom Maezel* (MM). Contoh sebuah lagu memiliki ketukan 40 MM artinya dalam satu menit, terdapat 40 ketukan dinyatakan dengan not $\frac{1}{4}$.

Ada beragam istilah yang digunakan para musisi untuk menggambarkan tempo lagu yang diinginkannya. Namun, secara umum tempo lagu terbagi atas tiga kelompok, yaitu tempo cepat, sedang dan lambat. (Matius Ali, 2006:.56)

a) Tempo cepat (> MM 120) antara lain meliputi:

- Allegro yang berarti cepat
- Allegressimo yang berarti cepat sekali
- Allegro vivace yang berarti cepat dan bersemangat

b) Tempo sedang (MM 76-80) antara lain meliputi:

- Andante yang berarti sedang seperti orang berjalan
- Moderato yang berarti sedang

c) Tempo lambat (MM 40-76) antara lain meliputi:

- Largo yang berarti lambat
- Grave yang berarti lambat dan hikmat
- Adagio yang berarti lambat dengan perasaan

b. Melodi

Rangkaian nada-nada dalam sebuah notasi, bila dinyanyikan membentuk sebuah melodi. Dengan demikian, dapat kita katakan bahwa melodi adalah rangkaian nada-nada dalam notasi yang dibunyikan secara berurutan. Melodi dalam sebuah lagu dapat bergerak secara mendatar, menaik, atau menurun. (Matius Ali, 2006:56)

c. Harmoni

Harmoni adalah hubungan sebuah nada dengan nada yang lain.

Harmoni meliputi interval dan akor. Interval adalah jarak antara suatu nada dengan nada yang lainnya. Sementara akor adalah paduan beberapa nada yang dimainkan secara serempak atau bersamaan.

- 1) Interval antar nada memiliki jarak yang berbeda-beda dalam sebuah tangga nada.
- 2) Akor. Akor umumnya terdiri dari tiga buah nada, sehingga disebut trinada. Akor trinada ini terdiri atas nada alas, nada *terts* (nada ketiga) dan nada *kwint* (nada kelima).

d. Tekstur

Tekstur musik (*texture*) adalah istilah yang mengacu pada jalinan bunyi atau nada. Banyaknya tekstur musik merupakan hasil gabungan irama, melodi, harmoni, dan komposisi. Tekstur sebuah komponen lagu baru terlihat apabila lagu tersebut didengarkan secara keseluruhan dan utuh. Tekstur musik dibagi menjadi tiga macam yaitu monofon, polifon, dan homofon. (Matius Ali, 2006:64)

e. Tangga Nada

Tangga nada adalah deret nada yang disusun berjenjang dan dimainkan sebagai unsur penting dalam pertunjukan seni musik. Ada 2 jenis tangga nada, yaitu tangga nada diatonis dan tangga nada pentatonis. Tangga nada diatonis adalah tangga nada yang terdiri dari 7 buah nada dengan 2 jenis jarak ($1/2$ dan 1), sedangkan tangga nada pentatonis adalah tangga nada yang terdiri dari 5 buah nada dengan jarak tertentu.

3. Tahap Perkembangan Musik Anak Usia Dini

Anak tumbuh dan berkembang dalam tahapannya, dan tiap-tiap anak adalah unik. Karena masing-masing anak tumbuh dalam irama perkembangan yang berbeda dan memiliki kekhususan tersendiri. Dalam polanya anak berkembang dalam pola urutan tahapan, tetapi beberapa anak tumbuh dan berkembang dengan pola yang tidak berurutan. Misalnya kemampuan anak untuk belajar berjalan, yaitu dimulai dari kemampuan mereka untuk duduk dan merangkak, tetapi beberapa anak dapat saja langsung berdiri, berjalan perlahan dan merambat kemudian berjalan tanpa merambat.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual, emosional, spiritual yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini merupakan masa unik dalam kehidupan anak karena merupakan masa perkembangan yang paling hebat dan utama. Pendidikan anak usia dini memiliki efek kumulatif yang akan terbawa dan mempengaruhi fisik dan mental anak selama hidupnya. Hal diatas sama halnya yang terjadi pada kemampuan lain, dalam hal ini kemampuan kreatifitas musik anak. Berikut adalah tahapan perkembangan musikal anak yang dikemukakan oleh Shutter Duson dan Gabriel adalah sebagai berikut :

1. Umur 0 – 1 tahun, anak dapat bereaksi terhadap suara.
2. Umur 1 – 2 tahun, memiliki kemampuan musik secara spontan.
3. Umur 2 – 3 tahun, dapat memproduksi kembali frase lagu yang didengarnya.
4. Umur 3–4 tahun, anak dapat memahami gambaran umum melodi dan *Absolut pitch* mulai berkembang bila ia belajar alat musik.
5. Umur 4–5 tahun, dapat membedakan register dari *pitch* beberapa nada dan dapat menirukan dengan tepukan, irama sederhana yang diberikan.
6. Umur 5–6 tahun, dapat memahami dinamika lembut dan keras dan dapat membedakan sesuatu yang sama dari yang berbeda pada tonalitas atau pola ritme yang sederhana.
7. Umur 6–7 tahun, kemampuan bernyanyi dalam nada yang tepat, mulai berkembang dan musik tonal dapat dipahami lebih baik daripada musik atonal.
8. Umur 7–8 tahun, dapat berapresiasi kesan konsonan dibandingkan yang disonan.
9. Umur 8–9 tahun, kemampuan untuk menampilkan aspek ritmis berkembang.
10. Umur 9–10 tahun, persepsi tentang ritmis berkembang, kemampuan mengingat melodi berkembang, melodi 2 suara dapat dipahami dan mulai memiliki rasa kadens.

11. Umur 10–11 tahun, rasa harmoni semakin baik, beberapa diantara mereka dapat mengapresiasi hal–hal yang baik dari musik
12. Umur 12–17 tahun (masuk kejenjang remaja), kemampuan apresiasi semakin meningkat terutama dalam kognitif dan respon emosi. (Eric Jensen:2000:60).

Apabila melihat tahapan di atas, jika dilihat dari keadaan realita yang terjadi di Indonesia dengan keadaan latar belakang anak yang berbeda, tahapan kemampuan musikal di atas pada beberapa kelompok usia yang lebih muda dapat melebihi ekspektasi, yaitu tergantung dari bakat, minat dan stimulasi lingkungan dimana anak berada. Musik mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya yang berupa susunan tinggi rendah nada yang tercipta melalui unsur-unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk lagu/ struktur lagu, dan ekspresi. Karena pada masa pra-natal atau sejak dalam kandungan, bayi dalam kandungan dapat mendengar suara sejak 20 minggu setelah konsepsi. Detak jantung sang ibu, pengalaman pertama di kandungan, dapat dimungkinkan sebagai pengalaman irama pada anak untuk pertama kali.

4. Jenis-jenis Musik untuk Anak Usia Dini

Menurut Djohan (2009) terdapat beberapa aktivitas yang umum dilakukan dalam pendidikan musik untuk anak-anak misalnya sebagai berikut:

- a. Bernyanyi, untuk membantu perkembangan anak dalam artikulasi pada keterampilan bahasa, irama, dan kontrol pernapasan.
- b. Bermain musik, membantu pengembangan dan koordinasi kemampuan motorik. Mempelajari sebuah karya musik dengan cara memainkannya dapat mengembangkan keterampilan musik serta membangun rasa percaya diri dan disiplin diri.
- c. Gerak ritmis, digunakan untuk mengembangkan jangkauan fisiologis, menggabungkan mobilitas/ketangkasan/kekuatan, keseimbangan, koordinasi, konsistensi, pola-pola pernapasan dan relaksasi otot.
- d. Mendengarkan musik, dapat mengembangkan keterampilan kognisi, seperti memori dan konsentrasi. Musik dapat merangsang respon relaksasi, motivasi atau pikiran, imajinasi, dan memori yang kemudian

diuji dan didiskusikan secara individual ataupun kelompok. Pendapat lain tentang aktivitas yang dapat dilakukan anak usia dini juga dikemukakan oleh Heny Sibabel yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyanyi atau memutar lagu
Kegiatan yang dapat dilakukan adalah menyanyikan atau memutar lagu-lagu yang ditunjukkan untuk menenangkan anak yang berusia 2-3 tahun misalnya ketika tidur ataupun ketika sedang bermain.
- 2) Latihan mengenal ritme
Anak usia 2-3 tahun biasanya sangat suka bereksperimen dengan ritme lagu yang didengarnya, turut bertepuk tangan, mengangguk-anggukkan kepala, menderapkan kaki, serta mengetuk-ngetuk sendok pada piring, gelas atau meja untuk mengiringi ritme lagu. Kesempatan ini baik untuk melatih anak menahan diri saat mengikuti ritme. Latihan yang berkaitan dengan pengenalan ritme juga dapat dilakukan dengan mengaktifkan gerakan tubuh, mendecakkan lidah, dan menjetikkan jari sambil membunyikan alat musik.
- 3) Belajar Bersenandung
Anak usia 2-3 tahun biasanya belajar bersenandung sebelum dapat menyanyi dengan benar. Dorongan untuk bersenandung secara berulang-ulang biasanya terjadi spontan. Namun hal itu adalah caranya mengekspresikan lagu dalam ingatannya. Ini merupakan langkah awal menstimulasi anak untuk menyanyi dengan sungguh-sungguh.
- 4) Melakukan gerak berirama
Anak usia 2-3 tahun biasanya ekspresi tubuh dan emosinya apabila sedang mendengarkan musik. Di dalam setiap diri anak terdapat musikalitas yang tingkatannya berbeda pada setiap anak. Sambil anak bersenandung gerak tubuhnya lebih terarah, dan kesukaannya menggoyangkan tubuh mengikuti irama semakin meningkat. Dengan demikian, anak akan lebih dapat berekspresi dengan menggerakkan tubuh sesuai yang diinginkan sehingga anak mampu mengendalikan gerak tubuhnya sendiri.

- 5) Latihan lagu dan aksi
Latihan dengan mengaktifkan tubuh dan mendemonstrasikan isi lagu akan lebih menyenangkan untuk anak, serta dapat memberi anak pengetahuan dan kesempatan untuk latihan konsentrasi, dan juga mengenal berbagai konsep sederhana.
- 6) Mendengar musik bersama
Kegiatan ini dapat dilakukan setelah si anak mahir berbicara dalam bentuk kalimat dan juga dapat dilakukan dengan mendengarkan musik bersama-sama. Anak dapat bermain imajinasi dan interpretasi sederhana tentang pengaruh sebuah instrumen dalam sebuah lagu. Anak menyimak lagu yang diputarkan kemudian menebak instrumen apa yang ada dalam lagu tersebut.
- 7) Menggambar dengan musik
Apabila anak yang berusia 2-3 tahun suka menggambar, maka kegiatan yang dikombinasikan dengan musik akan mengasah kreativitas serta menyimak dengan konsentrasi. Dengan demikian, anak akan menorehkan warna atau menggambar apa saja yang ingin digambarkan setelah tergugah perasaan atau inspirasinya oleh lagu atau musik yang diperdengarkan.
- 8) Membuat alat musik
Bermain alat musik sederhana dengan bahan-bahan sederhana contohnya seperti kotak kosong bekas lalu isi dengan sejumlah kerikil. Dengan adanya alat musik sederhana ini anak akan lebih bersemangat untuk bermain musik dengan suara yang khas. (Eric Jensen:2000:145-147)

B. PENGEMBANGAN SENI TARI ANAK USIA DINI

1. Pengertian Seni Tari

Tari merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang agung, yang harus dikembangkan selaras dengan perkembangan masyarakat yang sudah menginjak ke jenjang pembaharuan. Tari adalah bentuk gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak, berirama, dan berjiwa sesuai dengan maksud dan tujuan tari. Tari merupakan salah satu jenis kesenian yang berkaitan dengan kehidupan manusia karena

seni tari menggunakan tubuh manusia sebagai media yang diungkapkan melalui keindahan gerak. (Wisnoe Wardana:1990:5) Keindahan dijadikan salah satu alasan dimana nilai-nilai estetika atau rasa berkesenian manusia timbul.

Sejalan dengan hal tersebut, Hawkins mengungkapkan tari merupakan ekspresi perasaan manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk oleh medis gerak sehingga menjadi bentuk gerak simbolis sebagai ungkapan penciptanya. (Alma M. Hawkins, 1990:2). Maksudnya, gerakan tersebut mempunyai arti dan sesuai dengan ekspresi yang diungkapkan oleh si penari atau si pencipta tari. Seni tari terdiri dari elemen-elemen gerak, irama, jiwa dan harmoni yang sesuai dengan keinginan manusia. Tari yang merupakan bagian dari ekspresi juga ditegaskan oleh Joann Kealiinohomoku, menurutnya tari merupakan ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak yang indah. (Edi Sedyawati,1989:11)

Pengertian seni adalah seni indah (*fine art*). Yervan dalam The Liang Gie menyatakan "*that art which is principally concerned with the production of works of aesthetic significance as distinct from useful or applied art which is utilitarian in intention*" (seni yang terutama bertalian dengan pembikinan benda-benda dengan kepentingan estetis sebagaimana benda dari seni berguna atau terapan yang maksudnya untuk kefaedahan). Seni indah adalah rupa/lukis, musik, tari, dan drama/teater. (The Liang Gie: 1976:63) Seni diartikan pula karya seni (*work of art* atau *artwork*). Sebenarnya lebih tepat seni sebagai kegiatan manusia, sedang hasil aktivitas disebut kaya seni. John Hospers dalam The Liang Gie menyatakan bahwa "*in its broadest sense, art includes everything that is mode by man, as opposed to the workings of nature*" (dalam arti yang seluas-luasnya, seni meliputi setiap benda yang dibikin oleh manusia untuk dilawankan dengan benda-benda dari alam). (The Liang Gie: 1976:62)

Seni tari menggunakan media tubuh manusia sebagai alat berekspresi. Dalam melakukan gerak tari, tubuh harus mempunyai kompetensi yang lebih dari gerak yang lainnya. Kompetensi ini meliputi kelenturan tubuh, keseimbangan, daya tahan, kecepatan, dan ketepatan. Seni tari yang menggunakan media tubuh berkolaborasi dengan seni musik, seni rupa, dan seni peran. Menurut Kusudiarjo, arti seni tari adalah keindahan bentuk dari anggota badan manusia yang bergerak, berirama, dan berjiwa harmonis. (Bagong Kussudiarjo,1981:16) Dari bentuk, gerak, irama, dan perasaan

atau jiwa lahir kekuatan jiwa manusia yang selaras menjadi bentuk yang indah. Setiap kegiatan dengan menggunakan fisik selalu menggunakan gerak yang berirama. Anak-anak bila mendengar suara yang berirama akan refleks menggerakkan badannya. Sehingga seni tari diartikan sebagai salah satu bidang seni yang menggunakan tubuh manusia sebagai media ungkap.

2. Unsur-Unsur Tari

John Martin menyatakan bahwa materi dasar dari tari adalah gerak. (John Martin,1989:8) Sedangkan gerak tari terdiri dari unsur-unsur ruang, tenaga, dan waktu. Terdapat beberapa aspek yang terkandung dalam tarian, yaitu gerak, ruang, tenaga, waktu, ekspresi, dan iringan tari.

a. Gerak

Gerak tari tak terhingga bentuknya. Gerak tari merupakan gerakan yang dilakukan seseorang untuk menari. (John Martin,1989:8) Untuk membedakan gerak tari dengan gerakan lainnya maka gerak dapat ditinjau dari beberapa fungsi gerak yang dihasilkan oleh tubuh manusia. Menurut fungsinya, gerak dasarnya dapat dibedakan antara gerak bermain, gerak bekerja, gerak dalam kesenian dan olahraga. Gerak bermain yaitu gerak yang dilakukan untuk kepentingan dan kesenangan diri pelakunya. Gerak bekerja yaitu gerak yang diperlukan manusia terutama untuk memenuhi kebutuhan dasar hidupnya. Soedarsono mengemukakan, bahwa gerak tari adalah gerak yang telah mengalami perombakan melalui proses distorsi atau stilisasi sehingga menjadi suatu gerakan yang indah dan mampu menyentuh perasaan manusia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa, tari berasal dari gerak biasa seperti gerak bekerja, gerak binatang, gerak sehari-hari, dan lain-lain. Kemudian gerak tersebut diatur, diperindah, dihayati, dan pola irama gerak diatur sedemikian rupa, dan memiliki tujuan, maka gerak tersebut menjadi gerak tari.

b. Ruang

Tari diwujudkan dengan gerak tubuh. Tubuh membutuhkan ruang, seperti halnya semua benda yang mengisi suatu volume di dalam suatu ruang. Demikian pula halnya dalam tarian, tubuh bukan hanya mengisi ruang namun juga menciptakan ruang. (Sumaryono dan Endo Suanda.

2006:12) Ruang diperlukan manusia untuk melakukan gerak tubuhnya, sehingga semua gerak yang diungkapkan oleh manusia terbentuk sebagai akibat perpindahan tubuh atau anggota tubuh manusia dari suatu ruang ke ruang yang lain. Artinya setiap perpindahan anggota tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lainnya memerlukan ruang.

c. Tenaga

Aspek dalam tarian selanjutnya adalah tenaga. Tenaga dibutuhkan seseorang untuk melakukan gerak. Besar kecilnya energi yang dikeluarkan akan tergantung dari kebutuhannya. Dalam tari, energi diatur, diorganisasi keras lemahnya, besar kecilnya, sesuai dengan yang diperlukan. Pengaturan energi inilah yang kemudian dalam tari disebut dinamika. Energi besar melahirkan dinamika gerakan yang kuat, dan energi kecil melahirkan dinamika yang lembut. Artinya, tari terbentuk oleh pengaturan tenaga yang dikeluarkan penari dalam bergerak dan bergantung pada intensitas tenaga yang dikeluarkan.

d. Waktu

Komposisi tari terdiri dari rangkaian gerak atau fase gerak. Suatu gerakan terdiri dari pada elemen-elemen gerak, gerak-gerak tersebut dalam membentuk rangkaian gerak tari atau fase gerak di dalam ruang, akan berbeda panjang pendek atau cepat lambatnya dan dapat diukur dalam elemen waktu. Suatu gerakan akan memakan waktu, berapapun singkatnya. Menurut laban, proses ini akan memerlukan waktu yang tergantung pada "*ratio of speed*", maksudnya adalah sejumlah waktu yang diperlukan oleh penari untuk bergerak. Hal ini berkaitan dengan tempo gerakan yang panjang-pendek atau cepat-lambatnya suatu gerakan dilakukan. Pendapat ini sejalan dengan Jacqueline Smith yang menyatakan bahwa gerak tari adalah gerakan yang berirama, yang diatur waktunya. (Wendy Slater, 1993:3-5)

Irama pada dasarnya adalah suatu pengorganisasian atau penyusunan waktu. Pengaturan waktu, cepat lambatnya diatur sesuai dengan kebutuhan dan keadaannya. Dengan demikian, waktu bergerak yang teratur atau yang berirama untuk tujuan menari, maka gerak berirama tersebut adalah gerak tari.

e. Ekspresi

Tari merupakan alat ekspresi ataupun sarana komunikasi seseorang seniman kepada orang lain (penonton atau penikmat). Sebagai alat ekspresi, tari mampu menciptakan untaian gerak yang dapat membuat penikmatnya peka terhadap sesuatu yang ada dan terjadi di sekitarnya. Sebab, tari adalah sebuah ungkapan, pernyataan, dan ekspresi dalam gerak yang membuat komentar-komentar mengenai realitas kehidupan, yang bisa merasuk di benak penikmatnya setelah pertunjukan selesai. (M. Jazuli,1994:1) Oleh karena itu, menari atau menonton tari dapat merupakan pengalaman yang sangat berguna untuk lebih memperkaya peranan dan pertumbuhan anak.

f. Iringan Tari

Iringan musik dan tari merupakan pasangan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Keduanya berasal dari sumber yang sama, yaitu dorongan atau naluri ritmis. (Margareth N. H. Doubler. 1985:156)

Dalam perkembangan musik sebagai pengiring tari telah banyak dijumpai suatu iringan tari yang disusun secara khusus. Artinya, meskipun fungsi musik hanya untuk mengiringi tetapi juga harus bisa memberikan dinamika atau membantu memberi daya hidup pada sebuah tarian. Keberadaan musik di dalam tari mempunyai tiga aspek dasar yang erat kaitannya dengan tubuh dan kepribadian manusia. Ketiga aspek tersebut adalah melodi, ritme, dan dramatik. (M. Jazuli,1994:10)

Iringan tari bisa berupa lagu atau bunyi-bunyian yang dihasilkan oleh alat-alat musik. Selain itu juga Doubler menyatakan bahwa unsur ritme sebagai dasar penggerak kerjasama antara tari dan musik.

3. Tahap Perkembangan Seni Tari Anak Usia Dini

Gerakan yang sering dilakukan anak-anak dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu: (1) motorik statis, yaitu gerakan tubuh sebagai upaya memperoleh keseimbangan gerak pada saat berjalan, (2) motorik ketangkasan, yaitu gerakan untuk melakukan tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan, (3) motorik penguasaan, yaitu gerak yang dilakukan untuk mengendalikan otot-otot tubuh sehingga ekspresi muka terlihat jelas. (Zulkipli dalam Kusumastuti, 2009).

Pada masa usia 4-6 tahun, anak sedang mengalami proses peniruan. (Suryabrata dalam Kusumastuti, 2009) membagi proses peniruan menjadi tiga tahap, yaitu : (1) tahap proyektif (*projective stage*) adalah tahap di mana anak mendapatkan kesan mengenai model (objek) yang ditiru, (2) tahap subyektif (*subjective stage*) adalah tahap di mana anak cenderung untuk meniru gerakan-gerakan, atau sikap model atau obyeknya, (3) tahap efektif (*ejective stage*) adalah tahap di mana anak telah menguasai hal yang ditirunya, dia dapat mengerti bagaimana orang merasa, berangan-angan, berpikir dan sebagainya.

Secara umum dalam rentang waktu usia 4-3 tahun, anak memiliki kepekaan yang kuat dalam menerima rangsangan baik dari dalam dirinya, maupun dari luar dirinya, rasa ingin tahunya sangat besar. Pada saat tersebut pikiran anak tercurah pada sesuatu yang dinamis dan bergerak. Anak pada usia tersebut juga sangat aktif (Ahmadi, 1992:81). Anak semakin hari perkembangannya semakin meningkat, selalu terangsang dari apa yang dilihatnya dan ingin mempraktekkan sesuai dengan kemampuannya. Secara psikologis, pada dasarnya anak memang suka menyanyi dan berbicara meniru dari apa yang dilihat dan didengar, juga sering menari, menggambar, atau mencorat-coret.

4. Stimulasi Kreativitas Seni Musik Anak Usia Dini

a. Kegiatan menari

- 1) Nama Sekolah : RA. Aisyah dan RA. Al-Ghazali
- 2) Nama Kegiatan Stimulasi: PENSI (pentas seni) menari lagu anak Gembala, India, Hello Dangdut dan Ilir-ilir (sholawatan). Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan acara wisuda akhir tahun ajaran 2015-2016.
- 3) Proses Pelaksanaan Stimulasi : Anak-anak dikelompokkan menjadi 3 kelompok dan dilatih oleh guru tari. Semua siswa dilibatkan untuk menari.
- 4) Alat/Bahan ; mini compo, baju tari, pemutar CD untuk memutar lagu, asesoris tari.
- 5) Frekuensi/ Durasi ; 2 jam
- 6) Metode yang digunakan ; metode demonstrasi, metode simulasi, metode praktek langsung.

- 7) Hasil Pengembangan Kreativitas Anak ; anak memiliki sikap kebersamaan, anak memiliki sikap mandiri, anak menirukan gerakan-gerakan tarian, bakat anak bisa berkembang
- 8) Dukungan Orang Tua; menyiapkan dana untuk kegiatan PENSI yang dilaksanakan, memberikan dukungan dan motivasi kepada anak.
- 9) Hambatan; masih ada beberapa anak yang tidak serentak dalam melakukan gerakan, beberapa anak sulit untuk mengikuti latihan tari, terkadang suasana hati anak sering berubah dan anak tidak mau mengikuti gerakan tari. Beberapa anak masih kurang berani (pemalu).



Gambar 8.1 Kegiatan Menari

Aspek yang dikembangkan : 1) Fisik motorik : melatih kordinasi tangan dan kaki anak serta anggota tubuh yang lain dan melatih keseimbangan anak ; 2) seni yaitu mengenalkan beberapa jenis tarian pada anak, anak dapat mendengarkan melodi dan irama dari musik yang ditarikan. Mengidentifikasi bakat tari pada anak; 3) Sosial Emosional: anak mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan teman; 4)Kognitif: melalui pengenalan tarian daerah anak dapat mengetahui ragam adat budaya dan anak mampu menyelaraskan antara gerakan tubuh dengan musik.

C. Pengembangan Seni Rupa Ana Usia Dini

1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, warna,

tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa terdiri dari kegiatan mengamati seni dan keindahan yang terkandung pada objek serta melahirkan pengalaman estetik bagi seseorang.

Menurut Sumanto kreativitas seni rupa adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya. Sedangkan, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa terbagi 2 yaitu seni rupa 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja dan seni rupa 3 dimensi yang memiliki panjang lebar serta ruang.

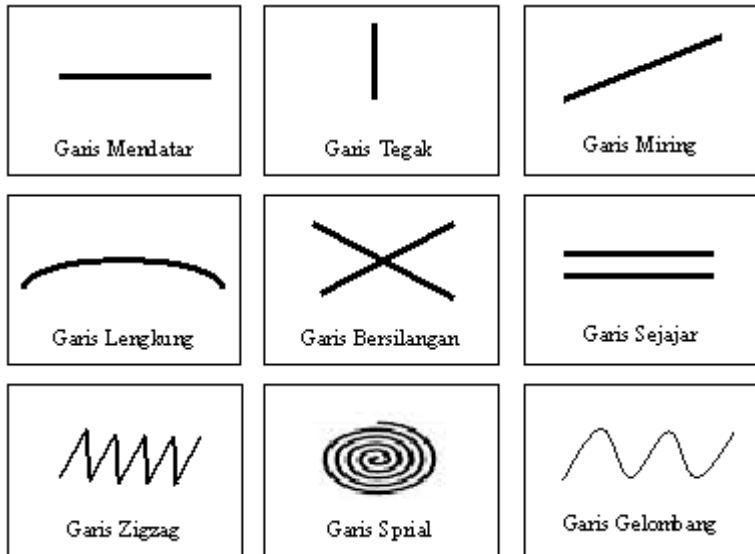
Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

2. Unsur-unsur Seni Rupa

Secara umum terdapat dua unsur dalam seni rupa yaitu unsur fisik dan non fisik. Unsur fisik adalah bagian yang secara langsung dapat dilihat dan di raba dalam sebuah karya seni rupa seperti garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan *tone* (nada gelap terang). Adapun unsur non fisik adalah prinsip atau kaidah-kaidah umum yang digunakan untuk menempatkan unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu **kesatuan** (*unity*); **keseimbangan** (*balance*) dan **irama** (*rhythm*), **penekanan**, **proporsi** dan **keselarasan**. Unsur seni rupa fisik yang harus dipahami dalam menciptakan karya seni diantaranya (Artbloggue,2007)

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling elementer di bidang seni rupa. Dengan hanya meletakkan posisi mata pensil di atas kertas dan selanjutnya digerakkan, maka jejak mata pensil itu akan menghasilkan garis. Oleh karenanya ada yang menyatakan bahwa garis adalah hubungan dua buah titik atau jejak titik-titik yang bersambungan atau berdempetan. Oleh karena itu garis dapat muncul secara rapi atau dapat juga muncul bergigi, bintik-bintik dan sebagainya, arah garis dapat menimbulkan garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag. dan garis dapat berposisi tegak, datar, dan melintang.

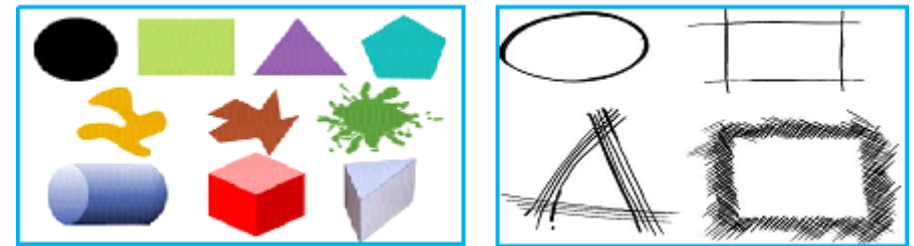


Gambar 8.2 Berbagai macam Garis

b. Raut (Bidang dan Bentuk)

Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Raut juga berarti perwujudan atau perawakan dari suatu objek, dalam hal ini raut berarti bangun, atau dalam pengertian lain raut sering dipahami atau dikenal sebagai bentuk atau bidang. Penampilan raut dapat berujud sebagai (1) raut geometris, seperti segi tiga, segi empat, lingkaran. (2) raut organik atau biomorfis seperti raut

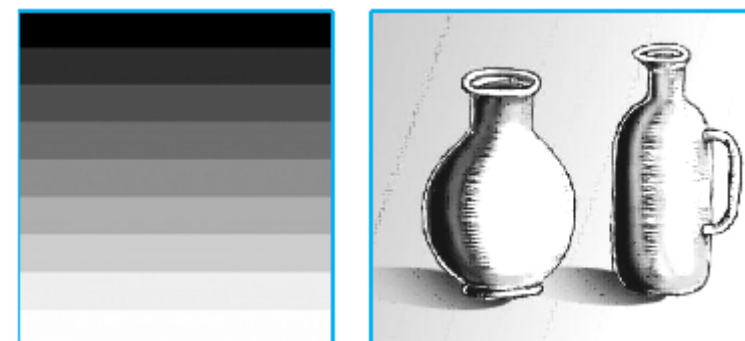
yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. (3) raut bersudut berarti raut yang terbentuk dengan banyak sudut atau berkontur garis zig-zag. (4) raut tak beraturan, adalah jenis raut yang terbentuk secara kebetulan seperti tumpahan cat atau semburan cat dan sebagainya.



Gambar 8.3 Unsur bidang seni rupa

c. Gelap Terang

Gelap terang berkaitan dengan cahaya, artinya bidang gelap berarti tidak kena cahaya dan yang terang adalah yang kena cahaya. Goresan pensil yang keras dan tebal akan memberi kesan gelap sementara goresan pensil yang ringan akan memberi kesan lebih terang. Gelap terang dalam gambar dapat dicapai melalui teknik arsir yaitu teknik mengatur jarak atau tingkat kerapatan suatu garis atau titik, semakin rapat akan menghasilkan kesan semakin gelap demikian sebaliknya.



Gambar 8.4 Unsur Gelap Terang Pada Seni Rupa

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat atau kualitas nilai raba dari suatu permukaan, oleh karena itu tekstur bisa halus, licin, kasar, berkerut, dan sebagainya.

Dalam tekstur visual boleh jadi kesan yang di tangkap oleh mata itu kasar akan tetapi sesungguhnya halus atau sebaliknya. Kita dapat menentukan halus kasarnya suatu permukaan juga dapat merasakan kualitas permukaan antara kertas, kain, kaca, batu, kayu. Sedangkan pada tektur semu kesan yang di tangkap oleh mata tidak sama dengan kesan yang di tangkap oleh perabaan.



Gambar 8.5 Pemanfaatan Tekstur pada Seni Rupa

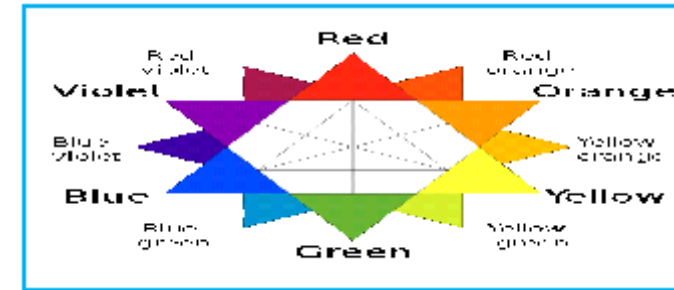
e. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni, dengan warna dapat ditampilkan karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan. Melalui berbagai kajian dan eksperimen, jenis warna diklasifikasi ke dalam jenis warna primer, warna sekunder, warna tersier.

Warna Primer adalah warna yang tidak diperoleh dari pencampuran warna lain, warna pokok atau dengan kata lain warna yang terbebas dari unsur warna-warna lain. seperti (merah, kuning, biru).

Warna Sekunder adalah merupakan pencampuran dari dua warna Primer. misalnya warna biru dicampur dengan warna kuning jadi warna hijau, warna biru dicampur dengan warna merah jadi warna ungu atau violet, warna merah dicampur dengan warna kuning jadi warna orange.

Warna Tersier adalah pencampuran dari dua warna sekunder dan primer.



Gambar 8.6 Lingkaran Warna

f. Ruang

Dalam bidang seni rupa, unsur ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat. Dua bidang yang sama jenisnya misalnya *lingkaran*, akan memberikan kesan yang berbeda jika ukuran kedua lingkaran itu berbeda. Lingkaran besar akan memberi kesan luas sedangkan lingkaran kecil akan memberi kesan sempit. Jika ke dua lingkaran itu berimpit akan memberi kesan dekat akan tetapi jika diatur berjarak akan memberi kesan ruang yang jauh.



Gambar 8.7 Benda yang Memiliki Unsur Keruangan

3. Tahap Perkembangan Seni Rupa Anak Usia Dini

Perkembangan anak melalui pikiran dan perasaan menentukan sifat dan bentuk pada lukisan anak. Dimulai dalam mengenal bentuk dan mengungkapkan obyek dalam gambarnya sampai dapat memahami arti gambar itu sendiri. Hajar Pamadi (2012: 183-194) Perkembangan dapat dikategorikan melalui periodisasi gambar pada anak melalui 5 tahapan yaitu : masa coreng-mencoreng (1-4) tahun, masa pra-bagan (*preschematic*) usia 4-7 tahun, masa bagan (*schematic*) usia 7-9 tahun,

masa realisme awal (*drawing realism*) usia 9-11 tahun, masa realisme semu (*pseudo realism*) usia 11-14 tahun. Usia anak dalam penelitian ini termasuk pada tahapan pra-bagan (*preschematic*) usia 4-7 tahun. Masa pra-bagan ini anak sudah mulai mengenal diri sendiri baik jenis kelamin, eksistensi dirinya dalam hubungan keluarga maupun masyarakat. Saat pemahaman anak tinggi, sifat ke-akuan sering berlebihan, mengakibatkan anak menjadi raja dalam keluarga, pengalaman dan ketrampilan anak mulai berkembang dari meniru perilaku orang dewasa. Karena orang dewasa ikut mendukung ide gagasan anak, daya ingat anak akan semakin kuat dan akan terekam sampai dewasa. Pada masa prabagan ini anak mampu mengamati lain jenis kelamin dan gambar anak sudah lebih lengkap dengan variasi bentuk, sedangkan anak yang terhambat mentalnya posisinya akan berbeda pada kecakapan teknis.

Kreativitas anak tidak nampak karena adanya campur tangan dari orangtua. Pada masa pra-bagan belum memberikan sangat kuat, warna yang anak pilih belum relevan untuk gambarnya, anak perempuan sudah dapat memberikan warna sesuai gambar obyeknya, sedangkan anak lelaki cenderung ke bentuk gambarnya. Usia anak 5-6 tahun sudah dapat menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol, dan bahan-bahan alam) dengan rapi, menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis, lingkaran, segitiga dan segiempat, menggambar orang dengan lengkap dan proposional, dan dapat mencetak dengan berbagai media dengan lebih rapi. (Kurikulum 2010). Dorothy Einon (2006: 44)

Usia 5-6 tahun tahapan kreativitas pada usia ini yaitu : 1) Gambar anak menjadi lebih ramai namun masih berupa simbol dari yang pernah anak lihat, bukan gambaran kenyataan. 2) Anak menggambar bayi dalam perut ibu dan jika anak menggambar orang sedang duduk di bangku, akan tampak orang mengambang di atas bangku. 3) Anak mulai menggunakan bahan model lain dan semakin ingin menyimpan model buataannya. 4) Bisa mengikuti instruksi membuat perhiasan, menggunakan cetakan rumit, dan mencampur warna-warna. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan periodisasi seni rupa pada anak TK khususnya dikelompok B yang berusia 4-7 tahun, dilihat dari tahapan periodisasi adalah masa pra-bagan atau *preschematic*. Tahap masa pra-bagan adalah anak sudah dapat menggambar bentuk geometri seperti

lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Bentuk geometri digunakan anak dalam menggambar simbol-simbol bentuk seperti rumah, orang dan gunung. Anak dapat menggambar bebas menggunakan berbagai media dengan rapi. Dapat dibedakan melalui jenis kelamin bahwa anak laki-laki cenderung kuat ke bentuk obyek gambar daripada warna yang digunakan, sedangkan anak perempuan sudah dapat memberikan warna yang kuat sesuai gambar obyeknya. d. Metode Pembinaan Seni Rupa Hajar Pamadhi (2012: 204-205)

Metode pembinaan pada pendidikan seni rupa, berdasarkan kemampuan belajar seni dan kerajinan. Metode ini meliputi: 1) Metode mengkopi dan mereduksi adalah pada tingkatan paling mudah karena diperlukan teknis saja. Teknis ini tidak diperoleh ide dan gagasan anak untuk menciptakan hasil karya. 2) Metode mencontoh dan menirukan adalah anak dituntut melakukan kegiatan yang meliputi pengayaan, percobaan, dengan contoh yang ada. Anak dapat mencontoh bentuk dengan ukuran lebih kecil dan beda mediumnya. 3) Metode mengubah adalah mirip dengan metode mencontoh, namun anak diminta menambah atau mengurangi bentuk yang diberikan. Perubahan dimulai dari mendeformasi bentuk, yaitu mengubah bentuk ciri khas dan makna bentuk masih tampak. Destorsi adalah mengubah bentuk dengan ciri khas asli, stilisasi adalah pengayaan, menuntut keunikan sebuah bentuk lebih fungsional dan bermakna. 4) Metode mencipta terpimpin adalah strategi dilakukan guru agar anak kreatif. Sifat masih didominasi oleh instruktur guru. Dengan demikian keterkaitan guru, anak dan order sangat tinggi. 5) Metode mencipta bebas adalah anak diminta menciptakan bentuk sesuai order.

Vygostky (Sofia Hartati, 2005: 70) artinya peranan lingkungan sosial dimana anak itu berkembang, dan interaksi yang terjadi di dalamnya sangat mendukung perkembangan sosial anak. Selain itu, ia juga memperhatikan dua faktor penting dalam perkembangan anak yaitu pengasuhan dan pembawaan. Dapat disimpulkan bahwa pembinaan dalam metode melukis atau menggambar dapat menggunakan pembinaan terpimpin dan pembinaan berkarya bebas. Dimana anak akan mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan kemampuan yang dimilikinya. Kedua metode pembinaan ini menjadikan anak lebih kreatif.

4. Jenis-jenis Seni Rupa untuk Anak Usia Dini

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan melalui PAUD meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreatifitas (Sumanto, 2005). Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan kegiatan yang mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), *finger painting*, kegiatan *printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *college* (menempel), dan kegiatan *modeling* (membentuk). (Moeslichatoen, 2004:32)

a. Menggambar

Kegiatan coret mencoret adalah bagian dari perkembangan motorik dan anak sangat menyukai kegiatan ini, sehingga dengan dorongan guru dan kesempatan yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar. Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu bentuk bahasa.

Pembelajaran untuk anak usia empat sampai enam tahun salah satunya adalah kegiatan menggambar. (Gunarti: 2008:27) Kegiatan menggambar dapat memberikan kesempatan pada anak untuk peka terhadap lingkungan sekitar sejalan dengan objek dan situasi yang mereka tampilkan dalam menggambar.

Menggambar adalah media yang paling ekspresif dimana anak usia dini dapat menuangkan perasaan, keterampilan, kreativitas, pengetahuan, dan apa yang dirasakan. Tujuan pendidikan seni di TK adalah agar mampu mengungkapkan apa yang mereka ketahui dan rasakan melalui seni. Pendidikan seni bagi anak usia dini dapat mengembangkan daya imajinasi anak, mengembangkan kreativitas, dan mengembangkan kemampuan berekspresi anak. (Gunarti:2008:33)

Sumanto menjelaskan fungsi pendidikan seni yaitu sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media bermain, sebagai

media pengembangan bakat seni anak, dan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. (Gunarti:2008:34) Berikut dibawah ini penjelasannya :

- 1) Sebagai media ekspresi
Ekspresi merupakan kebutuhan manusia untuk mencapai kepuasan. Anak-anak mengungkapkan ekspresinya di sekolah dalam berbagai macam bentuk kegiatan seperti kegiatan menulis, menggambar, bernyanyi, menari, dan bermain. Anak-anak mencari kepuasan dengan bebas seperti berteriak. Ekspresi yang wajar, disalurkan secara sadar dapat memberikan kebahagiaan. Wujud ekspresi dapat terlihat dari isyarat gerak tangan, *mimic* atau roman muka, tulisan, gambar, patung, dan karya-karya seni lainnya.
- 2) Sebagai media komunikasi
Keterbatasan berkomunikasi dalam mengungkapkan apa yang diketahui dan dirasakan anak usia dini dalam wujud kata-kata diwujudkan dalam bentuk gambar. Melalui aktivitas berekspresi senirupa bagi anak merupakan suatu cara menyampaikan sesuatu. Dengan demikian anak dapat berkomunikasi dengan orang lain dan diwujudkan dengan karyanya.
- 3) Sebagai media bermain
Melalui menggambar anak dapat mengungkapkan perasaannya, keinginan, kebebasan, dan kesenangan seperti pada saat bermain. Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan liburan yang bernilai edukatif, Karena melalui bermain itulah anak belajar.
- 4) Sebagai media pengembangan bakat seni
Mengembangkan potensi seni rupa yang dimiliki anak usia dini dengan pendidikan seni rupa dapat mengembangkan bakat anak tersebut dan sekolah yang memfasilitasinya. Anak harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dipupuk serta dikembangkan melalui aktivitas seni rupa sesuai dengan kemampuannya.
- 5) Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir
Berpikir dapat menghubungkan hal satu dan hal lainnya dan membuat analisis yang tepat, dan kreatif. Melalui gambar anak dapat mengembangkan pikirannya dengan imajinasinya.

Ada 3 tahap perkembangan anak yang dapat dilihat berdasarkan hasil gambar dan cara anak menggambar: (Suparman, 2012:92) Pertama, tahap mencoret sembarangan. Tahap ini biasanya terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu seperti benang kusut.

Tahap kedua, juga pada usia 2-3 tahun, adalah tahap mencoret terkendali. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkaran-lingkaran. Tahap ketiga, pada anak usia 3½-4 tahun, pergelangan tangan anak sudah lebih luwes. Mereka sudah mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya pun sudah lebih. Tahap menanamkan coretan merupakan awal yang penting bagi perkembangan berpikir abstrak pada anak. Pada usia 5-6 tahun, seiring dengan perkembangan kemampuan motorik dan konsep-konsep yang dimiliki, gambar anak pun sudah menunjukkan kemiripan dengan obyek yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar.



Gambar 8.8 Tahapan Menggambar Anak

Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu bentuk bahasa.

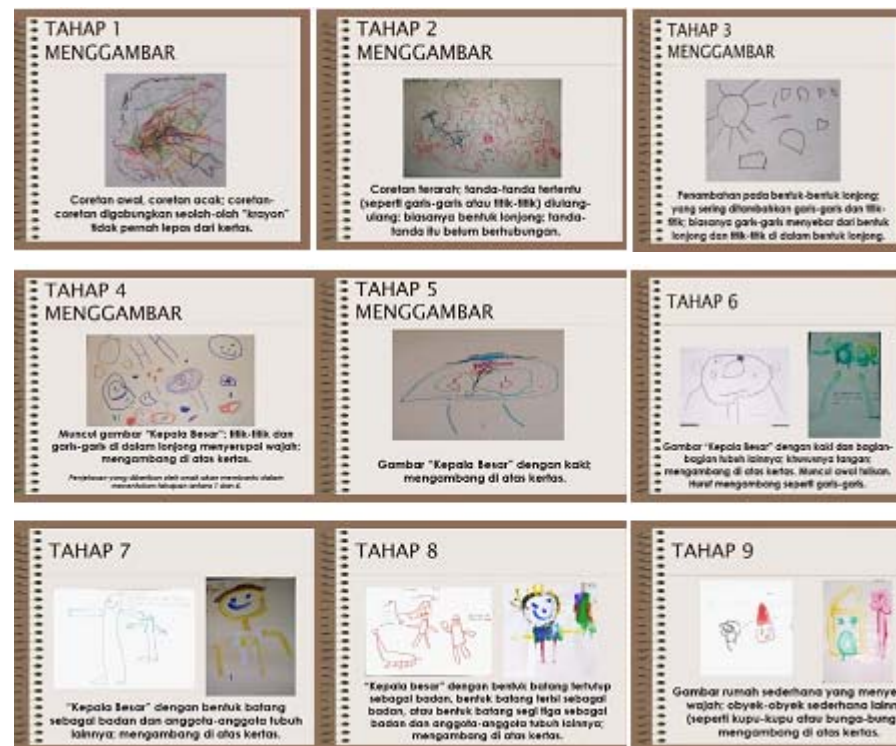
Media yang digunakan untuk menggambar yaitu kapur, arang, pensil, tinta pensil warna, karyon, dll. Tujuan menggambar bagi anak yaitu:

- 1) Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri
- 2) Mengembangkan daya kreativitas
- 3) Mengembangkan kemampuan berbahasa
- 4) Mengembangkan citra diri anak dengan menggambar anak-anak juga dapat bersosialisasi dengan temannya. Mereka dapat berdiskusi tentang gambar yang mereka buat. Dengan itu dapat melatih sosial pada anak.

Anak-anak pada usia 4-7 tahun dalam menggambar melalui masa prabagan, dimana anak sudah mulai dapat mengendalikan tangannya. Anak mulai dapat membandingkan karyanya dengan objek yang dilihatnya. Umumnya simbol pertama yang diwujudkan anak dalam bentuk gambar adalah manusia. Anak sudah dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometri untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.

b. Finger Painting

Melukis dengan jari adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan (warna bubuk) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang datar. Pembelajaran melukis menggunakan jari atau *finger painting* memiliki tujuan yaitu mengembangkan



ekspresi melalui media melukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, kreasi, melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi mata-tangan, melatih kecakapan mengkombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, memupuk perasaan keindahan (Suparman, 2012:92). Adapun tujuan lain yang dikemukakan oleh Pamadhi yaitu, melatih motorik halus anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf, serta mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). (Pamadhi.2008:36)

Manfaat yang didapat dari aktifitas melukis diantaranya adalah sebagai media untuk mengungkapkan perasaannya, sebagai alat bercerita, sebagai alat untuk bermain, melatih ingatan, melatih berfikir menyeluruh. Selain itu ada ungkapan lain tentang manfaat dari aktifitas melukis yang dikemukakan oleh Sugiyanto bahwa melukis adalah suatu usaha untuk mencurahkan, menuangkan, mengungkapkan segala perasaan dengan suatu alat melalui bidang datar.

Namun, bagi anak aktifitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai penggantinya. Salah satu aktifitas melukis yang dapat dilakukan adalah *finger painting* (melukis dengan jari). Melukis dengan jari atau *finger painting* memiliki manfaat bagi anak usia dini diantaranya; melatih otot-otot tangan atau jari-jemari, koordinasi mata dan tangan, melatih kecakapan untuk memupuk perasaan terhadap gerak tangan dan perasaan keindahan (Suparman, 2012:93). Tujuan dari kegiatan ini adalah:

- 1) Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf.
- 2) Mengetahui konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
- 3) Mengetahui konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
- 4) Mengembangkan estetika keindahan warna.
- 5) Melatih imajinasi dan kreatifitas anak.

Ada beberapa metode atau cara dalam kegiatan *finger painting*:

- a) Menggunakan teknik basah (kertas dibasahi dulu)

- b) Menggunakan teknik kering (kertas tidak perlu dibasahi) Pada prinsipnya proses *finger painting* adalah bebas, yang terpenting adalah bahwa lukisan tersebut dibuat dengan menggunakan jari-jari tangan. Jadi sebenarnya karya ini juga bebas, beraliran abstrak, realistik, naturalis, dan sebagainya. Tetapi saat ini yang biasa dikenalkan dan populer di TK adalah bentuk abstrak.

c. Melukis

Melukis adalah kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. Melukis merupakan sebuah media untuk mengutarakan pendapatnya, di dalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai oleh orang tua. Melukis dapat dilakukan dengan media *konvensional* yaitu melukis dengan media atau langkah-langkah yang menggunakan peralatan standar, misalnya: menggambar dengan pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. Sedangkan media *inkonvensional* yaitu melukis dengan media yang tidak lazim digunakan, misalnya arang, lilin, *finger painting*, mencetak dengan berbagai benda, dan lain-lain. Melukis dengan media *inkonvensional* menciptakan gambar atau lukisan dengan bervariasi teknik, merupakan percampuran teknik standar dengan yang lain. (Pamadhi.2008:24)

Kegiatan melukis merupakan kegiatan yang dapat dilakukan di *Play group*, Tempat Penitipan Anak, ataupun di Taman Kanak-Kanak. Anak akan merasa senang sesudah melakukan coretan, setidaknya coretan itu akan menjadi tulisan anak yang menggambarkan angan-angan dan keinginan serata catatan apa yang pernah dialami anak, peristiwa susah, senang atau marah. Anak melukis selayaknya kertas atau benda-benda mainan yang lalu.

Kegiatan melukis memiliki manfaat yaitu, untuk dapat melatih kemampuan motorik halus anak, menstimulasi kemampuan logika anak, melatih kepekaan estetika, kemampuan daya bayang ruang (*spatial sense*), serta memunculkan ide-ide kreatif pada anak (Moeslichatoen:2004:1). Biasanya aktifitas melukis yang dilakukan di sekolah hanya dengan menggunakan cat, kuas, dan kertas, sebagai pengganti cat, kuas, dan kertas kita dapat mencoba hal baru dengan menggunakan lilin sebagai

bahan untuk melukis untuk anak, kelereng sebagai pengganti cat air. Kegiatan melukis ini dapat menggunakan bahan-bahan dan media yang berada di lingkungan sekitar anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengeksplorasi dan berkreativitas melalui hal-hal yang anak baru ketahui.

Pernyataan diatas dapat diperkuat dengan hasil penelitian bahwa pada dasarnya anak telah memiliki potensi yang kreatif sejak lahir walaupun tingkatnya berbeda-beda, dan dapat dikembangkan dan dipupuk. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dan dengan berbagai media sesuai dengan stimulasi yang tepat. Pada prinsipnya melukis *inkonvensional* merupakan cara berkreasi menggunakan peralatan dan teknik yang tidak bisa. Cara kerjanya seperti eksperimentasi (percobaan).

Melukis *konvensional*, suatu teknik yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas anak, karena teknik *inkonvensional* menggunakan berbagai macam variasi, selain itu menggabungkan teknik standar dengan teknik yang baru dalam melukis. Melukis dianggap sebagai media ketika anak tidak mampu mengucapkan kata-kata, maka anak mengungkapkannya melalui melukis. Selain itu melukis memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak.

Pelajaran melukis dapat diawali oleh anak yang berusia 4-6 tahun atau usia TK. Media yang digunakan untuk melukis pada anak usia dini biasanya cat air, cat minyak, finger painting, dan lainlain. Dalam pembelajaran melukis anak-anak biasanya belajar sambil bercakap-cakap dengan temannya. Percakapan pertama mereka kebanyakan adalah tentang warna-warna yang mereka peroleh. Sambil bereksperimen dengan mencampurkan warna-warna, anak-anak itu bermain, bermain elemen seni ini dengan cara yang santai. Hal ini menjaga agar kuas dan semangat mereka tetap bekeija. Ini akan membuat mereka mengekspresikan sesuatu yang bersifat pribadi dalam lukisan. Berbeda dengan anak usia 7 dan 8 tahun, cirikhas kelompok umur mereka adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan hidup mereka sendiri. Anak-anak membuat lukisan tentang suasana hati, baik yang muram, sendu atau bersemangat dan lucu. Biasanya suasana hati mereka disampaikan oleh warna. Mereka belajar bagaimana warna pelengkap dan sejalan dapat membantu mengungkapkan ide-ide kreatif.

d. Mencetak

Mencetak adalah kegiatan seni rupa yang dilakukan dengan cara mencapkan (mencetak) alat atau acuan yang telah diberikan tinta (cat) pada kertas gambar (Sumanto:85). Sedangkan menurut Nani mencetak atau seni grafis atau grafika adalah seni rupa yang cetaknya dikerjakan dengan tangan. Mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak atau acuan yang disebut klise (Sodono Anggani: 200:12).

Berdasarkan jenis klisenya (cetakan) dan mencetak (seni grafis) meliputi berikut. Proses mencetak diawali dengan pembuatan klise atau acuan cetak. Klise atau acuan cetak dapat terbuat dari kayu atau papan, karet, logam, atau bahan lain. Klise diolesi dengan tinta cetak, lalu diletakkan pada selembar kertas ditekan-tekan hingga rata, tinta dari klise melekat pada kertas, dan jadilah hasil karya cetak atau seni grafika.

Mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak/acuan/ klise. Alat cetak dapat diperoleh secara sederhana atau direncana. Dalam perkembangan seni rupa, mencetak biasa dikatakan seni grafis yakni merupakan karya dwimatra (dua dimensi) yang dibuat untuk mencurahkan ide/ gagasan dan emosi seseorang dengan menggunakan teknik cetak, sehingga memungkinkan melipat gandakan karyanya.

Hasil cetakan menunjukkan kreativitas maupun keterampilan penciptanya. Menurut Dr. Cut Kamaril, dkk. Proses mencetak yaitu membuat acuan atau klise dengan cara menggores atau mencukil pada sekeping papan, gips, logam, atau bahan lainnya (Cut Kamaril:2003:53). Hasil cukilan diolesi tinta, kemudian dilekatkan pada selembar kertas dan ditekan. Akhirnya tinta dari acuan melekat pada kertas.

Mencetak dapat dilakukan anak diberbagai usia, dimulai dari anak berusia 5 tahun. Kadang-kadang seorang anak kecil akan menemukan idenya sendiri. Entah bagaimana dengan cara apa seorang anak berusia 5 tahun dalam pembelajaran mencetak anak menemukan bahwa menepukkan spons yang sudah diberi warna di atas menghasilkan rangkaian pola yang berulang-ulang (perihal mencetak, merupakan suatu kemungkinan yang menakjubkan untuk mengulanginya).

Mencetak yang formal membuthkan pelat atau stempel. Stempel tersebut memuat gambar-gambar yang diukir atau ditimbulkan, yang diberi tinta dan kemudian dipindahkan ke kertas. Stempel cetak yang

paling sederhana terbuat dari *Styrofoam*. Selain murah juga tidak berbahaya bagi anak didik kita. Untuk anak-anak usia 5 tahun dan 6 tahun, penting khususnya untuk menyuruh mereka mencetak dihari yang sama. Dengan cara ini mereka sungguh-sungguh memahami prosesnya. Semua anak menikmati mengeksplorasi efek-efek yang dihasilkan tekstur ini ketika pelatnya dicetak.

e. Kolase

Kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelas biasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan bertekstur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka.

Menurut Sumanto kolase dalam bahasa Prancis disebut *Collage* yang berarti merekat. Secara sederhana kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. (Sumanto:2005:93).

Sedangkan Pamadhi mengatakan bahwa kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. (Pamadhi:2008: 54)

Bahan-bahan ringan seperti kertas dan kain, bisa ditempelkan pada kertas bangunan biasa atau karton, tetapi benda-benda lebih berat memerlukan kayu lapis. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kolase merupakan suatu karya seni rupa dua dimensi dimana benda direkatkan ke alas yang permukaannya rata dengan menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh misalnya potongan kertas, biji-bijian, kapas dan kain.

Kamaril mengatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis kolase, diantaranya sebagai berikut: (Cut Kamaril:2003:60)

1) Kolase dari bahan buatan

Bahan buatan adalah bahan yang diolah dari bahan yang telah ada, seperti kertas, plastik, kapas, manik-manik yang sebelum ditempelkan, dibentuk terlebih dahulu.

2) Kolase dari bahan alam

Kolase ini dibuat dari bahan alami seperti biji-bijian, daun kering, batu, kerang,dll. Selain bahan alam telah membawa warna dan tekstur yang alami, bentuk yang bagus dan hampir seragam, juga mudah ditemui disekitar lingkungan. Pembuatan kolase dengan bahan alam cukup membersihkannya lalu membentuk dan menempelkannya.

3) Kolase dari bahan bekas

Kolase dari bahan bekas ini dibuat dengan cara memanfaatkan bahan sisa atau bahan bekas yang terdapat dilingkungan sekitar kita. Misalnya botol bekas, tutup botol atau kaleng, kardus, koran, kulit telur, ampas kelapa, dll. Barang limbah yang bersih dapat dimanfaatkan asalkan bahan itu ada dilingkungan sekitar kita. Bahan yang baik yaitu bahan yang berwarna, mudah dibentuk atau dipotong dan mudah dilem. Dengan kemudahan itu akan lebih mudah membuat kolase.

Tekstur kolase banyak ragamnya dari yang halus sampai yang kasar. Dari kulit kayu, kardus, renda, dll. Karena tekstur adalah tentang permukaan, maka mereka dapat merasakan kelembutan atau kekasaran kain dan bahan-bahan lainnya. Bagi anak usia 5-6 tahun biasanya belum dapat menggunakan gunting dengan baik. Untuk memotong kain kita sebagai guru dapat memotong terlebih dahulu agar anak-anak tidak mengalami kesulitan. Berbeda pada anak usia 7-8 tahun, mereka tahu dan sudah bisa bagaimana cara menggunakan gunting dengan baik. Hal itu dapat melatih motorik halus dan emosional pada anak usia dini. Sehingga mereka dapat mengatur emosional dan kesabaran mereka.

f. Menjiplak

Menjiplak adalah menggambar atau menulis garis-garis gambaran atau tulisan yang tersedia dengan menempelkan kertas kosong pada gambar atau tulisan yang akan ditiru. (Depdiknas:2009:18) Tujuan menjiplak adalah agar anak didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya (Depdiknas:2009:19). Manfaat pengembangan menjiplak adalah mengembangkan kemampuan mengolah perolehannya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan imajinasi. (Depdiknas:2009:20)

Sebelum membuat cetakan apapun, anak-anak dapat menggunakannya untuk menjiplak. Mereka cukup menempatkan sehelai kertas putih di atas penekan pelat dan dengan krayon, menggosok-gosokannya bahkan dengan keras untuk mendapatkan gambarnya.

Anak-anak merasa teknik menjiplak cukup mengagumkan dan menggunakannya dengan banyak cara. Koin-koin biasanya adalah favorit mereka. Koin adalah bahan yang sederhana dan mudah sekali didapat. Mereka dapat dengan mudah membuat banyak jiplakan yang berbeda dari obyek-obyek yang ditemukan di sekolah. Ini merupakan cara yang bagus untuk membuat anak-anak peka pada dunia sekitar mereka.

g. Membentuk

Arti kata membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda “*boetseren*” atau bahasa Inggris “*modeling*”. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, *playdog* dan sejenisnya.

Dalam pengembangannya, selama tidak mengingkari maksud dari arti kata membentuk tadi, dapat dipergunakan bahan-bahan lain seperti kertas, karton atau bahan-bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk. Bahan yang tidak pernah cukup bagi mereka adalah tanah liat. Mereka tidak bosan dengan bahan yang lengket, basah dan bisa dibentuk sesuai keinginan mereka. Anak-anak akan menghabiskan hari mereka dengan tanah liat mereka suka menyentuh tanah liat, untuk merasakan sensualitasnya.

Anak-anak sering memandang seni sebagai waktu untuk menjadi kegiatan sosial. Bekerja dengan tanah liat khususnya adalah pengalaman yang bersifat sangat sosial. Tanah liat selain dapat dilihat juga dapat disentuh dan membutuhkan sedikit perhatian langsung. Tanah liat membebaskan anak-anak, memberi mereka lebih banyak kebebasan untuk berbincang-bincang dengan temannya.

Anak-anak yang lebih kecil melakukan banyak permainan naratif dengan tanah liat mereka sebanyak yang mereka lakukan ketika bermain dengan balok-balok, jadi biarkan saja itu terjadi. Anda harus membiarkan mereka terlibat dalam permainan naratif sosial bersama. Ketika anak-

anak berusia 6 atau 7 tahun, mereka mulai bekerja dengan lebih figuratif. Mereka mulai membuat model hewan dan orang. Seiring dengan waktu, anak-anak itu belajar tentang tanah liat mereka tahu mana yang akan berhasil dan mana yang tidak. Mereka belajar untuk mempercayai bahan ini. Itu tidak hanya memungkinkan anak bekerja dengan 3 dimensi tapi dapat menjadi satu faktor dalam perkembangan mereka.

5. Stimulasi Kreativitas Seni Rupa AUD

a. Kegiatan Mengisi Pola Berbagai Bentuk dengan Media Cangkang Telur

1) Nama Sekolah : RA. Bunayya IV



Gambar 8.9 Mengisi Pola Berbagai Cangkang Telur

- 2) Nama Kegiatan Stimulasi: Mengisi pola berbagai bentuk dengan media cangkang telur.
- 3) Proses Kegiatan; Bagikan kepada anak wadah atau kotak yang akan dihiasi kulit telur, Kemudian anak memecah kulit telur yang sudah dijemur menjadi keping-keping, Lalu anak menempel kepingan telur tersebut dengan cara kulit telur yang putih di tempel pada pola yang sudah dilem di wadah atau kotak yang disiapkan, Setelah langkah-langkah diatas sudah dilakukan kemudian di jemur pada sinar matahari dengan waktu minimal 5 jam supaya merekat pada gerabahnya,.
- 4) Alat bahan; kulit/cangkang telur yang telah dicuci bersih dan dikeringkan, cat, lem fox, kotak atau wadah yang akan ditemplei kulit cangkang.
- 5) Metode yang digunakan; metode demonstrasi, metode praktek langsung, metode proyek.
- 6) Aspek yang dikembangkan ; motorik halus, kognitif,
- 7) Hasil yang diperoleh
 - Motorik halus : mengemukakan dengan kegiatan mengisi pola berbagai bentuk dengan media cangkang telur dapat mengembangkan motorik halus. Dimana kegiatan ini dapat mengkoordinasi tangan anak dan mata, mengembangkan kreativitas, mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan, ukuran dan bentuk.
 - Kognitif : melalui kegiatan mengisi pola berbagai bentuk dengan media cangkang telur dapat melatih konsentrasi anak, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan
- 8) Hambatan
 - Anak kadang bosan dan tidak menyiapkan kerjaan
 - Terkendala saat anak menggunakan bahan lem

b. Membuat Kalung Mahkota Pancing dari Dedaunan

- 1) Nama Sekolah : RA. Bunayya IV
- 2) Nama Kegiatan Stimulasi:
Menciptakan berbagai bentuk (kalung, mahkota, pancing) dari daundaunan Proses Kegiatan

- 3) Alat bahan: Daun kering/ atau dedaunan yang jatuh disekitar sekolah, potongan lidi atau tusuk gigi
- 4) Proses Kegiatan
Membuat mahkota dari daun-daunan
 - a) Anak-anak mengutip dedaunan yang jatuh atau bertebaran dipekarangan sekolah
 - b) Anak dibuat melingkar dan dibagi bagi dalam 2 kelompok
 - c) Kemudian anak diperintahkan oleh guru mengaitkan daun satu sama lain dengan tusuk gigi atau potongan lidi
 - d) Sesuaikan lebar lingkaran yang akan dibuat dengan besar kepala anak.
 - e) Kaitkan lagi ujung satu dengan ujung yang lain
 - f) Jadilah mahkota alami dari daun
- Membuat kalung atau pancing
 - a) Anak juga mengambil batang daun singkong yang tua sekitar 2 atau 3 batang daun
 - b) Kemuadian anak membentuk batang daun ubi menjadi bentuk kalung
- 5) Metode yang digunakan; metode demonstrasi, metode praktek langsung, metode proyek
- 6) Aspek yang dikembangkan; motorik halus, kognitif hasil yang diperoleh
 - a) Motorik halus : mengemukakan motorik halus anak dengan kegiatan membuat kalung dan mahkota dari dedaunan, dimana kegiatan ini dapat mengkoordinasi antara tangan dan mata anak, mengembangkan kreativitas, mengajari anak untuk lebih teliti, mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan, ukuran dan bentuk.
 - b) Kognitif: melalui kegiatan membuat kalung dan mahkota dari dedaunan dapat melatih konsentrasi anak, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan
- 7) Hambatan
 - a) Anak kadang bosan dan tidak menyiapkan kerjaan

- b) Beberapa anak yang mudah menyerah karena dedaunannya gampang robek ketika di tusuk menggunakan lidi.



Gambar 8.10 Menciptakan Berbagai Bentuk dari Daun-daunan

c. Kegiatan Melukis

1. Nama Sekolah : RA. Bunayya IV
2. Nama Kegiatan Stimulasi : Melukis dengan teknik . *block* dan *ink*
3. Alat/bahan; buku gambar, cetakan balon, cat
4. Proses Kegiatan
 - a) Bagikan kepada masing-masing anak buku gambar dan piring cat serta cat cair dan cetakan balon.
 - b) Anak memilih warna cat yang ia sukai dan menuang ke atas piring cat dan mencampur dengan sedikit air.
 - c) Anak mengambil balon yang sudah ditiup sebesar kepala orang dewasa dan menempelkannya ke dalam piring cat yang telah berisi cat.
 - d) Kemudian anak menempelkannya ke atas buku gambar yang telah disiapkan
 - e) Kemudian anak mengkreasikan gambar yang dia buat



Gambar 8.11 Anak Melukis dengan Teknik. *Block* dan *Ink*

5. Metode yang digunakan
 - a) Metode demonstrasi
 - b) Metode praktek langsung
 - c) Metode proyek
6. Aspek yang dikembangkan
 - a) Motorik halus
 - b) Kognitif
 - c) Seni
7. Hasil yang diperoleh
 - a. Motorik halus : mengemukakan motorik halus anak dengan kegiatan melukis dengan teknik *block* dan *ink*, dimana kegiatan ini dapat mengkoordinasi antara tangan dan mata anak, mengembangkan kreativitas, mengajari anak untuk lebih teliti, mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan, ukuran, warna dan bentuk.

- b. Kognitif : melalui kegiatan melukis dengan teknik *block* dan *ink* dapat melatih konsentrasi anak, mengenal bentuk dan warna, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan
 - c. Seni : melalui kegiatan melukis dengan tehnik *block* dan *ink* dapat mengetahui berbagai warna dan melalui kombinasi warna anak dapat mengkreasikan lukisannya
8. Hambatan
- a. Anak kadang bosan dan tidak menyiapkan kerjaan
 - b. Anak sedikit berantakan dalam melukis
9. Dukungan Orang Tua : menyiapkan bahan-bahan untuk melukis

D. Seni Drama Anak Usia Dini

1. Pengertian Seni Drama

Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur. Seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan (2012:4). Drama adalah suatu jenis aksi atau perbuatan (bahasa Yunani). Sedangkan dramatik adalah jenis karangan yang dipertunjukkan dalam suatu tingkah laku, mimik dan perbuatan. Sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial. (Marno dan M. Idris:87

2. Unsur-unsur Seni Drama

Delapan unsur lakon drama sebagai berikut:

- a. Tema : pikiran pokok yang mendasari lakon drama.
- b. Plot : rangkaian peristiwa atau jalan cerita drama.
- c. Bahasa : bahasa sebagai bahan dasar diolah untuk menghasilkan

- naskah drama. Karena itu, penulis lakon harus mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan bahasa.
- d. Setting : tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan.
- e. Amanat : pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama.
- f. Dialog : jalan cerita lakon drama diwujudkan melalui dialog dan gerak yang dilakukan para pemain.
- g. Karakter : karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama.
- h. Interpretasi : penulis lakon selalu memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis cerita. Lakon drama sebenarnya adalah bagian kehidupan masyarakat yang diangkat ke panggung oleh para seniman. Oleh karena itu apa yang ditampilkan di panggung harus bisa dipertanggungjawaban terutama secara nalar (Wiyanto, 2002:23).

Sedangkan Menurut Aminuddin dan Roekhan (2003: 84) unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah drama adalah:

1) Penokohan dan Perwatakan

Unsur utama dalam karya drama adalah pelaku. Dalam cerita pelaku berfungsi untuk (1) menggambarkan peristiwa melalui lakuan, dialog, dan monolog, (2) menampilkan gagasan penulis naskah secara tidak langsung, (3) membentuk rangkaian cerita sejalan dengan peristiwa yang ditampilkan, dan (4) menggambarkan tema atau ide dasar yang ingin dipaparkan penulis naskah melalui cerita yang ditampilkan. Fungsi tersebut dapat memberikan gambaran bahwa untuk memahami peristiwa, gagasan pengarang, rangkaian cerita, dan tema dalam suatu naskah drama, maupun karya pementas drama terlebih dahulu memahami lakuan, dialog, monolog, pikiran, suasana batin, dan hal lain yang berhubungan dengan pelaku.

2) Latar Cerita

Termasuk dalam latar cerita adalah latar berupa peristiwa, benda, objek, suasana, maupun situasi tertentu. Latar dalam drama selain berfungsi

untuk membuat cerita menjadi lebih tampak hidup juga dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan gagasan tertentu secara tidak langsung latar cerita juga bisa berupa lingkungan kehidupan sosial masyarakat dan lingkungan sosial budaya. Dalam hal demikian bisa juga latar tersebut tidak dapat ditentukan berdasarkan gambaran secara fisik tetapi mesti ditafsirkan oleh pembaca atau penonton.

3) Tema Cerita

Tema merupakan ide dasar yang melandasi pemaparan suatu cerita. Tema mesti dibedakan dengan nilai moral atau amanat. Misal, ketika membuat naskah drama yang berjudul “Sampuraga” penyusun naskah bertolak dari tema “Anak yang durhaka kepada orang tua akan mendapat hukuman yang setimpal”. Tema demikian dapat saja terwujud dalam gambaran peristiwa maupun rangkaian cerita yang berbeda-beda sebagai *lay down* atau landas tumpu penceritaan sehingga pengembangan cerita mestilah menunjukkan keselarasan dengan tema ataupun berbagai pokok permasalahan yang digarap melalui pengembangan ceritanya.

4) Penggunaan Gaya Bahasa

Sebagaimana dalam puisi, karya drama juga menggunakan gaya bahasa dalam penerapannya. Penggunaan gaya bahasa tersebut antara lain difungsikan untuk (1) memaparkan gagasan secara lebih hidup dan menarik, (2) menggambarkan suasana lebih hidup dan menarik, (3) untuk menekankan suatu gagasan, (4) untuk menyampaikan gagasan secara tidak langsung. Meskipun ada beberapa kesamaan dengan penggunaan gaya bahasa dalam puisi maupun karya drama pada umumnya, dalam drama terdapat penggunaan gaya bahasa yang sulit digunakan dalam puisi karena penggunaan gaya bahasa tersebut berkaitan dengan penggambaran suatu cerita keseluruhan. Gaya bahasa yang dimaksud adalah gaya bahasa ironi, yaitu penggunaan gaya bahasa untuk menyampaikan gagasan secara tidak langsung melalui pepaduan antara penggunaan bahasa, penggambaran peristiwa, dan penyampaian cerita.

5) Rangkaian Cerita

Penentuan rangkaian cerita dalam drama berbagai macam. Apabila

ditentukan berdasarkan cerita berbentuk roman misalnya, rangkaian cerita tersebut dapat digambarkan melalui tahap-tahap; pengenalan, komplikasi, konflik, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian. Unsur-unsur dan rangkaian cerita tersebut tidak selalu berlaku dalam setiap cerita drama. Untuk menyusunnya pun pembaca harus menggambarkan ulang berbagai peristiwa yang termuat dalam cerita yang dibacanya. Untuk menyusun gambaran peristiwa tersebut sehingga membentuk sebuah plot, pembaca mungkin menggarapnya berdasarkan urutan waktu maupun urutan sebab akibat.

3. Stimulasi Kreativitas Seni Drama

a. “Market day”

- 1) Nama Sekolah: RA Al- Fityan Jalan Keluarga Lingkungan IX Desa Asam Kumbang Kecamatan Medan Selayang Medan kode pos 20133.
- 2) Nama Kegiatan Stimulasi: “*Market day*” Menjual hasil karya yang dibuat anak-anak di kelas dengan guru di kelas.
- 3) Alat/ Bahan : hasil karya yang telah dibuat anak selama pembelajaran
- 4) Proses Kegiatan
 - a) setiap anak diberikan kesempatan untuk membuat sebuah karya
 - b) karya yang dihasilkan anak merupakan buatan anak sendiri ditambah dengan bimbingan dari guru
 - c) anak memasarkannya atau menjualnya kepada guru atau orang tua anak yang datang kesekolah pada waktu yang telah ditentukan
- 5) Metode yang digunakan: Metode simulasi dan metode bermain peran
- 6) Aspek yang dikembangkan : kognitif, seni dan social emosional
- 7) Hasil Pengembangan Kreativitas Anak
 - Berupa Karya anak yang dijual dan dipajangkan



Gambar 8.12 Hasil Karya Anak yang Dipajangkan

- 8) Dukungan Orang Tua
 - Sangat mendukung kegiatan market day tersebut/ responnya baik
- 9) Hambatan
 - Kurang Maksimal karena bergabung dengan semua unit.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, B Elizabeth, 1978, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Diterjemahkan Oleh Med, Metasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Hartiti Tri, *Pengaruh Tandır Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Berdasarkan Gender Siswa SD Kelas V Di Gugus Diponegoro Kota Salatiga*, Yogyakarta: Universitas Kristen Surya Wacana, Skripsi.
- Idris Zahara dan Jamal Lisma, 1992, *Pengantar Pendidikan Cet Ke-2*, Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Jamaris Martini, 2010, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001, Depdikbud, Jakarta.
- Latif Mukhtar, dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana Preanada Media Group.
- Munandar Utama, 1999, *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Kreatif dan Bakat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar Utami, 2012, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayesty, Mary, 1990, *Creative Activities For Young Children 4th Ed; Play, M Development, And Creativity*, New York: Delmar Puplichers Inc.
- Santrock Jhon W, 2003, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi 6, Jakarta : Erlangga.
- Susanto Ahmad, 2014, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyanto, Slamet, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Pupliching.
- W. Santrock, 2002, John, *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Alih bahasa oleh Ahmad Chusairi, Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Widyarini Nilam, 2009, *Relasi Orang Tua dan Anak*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yusuf LN Syamsu, 2012, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Bandung: Roesdakarya.
- Aprisyah, Renti, "Penerapan Metode *Quantum Teaching* Untuk Mengembangkan Kemampuan Menggambar Pada Kelompok B3 Paud Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, 2014
- Ardaningsih, Tri, Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Metode *Contextual Learning* Kelompok B Roudhatul Athfal Muslimat NU Tegalrandu Srumbug Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014
- Arends, Richard I, *Learning to Teach*, 6th edition, Boston: McGraw Hill, 2004
- Balim, A. G., The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari Eurasian Journal of Educational*. 2009, hh. 35: 1-20.
- Bodrova, E., & D.J. Leong, *Assessing and Scaffolding Make-Believe Play*, Upper Saddle River, NJ: Pearson Education/Merrill, 2012
- Chikmah Zunaidah, Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Kegiatan Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Tk Wardah Sambikerep Surabaya, *Skripsi*, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2013
- Cruickshank, Donald R., Deborah Bainer Jenkins, dan Kim K. Metcalf, *The Act of Teaching*, 4th edition, Boston: McGraw Hill, 2006
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Terj. Alwiyah Abdurrahman, Bandung, Mizan, 2012
- DePorter, Bobbi, Mark Reardon, dan Sarah Singer Nourine, *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Terj. Ari Nilandari, Bandung, Mizan, 1999.

- Dewi, IGA. Pt. Sri Bintang K., I Kt. Adnyana P, dan I Wyn. Rinda Suardika, Penerapan pembelajaran kontekstual Bernuansa bermain berbantuan media geometri Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, *e-Journal PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014)
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Rineka Cipta, 2002
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Guilford, J.P, "Psychometric Methods" dalam www.acintelligence.com diunduh tanggal 20 September 2012
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Istikomah, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Anak TK B di Kecamatan Rimbo Bujang Kota Jambi. *Tesis* : Universitas Negeri Semarang, 2013
- Johnson, Elaine, B, *Contextual Teaching & Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, Bandung: Mizan Learning Center (MLC), 2007
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Models of Teaching*, 6th edition, Boston: Allyn and Bacon, 2000
- Lusy Ardiana , "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Tipe *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengelompokkan Benda Menurut Fungsi Kelompok B Di Tk Belia Kreatif Surabaya", *Penelitian*, Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Mackintosh, N. J., *IQ and Human Intelligence*, Oxford, UK: Oxford University Press, 1998
- Melina Surya Dewi "Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget dan Vygotsky", *Jurnal Seni & Budaya Panggung* Vol. 23, No. 1, Maret 2013: 1 - 108

- Merril Harmin dan Melanie Toth, *Inspiring Active Learning: A Complete Handbook for Today's Teachers*, USA: ASCD, 2006
- Metzler, Michael.W., *Instructional Models For Physical Education*, Allyn and Bacon. USA, 2002
- Ahmad Susanto, (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dedi Supriadi, (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Conny Semiawan dkk, (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Guilford, J.P., (1977). *Way Beyond the IQ*. Buffalo: Creative Learning Press.
- Reni Akbar dkk, (2001). *Kreativitas: Panduan bagi Penyelenggaraan Program Percepatan Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Torrance, E.P.,(1976). *Future Careers for Gifted and Talented Students Gifted Child*. Merrill-Palmer Quarterly.
- Utami Munandar, (1982). *Anak-anak Berbakat: Pembinaan dan Pendidikannya*. Jakarta: Rajawali.
- Munandar, Utami, (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharnan, (2005). *Psikologi kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Alwisol. (2005) *Psikologi Kepribadian*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Boeree, CG. (1997); *Personality Theories: Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. (Alih bahasa : Inyik Ridwan Muzir). Yogyakarta : Primasophie.
- Dedi Supriadi, (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Dacey, J.S. (1989). *Fundamental of Creative Thinking*. Lexington, MA: Lexington Book
- Conny Semiawan dkk, (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.

- Guilford, J.P., (1977). *Way Beyond the IQ*. Buffalo: Creative Learning Press.
- Reni Akbar dkk, (2001). *Kreativitas: Panduan bagi Penyelenggaraan Program Percepatan Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Torrance, E.P.,(1976). *Future Careers for Gifted and Talented Students Gifted Child*. Merrill-Palmer Quarterly.
- Utami Munandar, (1982). *Anak-Anak Berbakat: Pembinaan dan Pendidikannya*. Jakarta: Rajawali.
- Utami Munandar, (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharnan, (2005). *Psikologi kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Suratno, (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Alwisol. (2005) *Psikologi Kepribadian*. Malang : Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Boeree, CG. (1997) .*Personality Theories :Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. (Alih bahasa : Inyik Ridwan Muzir). Yogyakarta : Primasophie.
- Mayke, S. Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Jung, C.G. (1960) *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Princeton: Princeton University Press
- Kris, E. (1966). *Psychoanalysis and the Study of Creative Imagination*. Dalam H.M. Ruintenbeek (Ed). *Creative Imagination*. Chicago
- Csikszentmihalyi, m. (1996). *Creativity: Flow and Psychology of Discovery and Invention*. New York
- Getzels dkk, (1962). *Creativity and Motivation*. Chicago
- Basuki, Heru. 2006. Pengembangan Kreativitas. <http://www.heru.staff.gunadarma.ac.id>. 3 Agustus 2016, 20:00

PENGEMBANGAN KREATIVITAS Anak Usia Dini



Perkembangan kreativitas merupakan suatu komponen penting yang harus diketahui oleh pendidik dan calon pendidik. Pemahaman guru yang benar terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini akan menuntun guru untuk membuat disain pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak yang akan menghasilkan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan kepada anak usia dini. Pembelajaran yang tidak memperhatikan perkembangan kreativitas anak akan membuat anak bosan atau frustrasi. Jika anak bosan dan frustrasi, para guru juga akan tertular rasa bosan dan frustrasi ketika mengajar. Dasar pemikiran inilah yang menjadi pengetahuan tentang perkembangan kreativitas anak usia dini secara teori dan praktis merupakan alah satu komponen dari kompetensi pedagogik seorang guru.

Buku ini disusun sebagai bacaan bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis. Setelah membaca buku ini pembaca diharapkan memiliki pengetahuan tentang Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktis dengan baik, semoga buku ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu bahan rujukan dan literatur bagi calon pendidik anak usia dini.

Perdana
Publishing

PENERBIT BUKU UMUM & PERGURUAN TINGGI
Jl. Soero No.16A Medan 20224, Tel 061-77151020
Fax 071-7347756 Email. perdanapublishing@gmail.com

ISBN 978-602-6462-11-4



9 786026 462114