PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD KENCANA SARI 2 CIKIDANG KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS

TESIS

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan

IAIN PURWOKERTO

Disusun Oleh:
MUSTIKA MAHARDIKA
1522603012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA
IAIN PURWOKERTO
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website : www.iainpurwokerto.ac.id, E-mail : pps.iainpurwokerto@gmail.com

PENGESAHAN

Nomor: 222 /In.17/D.Ps/PP.009/10/2019

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Mustika Mahardika
NIM : 1522603012
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **13 September 2019** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 8 Oktober 2019
Direktur

Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA
IAIN PURWOKERTO
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.iainpurwokerto.ac.id E-mail: pps@iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama : Mustika Mahardika
NIM : 1522603012
Program Studi : PGMI
Judul Tesis : Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Sunhaji, M.Ag. NIP. 19681008 199403 1 001 Ketua Sidang/ Penguji		7/10-2019
2	Dr. H. Syufa'at, M.Ag. NIP.19630910 199203 1 005 Sekretaris/ Penguji		7/10 2019
3	Dr. Fauzi, M.Ag. NIP.19740805 199803 1 004 Pembimbing/ Penguji		7/10 - '19
4	Dr. Rohmat, M.Ag. NIP. 19720420 200312 1 001 Penguji Utama		4-10-19
5	Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640916 199803 2 001 Penguji Utama		8/10-2019

Purwokerto, 04 Oktober 2019
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd
NIP. 19640916 199803 2 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

HAL: Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama	: Mustika Mahardika
NIM	: 1522603012
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibidaiyah
Judul	: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 05 Agustus 2019
Pembimbing,

Dr. Fauzi, M.Ag
NIP. 19740805 199803 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: "**Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas**" seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 05 Agustus 2019
Hormat saya,

Mustika Mahardika
NIM. 1522603012

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI PAUD KENCANA SARI 2 CIKIDANG
KECAMATAN CILONGOK
KABUPATEN BANYUMAS

MUSTIKA MAHARDIKA
1522603012

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendesikripsikan pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, yang meliputi: perencanaan pengembangan kreativitas, pelaksanaan pengembangan kreativitas serta evaluasi pengembangan kreativitas yang dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana PAUD dalam mengembangkan kreativitasnya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan yang bersifat deskriptif, yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan kreativias, Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti dalam menganalisis data menggunakan model yang dikembangkan Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas anak usia dini sangatlah penting karena dengan adanya permainan yang mendukung kreativitas menjadikan anak mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni gagasan atau produk baru, anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain, anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya serta anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada. Jadi Adapun proses perencanaan dalam pembelajaran pengembangan kreativitas yakni dengan mempelajari silabus, membuat RPPH, menyiapkan materi ajar, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan strategi/metode pembelajaran dan menyiapkan sumber pembeljaran. Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam beberapa aspek yakni: kreativitas seni, kreativitas bahasa, kreativitas bermain dan kreativitas sains. Evaluasi pembelajaran pengembangan kreativitas yakni dengan guru melakukan tanya jawab dan mengamatinya secara langsung.

Kata kunci : Kreativitas, Anak Usia Dini

THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDHOOD CREATIVITY IN PAUD KENCANA SARI 2 CIKIDANG KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS

MUSTIKA MAHARDIKA
1522603012

ABSTRACT

This research aims to describe the development of early childhood creativity in PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, which includes: planning for the development of creativity, implementing creativity development and evaluating the development of creativity carried out in an effort to find out the extent of PAUD in developing its creativity.

This research is a kind of descriptive field research, which is a research method that tries to describe and interpret objects as they are. The object of this research is the development of creativity, the technique used in data collection using observation, interviews, and documentation. Researchers in analyzing data using a model developed by Miles and Huberman which includes data reduction, data presentation, and conclusions.

The results of the study concluded that developing early childhood creativity is very important because with the existence of games that support creativity, children are able to express their imagination with new art ideas or products, children can change existing forms into other forms, children can make a unique work and they can add new forms to the work created, using existing media. So the planning process in learning creativity development is by studying syllabus, making RPPH, preparing teaching materials, preparing learning media, preparing learning strategies or methods and preparing learning resources. The implementation of learning is divided into several aspects namely: artistic creativity, language creativity, play creativity and scientific creativity. Evaluation of learning for the development of creativity is by asking the teacher to answer questions and observe them directly.

IAIN PURWOKERTO

Keywords: Creativity, Early Childhood

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan 0543/b/U1987, tanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba’	B	be
ت	ta’	T	te
ث	ša	Ś	es(dengan titik di atas)
ج	jim	J	je
ح	ĥ	ḥ	ha(dengan titik dibawah)
خ	kha’	Kh	ka dan ha
د	dal	D	de
ذ	żal	Ż	ze(dengan titik diatas)
ر	ra’	R	er
ز	zai	Z	zet
س	sin	S	es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	Ṣ	es(dengan titik dibawah)
ض	ď’ad	ḍ	de(dengan titik diatas)
ط	ţa’	Ţ	te(dengan titik dibawah)
ظ	ża’	ẓ	zet(dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik diatas
غ	gain	G	ge
ف	fa’	F	ef
ق	qaf	Q	qi
ك	kaf	K	ka
ل	lam	L	‘el

م	mim	M	‘em
ن	nun	N	‘en
و	waw	W	w
ه	ha’	H	ha
ء	hamzah	,	apostrop
ي	ya’	Y	ye

2. Konsonan Rangkap karena *syaddh*

متعددة	Ditulis	*Muta’addidah*
عدة	Ditulis	*‘iddah*

3. *Ta marbŭth}ah*di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	*ḥikmatun*
جزية	Ditulis	*Jizyatun*

(ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata arab yang sudah tersrap kedalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya

b. Bila diikuti dengan kata sandang “*al”* serta bacaan kedua itu terpish, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	*Karāmah al-auliyā’*

c. Bila *ta’ marbŭth}ah* hidup atau dengan harokat, fathah atau kasroh atau d’ammah ditulis dengan *t*

زكاة الفطر	Ditulis	Zak*āt al-fitr*

4. Vokal pendek

---------	Fathah	Ditulis	a
---------	Kasrah	Ditulis	i
---------	Dammah	Ditulis	u

IAIN PURWOKERTO

5. Vokal panjang

Fathah+alif جاهلية	Ditulis	*ā* *jāhiliyah*
Fathah+ya' mati تنسى	Ditulis	*ā* *tansā*
Kasrah+ya' mati كريم	Ditulis	ī karīm
Dammah+wawu mati فروض	Ditulis	ū furūd

6. Vokal lengkap

Fathah+yamati بينكم	Ditulis	ai *bainakum*
Fathah+wawumati قول	Ditulis	*au* *qaul*

7. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrop

أأنتم	Ditulis	a'antum
أعدت	Ditulis	u'idat
لئن شكرتم	Ditulis	la'in syakartum

8. Kata sandang alif+lam
   a. Bila diikuti huruf *Qomariyah*

القرآن	Ditulis	Al-qurān
القياس	Ditulis	Al-qiyās

   b. Bila diikuti huruf *syamsiyyah*ditulis dengan menggunakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya

السماء	Ditulis	as-Samā
الشمس	Ditulis	asy-Syams

IAIN PURWOKERTO

9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	Ditulis	Żawī al-furūḍ
أهل السنة	Ditulis	ahl al-Sunnah

IAIN PURWOKERTO

MOTTO

"Barangsiapa yang mempermudah kesulitan orang lain, maka Allah akan mempermudah urusannya di dunia dan di akhirat"

(HR. Muslim)

IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan untuk:

- Muchson, SH (Alm), Bapak terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.
- Mustaqimah, Ibu terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
- Djaenal Abidin, Eyang Kakung yang selalu mendoakanku
- Ahmad Solichin, Bapak mertua terimakasih atas doa, dukungan, serta semangat sehingga dapat terselesaikan tesis ini.
- Martini, Ibu mertua terimakasih atas doa serta semangat sehingga dapat terselesaikan tesis ini.
- Zainal Arifin, S.Pd , Suami terimakasih atas doa, semangat, dan dukungan moral spiritual, materiil maupun immateriil sehingga saya bisa menyelesaikan tesis ini.
- Muhammad Khalifa Azzamuddin, Putraku terimakasih selalu menjadi penyemangatku.
- Endo Sony Mahardeko, Adikku terimakasih atas doa dan semangat sehingga kakakmu ini dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
- Almamater tercinta IAIN Purwokerto. Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi pendidikan, bernilai ibadah, dan berbuah ridha dari Alloh SWT, Aamiin

IAIN PURWOKERTO

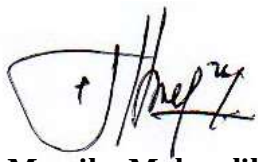
KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan Kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini berjudul: "**Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas**" Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga rahmat dan syafaatnya sampai pada kita semua. Dengan terselesaikannya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. KH. Muhamamad Roqib, M.Ag., Rektor IAIN Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto.
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam Pascasarjana IAIN Purwokerto
4. Dr. Hartono, M.Si selaku Penasehat Akademik
5. Dr. Fauzi, M.Ag selaku Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan, dan pengarahan selama peneliti menyusun tesis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Segenap dosen dan karyawan Program Pascasarjana IAIN Purwokerto yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan yang terbaik sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi juga tesis ini.
7. Khaidaroh selaku Kepala PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas
8. Yustiati dan Taryati, S.Pd selaku guru PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas
9. Orang Tua, Suami, dan seluruh keluarga peneliti yang selalu mendo'akan, memberikan dukungan, motivasi serta kasih sayang.
10. Teman-teman IPDI 2015.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang peneliti tidak dapat sebutkan satu-persatu.

Tidak ada kata yang dapat peneliti ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*.

Purwokerto, 05 Agustus 2019
Peneliti,



Mustika Mahardika
NIM. 1522603012

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PENGESAHAN DIREKTUR ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iii
NOTA DINAS PEMBIMBING iv
PERNYATAAN KEASLIAN v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA vi
ABSTRAK BAHASA ASING vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN viii
MOTTO xii
PERSEMBAHAN xiii
KATA PENGANTAR xiv
DAFTAR ISI xvi
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR BAGAN xx
DAFTAR GAMBAR xxi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Sistematika Pembahasan 9
BAB II PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD KENCANA SARI 2 CIKIDANG
A. Kreativitas 10
1. Pengertian Kreativitas 10
2. Pentingnya Kreativitas 11
3. Jenis-jenis Kreativitas 13
4. Ciri-ciri Kreativitas 14
B. Anak Usia Dini 17
1. Pengertian Anak Usia Dini 17

IAIN PURWOKERTO

2. Karakteristik Anak Usia Dini 19
3. Landasan Pendidikan Anak Usia Dini 23
C. Kreativitas Anak Usia Dini 24
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini 24
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini 24
3. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini 27
a. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Seni .. 27
b. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Bahasa 30
c. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Sains . 32
d. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Bermain 34
D. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini 37
1. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini 38
2. Produk Hasil Kreativitas Anak 50
3. Faktor yang mempengaruhi kreativitas 58
4. Faktor yang menghambat kreativitas 62
E. Hasil Penelitian Yang Relevan 63
F. Kerangka Berpikir 67
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 68
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 69
C. Sumber Data 70
D. Objek Penelitian 71
E. Metode Pengumpulan Data 71
F. Teknik Analisis Data 75
G. Triangulasi Data 78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 81

IAIN PURWOKERTO

B. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas 90
1. Pengembangan Kreativitas Seni 91
2. Pengembangan Kreativitas Bahasa 115
3. Pengembangan Kreativitas Bermain 121
4. Pengembangan Kreativitas Sains 126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 138
B. Saran..... 140
C. Penutup..... 140
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
Lampiran 1 Pedoman Wawancara
Lampiran 2 Pedoman Observasi
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi
Lampiran 4 Pedoman pendukung
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tingkatan Kategori Aspek Bahasa 31
Tabel 2.2 : Ruang Lingkup Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini 33
Tabel 2.3 : Kegiatan Boneka Jari Lucu 50
Tabel 2.4 : Kegiatan Kantong Ajaib 51
Tabel 2.5 : Kegiatan Eksplorasi capung 52
Tabel 2.6 : Kegiatan Mencampur Warna 54
Tabel 2.7 : Kegiatan Bernyanyi dan berkeliling 55
Tabel 2.8 : Kegiatan Proyek Ulang Tahun 56
Tabel 2.9 : Kegiatan Siapakah Dia 57
Tabel 4.1 : Muatan Kurikulum PAUD Kencana Sari 2 Cikidang 83

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 67
Bagan 4.1. Struktur Kepengurusan 82

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

3.1 Komponen Analisis Data Model Diagram Alir 76
3.2 Komponen Analisis Data Model Interaktif 78

IAIN PURWOKERTO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan segenap potensi peserta didiknya secara optimal.[1] Pendidikan diakui sebagai suatu usaha untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi anak kearah yang positif, bukan hanya mengarah kepada ranah kognitif namun juga pada pengembangan ranah psikomotorik dan afektif. Dengan adanya pendidikan, maka anak didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal dengan bantuan pihak sekolah.

Para pakar pendidikan mengatakan, pendidikan pada masa usia dini sangat menentukan keberhasilan dan kesuksesan seseorang di masa depannya. Karena itu sangat diperlukan pendidikan yang benar-benar baik dan serius dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak pada usia dini pada setiap tahap perkembangannya.

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemamouan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi perserta didik agar menjadi manusaia yang beriman dan berrtakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar dapat mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut, maka peserta didi harus dibina sejak usia dini. Salah satu upayanya adalah melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Thun 2014

[1] Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Takwa*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 1

tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Bab 1, Pasal 1, Butir 10 yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Berdasarkan landasan diatas, PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar atau podasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Setiap anak yang lahir ke dunia ini, pada dasarnya memiliki potensi yang sama. Proses pendidikan di lingkungan yang berbedalah yang menyebabkan aktualisasi potensi manusia satu dengan lainnya mengalami perbedaan.[2] Sebagaimana sabda Rasulullah Saw yang artinya: *"Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang menjadikannya sebagai seorang Yahudi, Nasrani, dan Majusi"* (HR. Abu Hurairah Radhiyallahu'anhu).

Selain itu, Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Rum ayat 30 yang berbunyi:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ ٱللَّهِ ٱلَّتِى فَطَرَ ٱلنَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ ٱللَّهِ ۚ ذَٰلِكَ ٱلدِّينُ ٱلْقَيِّمُ وَلَٰكِنَّ أَكْثَرَ ٱلنَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

> *"Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui"* (QS. Al-Rum [30]: 30

Dari kedua pernyataan tersebut, jelas bahwa Islam memandang konsep seorang anak sebagai manusia yang memiliki fitrah (kemampuan dasar) yang

[2] Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 17

sama satu dengan lainnya. Orangtua dan lingkunganlah yang berperan penting dalam mengembangkan potensi anak.

Mengingat lingkungan yang pertama kali dikenal anak adalah lingkungan keluarga, maka lingkungan ini seyogyanya memberikan suasana yang kondusif agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Kehadiran orangtua dalam masa-masa awal anak merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mengembangkan kreativitas anak pada masa yang akan datang.[3]

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang dilaksanakan pada usia dini, yaitu pada rentang usia 0-6 tahun. Program dalam Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas anak. Selain itu, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah. Masa kanak-kanak juga masa bermain, karena itu pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar.[4]

Selain itu, Usia dini juga merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristiknya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasioanl (Permen) Nomor 137 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini meliputi "Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosiaonal, serta seni".

Mengingat pentingnya pendidikan usia dini, peran orangtua maupun guru dalam lembaga pendidikan sangat mempengaruhi kreativitas anak. Dengan memberikan pola asuh yang tepat akan membantu anak untuk mengembangkan

[3] Barkah Lestari, "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak", Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 3, Nomor 1, April 2006, hlm. 17.

[4] Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak, (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 1

kreativitas yang dimilikinya. Dalam hal ini orangtua maupun pendidik perlu untuk melihat sejarah perkembangan kreativitas Indonesia pada masa lalu untuk dijadikan sebagai pelajaran sehingga tidak terulang lagi pada masa sekarang.

Perkembangan kreativitas di Indonesia pada masa penjajahan selama tiga abad oleh kolonial Belanda serta tiga tahun selama masa penjajahan Jepang dengan kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu dibawah tekanan, ketakutan, intruksi, dan perintah masih berkelanjutan secara turun temurun antar generasi. Tidak diberikannya kebebasan berperilaku dan berpikir telah membelenggu pengembangan kreativitas masyarakat Indonesia.[5] Selain akibat masa penjajahan yang masih membekas, sampai saat ini masyarakat Indonesia pun masih memiliki budaya yang kurang menguntungkan bagi berkembangnya sifat-sifat kreatif. Banyak realita bahwa kreativitas anak terhambat, penyebab utamanya pada pola asuh orangtua dan system pendidikan yang ada di sekolah dimana orangtua maupun pendidik masih sering menggunakan pola pendidikan intruksi dan perintah.

Dunia yang cepat berubah ini, menuntut kreativitas sebagai penentu keunggulan dalam area kompetisi. Bahkan dengan sumber daya alam yang terbatas sekalipun, kekuatan kompetitif suatu bangsa dapat dicapai bila ada sumber daya manusia yang kreatif didalamnya. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi semaksimal mungkin, maka diperlukan tenaga terampil untuk mengembangkan kemampuan anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat.[6]

Hukum pengembangan diri berpandangan bahwa sesungguhnya setiap individu memiliki dorongan alamiah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Keberhasilan individu mempertahankan potensi yang dimilikinya.[7]

---

[5] Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, Strategi Pengembangan,… hlm.11

[6] Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997), hlm. 1.

[7] Siti Hartinah, *Pengembangan peserta didik.* (Bandung PT Atmika Aditama, 2008), hlm. 66

Manusia merupakan merupakan makhluk unik yang sangat berbeda antara satu dan lainnya. Adanya perbedaan ini tentunya terjadi juga dalam hal kemampuan belajarnya. Seperti dikatakan Prof. Dr. Soejianto Padmowiharjo bahwa tiada seorang pun yang memiliki kemampuan belajar yang sama. Hal ini disebabkan factor biologis, fisik maupun psikis. Lebih lanjut beliau katakan bahwa perbedaan yang tampak dari kemampuan, belajar meliputi juga bakat, misal kematangan mental, pemahaman, maupun kecerdasannya.[8]

Perlu diakui bahwa pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan untuk ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.[9]

Orang-orang yang kreatif berbeda satu sama lain, dalam berbagai cara yang mereka tempuh tetapi dalam suatu hal mereka bersepakat untuk mencintai apa yang mereka kerjakan. Mereka melakukan apa yang mereka ingin hasilkan bukan karena ingin meraih sesuatu ketenaran atau uang sebesar-besarnya. Tetapi mereka ingin mengambil kesempatan yang seluas-luasnya untuk melakukan pekerjaan yang mereka senangi, menciptakan suatu kondisi demi mengalirnya kreativitas, menjelaskan tujuan, mengetahui bagaimana sesuatu bisa berjalan baik, menjaga keseimbangan antara tantangan yang dihadapi dengan keterampilan yang dimiliki, memadukan tindakan dan kesadaran, menghindari berbagai gangguan yang dapat mengganjal jalannya kreativitas, melupakan diri, waktu dan lingkungan untuk meleburkan diri dalam aktivitas kreativitas, menyadari bahwa kreativitas sebagai pengalaman yang autotelic, dimana pekerjaan yang dilakukan merupakan sesuatu yang paling menarik dan sangat dicintai, memadukan hadirnya aliran (*flow*) dan kebahagiaan.[10]

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam suatu proses yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik, semua orang yakin bahwa guru memiliki

[8] Taufik Tea, *Inspiring Teaching*, (Jakarta: Gema Insani, 2009), hlm 20
[9] Yeni Rachmawati dan Euis, *Strategi* 2011 hlm. 2
[10]Ngalimun dkk, *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 108

andil sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik, semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena manusia adalah makhluk lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Semua itu menunjukan bahwa setiap manusia membutuhkan orang lain dalam perkembangannya, demikian halnya peserta didik ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah pada saat itu juga ia menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya dapat berkembang secara optimal.[11]

Dalam pembelajaran, guru sebagai pendidik berinteraksi dengan peserta didik yang mempunyai potensi beragam. Untuk itu, pembelajaran hendaknya lebih diarahkan pada proses belajar kreatif dengan menggunakan proses brelajar divergen (proses berpikir ke macam-macam arah dan menghasilkan banyak alternative penyelesaian) maupun proses berpikir konvergen (proses berpikir mencari jawaban tunggal yang paling tepat). Dalam konteks ini guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator daripada pengarah yang menentukan segala-galanya bagi peserta didik. Sebagai fasilitator guru lebih banyak mendorong peserta didik (motivator) untuk mengembangkan inisiatif dalam menjajagi tugas-tugas baru. Guru lebih terbuka menerima gagasan-gagasan peserta didik dan lebih berusaha menghilangkan ketakutan dan kecemasan peserta didik yang menghambat pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif.[12]

Perkembangan kreativitas memperlihatkan berbagai prinsip yang juga menjadi karakteristik dari aspek perkembangan yang lainnya, karena memperlihatkan aspek belajar satu pihak, dan aspek tumbuh pada pihak lain. Dari perkembangan kreativitas yang terdapat pada manusia, termasuk menjadi peran penting dalam kehidupan manusia.[13]

---

[11] Mulyasa, *menjadi guru professional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 35

[12] Hamzah B.Uno dan Masri, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 26

[13] Conny Semiawan, *Pengenalan..*, hlm. 50

Dalam tesis ini penulis mengkhususkan pengembangan kreativitas pada anak usia dini, khususnya anak usia prasekolah yaitu anak yang berusisa antara 4-6 tahun dengan menggunakan permainan sebagai strategi perkembangan kreativitas.

Jenjang pendidikan yang mengembangan kreativits pada anak usia menurut penulis yaitu jenjang PAUD, yaitu PAUD Kencana Sari 2 Cikidang. Pemilihan lokasi penelitian di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok disebabkan beberapa hal, diantaranya adalah bahwa PAUD Kencana Sari 2 telah mengembangkan aspek kreativitas tetapi belum menggunakan strategi yang secara khusus:

> Dari hasil studi pendahuluan, Ibu Kepala sekolah bernama Khaidaroh mengungkapkan bahwa "PAUD Kencana Sari 2 sudah mengembangkan aspek kreativitas sejak lama, misalnya pada saat tema "Aku" guru akan mengajak membuat boneka yang terbuat dari kertas berwarna yang digunakan untuk bermain peran di depan kelas"[14]

Dalam setiap pembelajaran pada anak usia dini ini memerlukan model pembelajaaran untuk mencapai tujuan yang diinginkkan. Seperti halnya pada PAUD Kencana Sari 2 melalui wawancara:

> Model pembelajaran disini yaitu menggunakan model pembelajaran sentra. Yaitu menggunakn model pembelajaran sentra balok, sentra main peran kecil, sentra main peran besar, dan sentra bahan alam.[15]

Pengembangan kreativitas di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok dilaksanakan secara umum sesuai dengan kurikulum tematik yang menjadi rujukan pembelajarannya. Dari kondisi tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam sebuah tesis berjudul "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas".

B. Rumusan Masalah

[14] Wawancara dengan Ibu Kepala sekolah, 9 Juli 2018
[15] Wawancara dengan Ibu Kepala sekolah, 9 Juli 2018

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok?"

C. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian selalu berorientasi kepada tujuan, sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh peneliti, begitu juga dengan penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: menganalisis pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Meningkatkan semangat bekerja secara profesional dalam mendidik siswa agar tetap pada jalur dan tujuan yang ingin dicapai dari melalui pengembangan kreativitas sehari-hari. Selain itu, dapat pula digunakan untuk mengingatkan kembali semangat mamperbaiki diri, karena di tangan merekalah wajah dunia pendidikan islam yang akan mempengarui dunia ini terbentuk.

2. Bagi Sekolah dan Budaya

   Semoga penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan merencanakan, melaksanakan, membina guru, mengevaluasi, maupun mengkomunikasikan kepada pihak luar mengenai betapa pentingnya kreativitas berpikir dalam motivasi berprestasi peserta didik.

IAIN PURWOKERTO

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam karya ilmiah yang bersifat kualitatif ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan mengetahui gambaran secara umum tentang isi pembahasan yang akan peneliti susun. Selain itu, dengan sistematika pembahasan, pembaca dapat mengerti dan memahami tentang hubungan atau korelasi antar bab yang ada di dalam thesis ini. Berikut ini sistematika pembahasan yang dimaksud oleh peneliti:

BAB I, berupa pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II, berisi kajian pustaka yang di dalamnya meliputi kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis atau pertanyaan penelitian.

BAB III, metode penelitian, meliputi jenis penelitian, pendekatan / model penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, dan teknik analisa data.

BAB IV merupakan hasil dari penelitian dan pembahasannya. Dalam bab ini berisi pembahasan dari temuan data pada penelitian. Temuan-temuan tersebut antara lain tentang bagaimana pelaksanaan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, kecamatan Cilongok.

BAB V merupakan bagian penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, kata penutup serta lampiran-lampiran yang mendukung terlaksanakannya proses penelitian.

IAIN PURWOKERTO

BAB II
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang dihendaki kecerdasan dan imajinasi).

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masala, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasi dirinya yang merupakan kebutuhan tertinggi dalam hidup manusia.[16]

Menurut Munandar, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan masalah, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya. Sedangkan, Sawyer melihat kreativitas sebagai proses melalui waktu dari pada ciri statik dari individu atau produk kreatif tertentu.[17]

James J. Gallaghter (1985) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an-individual creates new ideas or products, or recombines exiting ideas and product, in fashion that is a novel him or her"* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

[16]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014), hlm. 112

[17] Ngalimun, *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 96

Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Clarkl Monstakis dalam bukunya Munandar, mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dan mengespresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri-sendiri, alam dan orang lain.[18]

Dari sekian definisi yang dipaparkan diatas, terlihat dengan jelas dasar pijakan masing-masing ahli dalam membuat definisi. Oleh karena itu, kreativitas bukan hanya sekedar pernyataan pikiran, melainkan berbagai tindakan baik dalam bentuk proses dan produk yang dihasilkan. Jadi, Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta pada apa yang belum pernah ada menjadi ada, ataupun sesuatu yang sudah ada lalu dimodifikasi.

Seorang guru diharapkan mampu untuk merangsang dan melatih kreativitas anak sehingga kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang seoptimal mungkin. Apabila guru mempunyai kemampuan berkreasi, maka ia dapat melatih diri, yang penting adanya niat dan kemauan. Sifat kemauan untuk berkreasi ini adalah terbuka dan mau menerima saran / pendapat serta kreasi orang lain. Kreatifitas terjadi karena pembiasaan, yaitu pembiasaan mencipta sesuatu yang baru. Untuk mencipta yang baru dibutuhkan banyak masukan. Karena dengan masukan-masukan tersebut yang datangnya dari berbagai bidang akan memicu akal diri sendiri untuk mencipta. Pendidikan dapat menjadi tempat yang kondusif untuk mengembangkan kreatifitas jika menciptakan kondisi yang kondusif bagi tumbuhnya kreatifitas dalam diri anak didiknya.

2. Pentingnya Kreativitas

Kreatifitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Bila tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreatifitas, cukup aman untuk mengatakan semakin cerdas anak semakin

[18] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.13

dapat ia menjadi kreatif. Sebab, kreatifitas tidak dapat berfungsi dalam ketidaktahuan. Ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Maka dari itu, kreatifitas belajar sangat penting sekali untuk didorong dan ditumbuh kembangkan pada diri anak didik. Kreatifitas dapat dikatakan penting bagi perkembangan anak sebab :

a. Kreatifitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak, setelah dapat menciptakan sesuatu yang baru.
b. Kreatifitas dapat membantu sebuah proses yang menyebabkan lahirnya ide atau kreasi baru yang orisinal.
c. Kreatifitas dapat melahirkan budaya kerja produktif, bukan mental konsumtif, sehingga dapat melahirkan tipa manusia aktif dan kreatif.
d. Kreatifitas dapat menjadi "kekuatan" (power) yang dapat menggerakkan manusia dari "tidak tahu" menjadi "tahu", dari "tidak bisa" menjadi "bisa", dari "bodoh" menjadi "cerdas", dari "pasif" menjadi "aktif" dan sebagainya, tinggal manusianya, apakah kreatifitas yang ada pada diri setiap orang itu dikembangkan, atau justru malah dimatikan.[19]

Dalam buku Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat (Utami Munandar) dikatakan bahwa kreatifitas sangat bermakna dalam hidup, maka perlu dipupuk sejak dini dalam diri siswa. Ada beberapa hal yang membuat kreatifitas sangat penting, antara lain yaitu:

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreatifitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreatifitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang

[19] Andang Isma'il, *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal 132

IAIN PURWOKERTO

mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatifitas tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreatifitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakan dan negara tergantung 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.[20]

Pendidik harus percaya bahwa secara natural, anak-anak adalah makhluk kreatif, terbuka terhadap pengalaman dan cenderung tertarik pada hal-hal atau gagasan yang baru. Kreatifitas sebagai kemampuan alami ini akan berkembang jika anak-anak didik dalam lingkungan yang menyenangkan dan kondusif, yang sengaja diciptakan oleh orang dewasa. Penganut humanistitasik memandang kreatifitas sebagai kemampuan alami dari seorang individu yang harus dikembangkan, diperluas, diekspresikan dan diaktifkan.

Mengajar anak usia dini membutuhkan metode yang unik dan kreatif, disinilah urgensi peran seorang guru dalam mendidik dan menggali potensi anak. Kualitas pendidik sangat menentukan hasil pembelajaran yang dicapai. Kegagalan dan kesuksesan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidik daslam menguasai materi ajar, meodologi pembelajaran, *skill* yang profesional, pemahaman terhadap tahapan dalam mengajar, terutama dalam mendidik anak pada usia dini.

3. Jenis-jenis Kreativitas

Kretifitas menurut jenisnya terbagi menjadi tiga kategori mendasar, yaitu :[21]

[20] Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakatar: Rineka Cipta, 2004), hal 31-32.

[21] Jasa Unggul Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak.* (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hal 7-13.

a. Kreatifitas motorik

Kreatifitas motrik adala salah satu jenis kreatifitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak refleks motorik seseorang. Kemampuan kreatifitas yang tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Misalnya gerak lentur penari balet.

b. Kreatifitas imajinatif

Kreatifitas imajinatif adalah jenis kretifitas yang berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dalam diri seseoranng. Kreatifitas imajinatif merupakan salah satu jenis kreatifitas yang paing unik, indah dan bisa dibilang istimewah.

c. Kreatifitas intelektual

Kreatifitas intelektual adalah salah satu jenis kreatifitas yang di dominasi pembentukannya oleh kemampuan akal pikir dan rasionalitas manusia.

d. Kreatifitas gabungan

Kreatifitas yang tidak hanya didominasi oleh suatu unsur atau elemen tertentu, tetapi merupakan gabungan dua atau tiga unsur.

4. Ciri-ciri kreativitas

Salah satu upaya guru untuk mengetahui kreatifitas siswa adalah dengan mengetahui ciri-ciri kreatifitas itu sendiri, karaena dengan begitu, guru akan mengetahui bahwa setiap anak atau siswanya memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi.

Utami Munandar (1992) mengemukakan ciri-ciri kreatifitas, antara lain sebagai berikut :[22]

a. Senang mencari pengalaman baru.
b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
c. Memiliki inisiatif
d. Memiliki ketekunan yang tinggi
e. Cenderung kritis terhadap orang lain
f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya

[22] Muhammad Ali, dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal 52.

g. Selalu ingin tahu
h. Peka atau perasa
i. Enerjik dan ulet
j. Percaya pada diri sendiri
k. Mempunyai rasa humor
l. Memiliki rasa keindahan
m. Mempunyai daya imajinasi (memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
n. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
o. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi
p. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi

Sedangkan menurut Hamzah B.Uno, ciri-ciri anak yang kreatif adalah sebagai berikut:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
b. Sering menunjukan pertanyaan yang berbobot
c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
d. Mampu menyatakan pendapat secara spontandan tidak malu-malu
e. Mempunyai/menghargai keindahan
f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
g. Memiliki rasa humor tinggi
h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)
j. Dapat bekerja sendiri
k. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
l. Mampu mengembangkan ataui merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).[23]

Di samping itu pula, sebagian besar penelitian menunjukkan empat ciri khas orang yang kreatif, yaitu:

a. Keberanian
   Orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan, mereka ingin mengetahui apa yang akan terjadi.
b. Ekspresif
   Orang kreatif tidak takut mengatakan pemikiran dan perasaannya, mereka mau menjadi dirinya sendiri.
c. Humor
   Humor berkaitan erat dengan kreatifitas, jika kita menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tidak terduga dan tidak

[23] Hamzah B. Uno dan Masri, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 21

lazim, berarti kita bermain-main dengan humor. Menggabungkan berbagai hal dengan cara yang baru dan bermanfaat akan menghasilkan kreatifitas.

d. Intuisi
Orang kreatif menerima intuisi aspek wajar dalam kepribadiannya. Mereka paham bahwa intuisi biasanya berasal dari sifat otak kanan yang memiliki pola komunikasi yang berbeda dengan belajan otak kiri.[24]

Ciri atau karakteristik baru orang yang kreatif disebutkan juga diantaranya yaitu kesadaran dan sensitivitas terhadap problem, ingatan, kelancaran, fleksibilitas, keaslian, disiplin dan keteguhan diri, kemampuan adaptasi, humor, toleran, kepercayan diri dan intelegensi. Sifat-sifat di atas dapat diajarkan dan ditumbuh kembangkan apabila seseorang telah menemukan kreatifitasnya. Mereka condong menjadi mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko, antusias, spontan, cermat, selalu ingin tahu, dan polos seperti anak-anak.[25]

Kita juga dapat mengetahui aktivitas anak itu dikatakan kreatif atau tidak, jika memiliki indikator sebagai berikut:

a. Aktivitas anak lebih menekankan proses daripada hasil akhir
b. Mengarah kepenciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu
c. Timbul dari pemikiran divergent dan konvergent
d. Menjurus ke beberapa bentuk prestasi
e. Aktif mencipta sesuatu yang baru seiring dengan perolehan pengetahuan yang diterimanya.[26]

Walaupun para ahli telah mengemukakan ciri-ciri orang kreatif, tetapi setiap orang berpotensi untuk menjadi kreatif. Seseorang dapat menjadi kreatif dengan melatih diri untuk berfikir kreatif. Oleh karena itu, sistem pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap dan perilaku kreatif. Dengan mengetahui ciri-ciri pribadi kreatif tersebut, kita dapat

[24] Joyce Wyloff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Penelitian Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2002), hal 49
[25] Joyce Wyloff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Penelitian Pikiran*…. hal. 51
[26] Andang Isma'il, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal 131

IAIN PURWOKERTO

meningkatkan kreatifitas dengan meningkatkan ciri-ciri tersebut melalui banyak ragam pengalaman hidup, baik di rumah atau di sekolah. Guru sebagai pemimpin para siswa di sekolah hendaknya mengaktifkan siswa dalam belajar. Guru dapat mendesain pelajaran yang dapat menantang, merangsang daya pikir siswa untuk menentukan dan memudahkan atau mencari jawaban sendiri.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini itu merupakan momen yang amat penting bagi tubuh kembang anak. Selain bagian otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu masa dimana semua stimulasi segenap aspek perkembangan mengambil peran penting bagi pertumbuhan anak selanjutnya.

Terdapat banyak pendapat mengenai usia dini. Menurut J. Black (1995), usia dini itu dimulai sejak anak masih dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (*pranatal*) sampai dengan usia 6 tahun.[27]

Bredecam dan Copple, Brener, serta Kelloughh menyatakan bahwa hakikat anak usia dini sebagai berikut:[28]

a. Anak bersifat unik
b. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan
c. Anak bersifat aktif dan enerjik
d. Anak itu egosentris
e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
f. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
g. Anak umumnya kaya dengan fantasi
h. Anak masih mudah frustrasi
i. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak
j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
k. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial
l. Anak semakin menunjukan minat terhadap teman

[27]Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 25
[28]Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*,(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal 34

Menurut Suryani (2007), usia dini adalah fase yang dimulai dari usia 0 tahun sampai anak berusia 6 tahun. Hal yang sama dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD, 2004), bahwa usia dini itu dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun. Menurut hasil penelitian Direktorat PAUD, diketahui bahwa pada usia dini otak anak mengalami perkembangan sekitar 80 persen dari total proses perkembangan. Lebih tepatnya, perkembangan otak dimulai pada bulan ke empat anak dalam kandungan.[29]

Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan taman kanak-kanak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut.[30]

Rentangan anak usia dini menurut pasal 28 UU Siastem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraanya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun. Adapun ruang lingkup PAUD diantaranya:[31]

a. *Infant* (0-1 tahun)
b. *Toddler* (2-3 tahun)
c. *Preschool/ Kindergarten Children* (3-6 tahun)
d. *Eary Primary School* (SD Kelas Awal) (6-8 tahun)

Dalam beberapa pendapat sebagaimana diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa usia dini itu dimulai ketika bayi berumur 0 tahun sampai 6 tahun. Usia dini merupakan momen yang penting bagi tumbuh kembang anak yang sering disebut *golden age* atau usia keemasan. Banyak pakar psikologi yang merekomendasikan optimalisasi usia dini, karena hanya

[29]Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*…, hlm. 26
[30]Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal. 1
[31]Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*… hal. 46-47

terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan anak. Usia dini juga disebut sebagai masa yang kritis bagi perkembangan anak. Sebab, jika dalam masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *the golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fasekehidupan yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:[32]

a. Usia 0-1 tahun, pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat disbanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan berikut ini:
   1) Mempelajari keterampilan mortorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan
   2) Mempelajari dengan menggunakan pancaindera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap, dengan memasukan setiap benda ke mulut
   3) Mempelajari komunikasi social. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak social dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan non verbal bayi. Berbagai kemampun dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.
b. Usia 2-3 tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Artinya fisik anak masih

[32]Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini…* hal. 5-7

IAIN PURWOKERTO

mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui oleh anak usia 2-3 tahun sebagai berikut.

1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi disbanding sepanjang usianya jika tidak ada hambatan dari lingkungan.
2) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengembangkan isi hati, serta pikiran.
3) Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangkan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan anak. Hal ini dikarenakan emosi bukan ditentukan oleh bawaan, melainkan lebih banyak pada lingkungan.

c. Usia 4-6 tahun, pada usia ini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.

1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan social. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.

IAIN PURWOKERTO

d. Usia 7-8 tahun, karakteristik perkembangan seorang anak usia 7-8 tahun antara lain sebagai berikut:
   1) Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya, anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, serta deduktif dan induktif.
   2) Perkembangan social, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya. Hal itu ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di laur rumah bergaul dengan teman sebaya.
   3) Anak mulai menyukai permainan social, bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
   4) Perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak telah menampakkan hasil.

Selain itu, karakteristik anak usia dini dikelompokkan berdasarkan usia sebagai berikut:[33]

a. Usia 0-2 tahun, dikelompokkan menjadi:
   1) < 3 bulan
   2) 3 - < 6 bulan
   3) 6 - < 9 bulan
   4) 9 - < 12 bulan
   5) 12 - < 18 bulan
   6) 18 - < 24 bulan
b. Usia 2 sampai < 4 tahun dikelompokkan menjadi:
   1) 2 - < 3 tahun
   2) 3 - < 4 tahun
c. Usia 4 - < 6 tahun dikelompokkan menjadi:
   1) 4 - < 5 tahun
   2) 5 - < 6 tahun

Pada umumnya, orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang, saat individu relative tidak berdaya dan tergantung dengan orang lain. Menurut Hurlock, masa

[33]Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*… hal. 34-35

kanak-kanak dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa kanak-kanak dibagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak.

Periode awal berlangsung dari umur 2 – 6 tahun, dan periode akhir usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual. Garis pemisah ini penting, khususnya digunakan untuk anak-anak yang sebelum mencapai wajib belajar diperlakukan sangat berbeda dari anak yang sudah masuk sekolah. Sedangkan, para pendidik menyebut sebagai tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia pra-sekolah.

Anak pada usia ini sebagai usia saat anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan bisanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagao lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak.

Mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut:[34]

a. Berpikir secara konkret, yaitu anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak
b. Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat iuntuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata
c. Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari orang lain
d. Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk
e. Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada di lingkungan memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana dimiliki anak

[34]Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*… hal. 36

IAIN PURWOKERTO

f. Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengonsentrasikan pada satu aspek dari suatu situasi

g. Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativittas pada anak.

3. Landasan Pendidikan Anak Usia Dini

a) Landasan Yuridis

Pada Pasal 28B ayat 2 dinyatakan bahwa setiap berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, sedangkan pada pasal 28 C Ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui penemuan kebutuhan dasarnya, behak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Selanjutnya berdasarkan UU RI Nomor 23 Thun 2002 Pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

b) Landasan filosofis dan Religi

Dasar-dasar pendidikan sosial yang diletakan Islam di dalam mendidik adalah membiasakan mereka bertingkah laku sesuai dengan etika sosial yang bear dan membentuk akhlak kepribadiannya sejak dini. Jika interaksi sosial dan pelaksanaan etika berpijak pada landasan iman dan taqwa, maka pendidikan sosial akan mencapai tujuannya yang paling tingi yaitu manusia dengn perangai, akhlak dan interaksi yang sangat baik sebagai insan yang shaleh, cerdas, bijak dan dinamis.[35]

c) Landasan keilmun dan Empiris

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan

[35] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasa*...hlm.9

IAIN PURWOKERTO

perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat isomorfis artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan beberapan gabungan dari bebeberapa disiplin ilmu, diantaranya: Psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan dan gizi serta neurosains (ilmu tentang perkembangan otak manusia.

Dari segi empiris, banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting, antara lain yang menjelaskan bahwa pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat 100-200 milyar sel otak yang siap dikembangkan dan diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi, tetapi hasil riset membuktikan bahwa hanya 5% dari potensi otak itu yang terpakai. Hal itu disebabkan kurangnya stimulasi yang mengoptimalkan fungsi otak.[36]

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Pengertian kreativitas itu sendiri telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, terlihat dengan jelas dasar pijakan masing-masing ahli dalam membuat definisi. Oleh karena itu, kreativitas bukan hanya sekedar pernyataan pikiran, melainkan berbagai tindakan baik dalam bentuk proses dan produk yang dihasilkan.

Konsep dan bentuk kreativitas Anak Usia Dini dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan (*skills*), dan motivasi dalam diri (*intrinsic task motivation*). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, berkemampuan, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.

2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

[36] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 10

Ciri-ciri kreativitas itu sendiri juga telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya,Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. AUD juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 1993).

Kreativitas anak didorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif juga karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting, kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah sesuai tingkat intelektualnya.

Kreativitas muncul dari kemampuan berpikir divergen, lateral, multiarah. Pada belahan otak, kreativitas bersumber pada aktivitas hemisfer kanan. Kegiatan berpikir divergen memiliki ciri-ciri generatif, eksploratif, tak terprediksi (*unpredictable)*, dan multijawab. Meskipun demikian, proses terjadinya kreativitas juga melibatkan kemampuan berpikir konvergen. Oleh karena pada anak proses lateralisasi tengah terjadi, maka stimulasi pada belahan otak kanan menjadi sangat esensial dan fundamental.

Bagi anak, dua syarat kreativitas dapat dikatakan memadai, yakni *fluency* dan *flexibility*. Seorang anak dapat dikatakan kreatif ketika ia menemukan pemecahan atassebuah permasalahan. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi terbaik. Ketika anak hendak "*ngundhuh layangan",* maka ia membutuhkan *fluency* sebagai *preparation* atau *brainstorming*. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran danpertimbangan, bagaimana supaya layang-layang yang dipetik tidak sobek. Apakah akan mempergunakan penggalah, memancat,

atau menarik-narik talinya (atau yang lain). Anak melakukan *flexibility* karena konteks mulai berbicara. Ternyata, pohon itu dihuni oleh banyak semut hitam. Jika kemudian AUD itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif. Tidak peduli jika solusi akhirnya diilhami oleh pengalaman orang lain. Dalam hal ini, originalitas tidak menjadi faktor utama kreativitas anak.

Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut ini.

a. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan
b. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita
c. Berkonsentrasi untuk "tugas tunggal dalam waktu cukup lama
d. Menata sesuatu sesuai selera
e. Mengerjakan sesuatu dg orang dewasa
f. Mengulang untuk tahu lebih jauh

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno (2009) ciri-ciri anak yang kreatif adalah sebagau berikut :[37]

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
b. Sering memngajukan pertanyaan yang berbobot.
c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
e. Mempunyai/ menghargai keindahan.
f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya tidak mudah terpengaruh orang lain.
g. Memiliki rasa humor tinggi,
h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
i. Mampun mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil).
j. Dapat bekerja sendiri
k. Senang mencoba hal-hal baru
l. Mampu mengambangkan atau marinci suatu gagasan (kemampuab elaborasi)

Kreativitas Anak Usia Dini dimulai dengan kepekaan identifikasi dan membandingkan (Jw. *Niteni)*. Aktivitas *niteni*, bukanlah hal yang mudah. Anak menemukan berbagai persamaandan perbedaan dari objek yang pernah dikenal. Kerja analisis sebenarnya juga sudah dilakukan anak dalam tahap

[37] Hamzah B. Uno, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (PT Bumi Aksara, 2009), hal. 21

ini. Aktivitas *niteni* biasanya diikuti dengan menirukan, misalnya "dinding ruang tamu ini akan bagus jika ada gambarnya seperti di museum" atau "Wah, aku juga akan bertolak pinggang seperti ibu. Adik pasti takut". Pada akhirnya anak juga *niteni* bahwa suatu konsep atau tindakan lebih menguntungkan, merupakan solusi, dan mendapat respon positif, sedang perilaku yang lain tidak.

Melalui dua tahap dasar, anak akhirnya membuat penemuan. Untuk itu, anak membentangkan sendiri berbagai kemungkinan alternatif pemecahan, dan mendapatkan solusi terbaik dari permasalahan yang dihadapi.

3. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

a. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Seni

Seni adalah ungkapan ekspresi pikiran dan imajinasi manusia dalam bentuk nyata. Wujud nyata dari seni itu sendiri beragam dan tidak terhitung jumlahnya. Itu sebabnya banyak orang menjadi berbeda pendapat ketika menilai keindahan suatu seni. Contohnya, buah apel seharusnya berwarna merah atau hijau, tetapi digambar berwarna biru atau cokelat tua.[38]

Sedangkan menurut Novi Mulyani dalam bukunya *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, mengatakan bahwa anak-anak sangat menyukai keindahan, kesenangan, dan kegembiraan dam seni mempunyai kapasitas untuk memenuhi kebutuhan dasar tersebut. *Seefeldt & Wasik (2008)*, menjelaskan bahwa seni dalam pendidikan anak usia dini adalah hal yang mendasar. Tujuan pengembangan seni bagi anak usia dini adalah untuk menumbuhkan perasaan dan jiwa halus pada diri anak, yang pada akhirnya membentuk sosok pribadi yang peka terhadap lingkungan, tumbuhnya estetika, dam empati terhadap penderitaan orang lain.[39]

[38] Jasa Ungguh Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas anak*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hlm. 43

[39] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 195

Dalam kreativitas seni, didalamnya mengandung beberapa senii yaitu; seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni drama. Penulis akan membahas satu persatu yaitu:

1) Seni Musik

Seni musik merupakan seni yang mengandung suara yang di susun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan bunyi-bunyian. Berikut ini jenis-jenis musik untuk anak usia dini yaitu:[40]

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,
(c) Gerak ritmis, digunakan untuk mengembangkan jangkauan filosofis, menggabungkan keseimbangan, dan pola-pola pernapasan dan relaksasi otot.
(d) Mendengarkan musik, dapat mengembangkan keterampilan kognisi seperti memori dan kosentrasi.

Dari beberapa aktvitas umum yang dilakukan anak usia dini mengenai kreativitas musik dapat berupa bernyanyi atau menyanyikan sebuah lagu, bermain musik, gerak ritmis ataupun mendengarkan musik.

2) Seni Tari

Seni tari menggunakan tubuh manusia sebagai alat berekspresi, dalam melakukan gerak tari, tubuh harus mempunyai kompetensi yang lebih dari gerak lainnya. Kompetensi ini meliputi kelenturan tubuh, keseimbangan, daya tahan, kecepatan dan ketepatan. Tahap perkembangan seni tari pada anak usia dini yaitu:[41]

IAIN PURWOKERTO

[40] Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, (Medan, Perdana Publishing, 2016), hlm. 152-153)

[41] Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, ... hlm. 158

(a) Motorik statis, yaitu gerakan tubuh sebagaiupaya memperoleh gerak pada saat berjalan
(b) Motorik ketangkasan, yaitu gerakan untuk melakukan tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan
(c) Motorik penguasaan, yaitu gerak yang dilakukan untuk mengendalikan otot-otot tubuh sehingga ekspresi muka terlihat jelas.

Dalam tahap pengembangan kreativitas seni tari seperti yang telah dijelaskan diatas, menurut penulis memang seni tari sangat berkaitan dengan tubuh manusia artinya kalau kita melakukan gerakan tari itu biasanya menggunakan gerakan tubuh.

3) Seni rupa

Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Jenis-jenis kreativitas seni rupa untuk anak usia dini yaitu:[42]

(a) Menggambar
Menggambar adalah media yang paling ekspresif dimana anak usia dini dapa 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, dam mengembangkan kemampuan berekspresi anak.
(b) Finger Painting
Melukis dengan jari adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan (warna bubur) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang datar. Pembelajaran melukis menggunakan *finger painting* memiliki tujuan yaitu mengembangkan ekspresi melalui melukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, kreasi dan lain sebagainya.
(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.
(d) Mencetak
Mencetak adalah kegiatan seni rupa yang dilakukan dengan cara mecapkan (mencetakkan) alat atau acuan yang telah diberikan tinta (cat) pada kertas gambar.

[42] Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, ... hlm. 168

(e) Kolase
Kolase merupakan penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelas biasanya mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan bertekstur, lalu meletakkanya ditempat yang mereka suka.

(f) Menjiplak
Menjiplak adalah menggambar atau menulis garis-garis gambaran atau tulisan yang tersedia dengan menempelkan kertas kosong pada gambar atau tulisan yang akan dituiru.

(g) Membentuk
Membentuk dalam kaitan hegiatan seni rupa adalah mengubah, membangun dan mewujudkan. Umumnya bahan yang digunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, dan sebagainya.

4) Seni Drama

Tujuan seni drama yaitu untuk menghibur, sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan. Unsur yang terdapat dalam drama yaitu: penokohan, latar cerita, tema cerita, penggunaan gaya bahasa, dan rangkaian cerita.

b. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Bahasa

Menurut Syaodih (2001), dalam bukunya *Perkembangan Anak Usia Dini*, mengungkapkan bahwa aspek bahasa berkembang dimulsi dengan peniruan bunyi dan meraban. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Dengan bahasa, memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.[43]

Sedangkan menurut *Novi Mulyani,* pada bukunya *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, mengatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lainnya. Bahasa sebagai alat komunikasi, menjadi efektif sejak seorang individu berkomunikasi dengan orang lain.

[43] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 73

Menurut Enung Fatimah, bahasa yang dimiliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah "bahasa ibu".[44]

Menurut (Otto, 2015), aspek bahasa dapat dikategorikan dalam tiga tingkat yaitu:[45]

Tabel. 2.1
Tingkatan Kategori Aspek Bahasa

Level	Pengertian	Usia Anak	Contoh
Pengetahuan Linguistik	Pengetahuan mengenai bagaimana menggunakan bahasa untuk berkomunikasi	Batita dan anak pra sekolah	Mulai menggunakan bahasa secara efektif untuk mengkomunikasikan apa yang ia inginkan
Pengetahuan metalinguistik	Pemahaman secara sadar mengenai fitur-fitur tertentu bahasa	Anak-anak usia pra sekolah dan taman kanak-kanak	Mulai fokus dan menggunakan bunyi-bunyi tertentu dalam permainan rima atau memperhatikan bagaimana bunyi yang direpresentasikan oleh huruf-huruf alfabet, "Oh, ada huruf "N" itu namaku, Novi.
Verbalisasi pengetahuan metalinguistik	Bisa merespon secara lisan pertanyaan-pertanyaan mengenai fitur bahasa tertentu	Akhir taman kanak-kanak dan awal sekolah dasar	Mampu menjelaskan bagaimana *cup* dan *pup* terdengar mirip

Fungsi aspek bahasa dalam kreativitas usia dini adalah:[46]

1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan

[44] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* ... hlm. 107
[45] Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* ... hlm. 117
[46] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* ... hlm. 81

2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuam intelektual anak
3) Sebagai alat untuk mengembangakan ekspresi anak
4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Terkait dengan perkembangan aspek bahasa dalam fungsi komunikasi, bahasa akan berkembang secara optimal membutuhkan media sosialisasi dan interaksi sosial.[47]

c. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Sains

Pertumbuhan sains merupakan salah satu bagian dari kognitif anak. Kemampuan sains adalah kemampuan berpikir anak yang meliputi kemampuan mengetahui, mengamati, memahami, melakukan percobaan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya.[48]

Untuk mengembangan perkembangan sains anak dapat berinteraksi dengan alam, mengetahui konsep-konsep pembelajaran di alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup. Dalam pendidikan anak prasekolah pembelajaran sains sangat penting. Menurut Nugraha (2005) mengatakan bahwa pembelajaran sains dapat menjadikan anak bearada pada suatu pembentukan karakter dan sebagai individu yang harus berkembang di dunia dan lingkungannya.[49]

Berdasarkan pendapat diatas menebutkan bahwa sains merupakan sebuah cara dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia di sekitar kita. Dalam sains melibatkan kegitaan penemuan, membuktikan kebenaran, mencari ahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimanasesuatu diselidiki). Berdasarkan pengertian sains diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sains adalah kemampuan berpikir anak untuk mengetahui, mengamati, melakukan percobaan dan memecahkan masaah yang ada dilingkungannya. Anak dapat berinteraksi dengan alam,

[47] Fauzi, *Pendidikan Komunikasi Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Bahasa dan Kecerdasan Sosial*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013), hlm. 2

[48]Sujiono,*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2005), hlm.12

[49]Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta, Depdiknas, 2005), hlm. 36

mengetahui konsep-konsep sederhana tentang alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup.

Menurut Nugraha, ruang lingkup dalam pengembangan sains dapat digambarkan pada tabel berikut:[50]

Tabel. 2.2
Ruang Lingkup Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini

Dimensi Ruang Lingkup	Bidang Pengembangan	Kemampuan Bagi Anak
Berdasarkan isi bahan kajian	Bumi dan jagad raya	1. Pengetahuan tentang bintang, matahari, dan planet 2. Kajian tentang tenah. Batuan dan pegunungan
	Ilmu-ilmu hayati (Biologi)	1. Studi tentang tumbuh-tumbuhan 2. Studi tentang binatang 3. Studi ttentang hubungan binatangdengan tumbuhan 4. Studi tentang hubungan aspek-aspek kehidupsn dengan lingkungannya
Bidang pengembangan (target kemampuan)	Penguasaan produk sains	1. Memahami fakta-fakta 2. Memahami konsep 3. Memahami prinsip
	Penguasaan proses sains	Menguasai/ kemampuasn cara (strategi pembelajaran)pengenalan dan perolehan sains, meliputi: 1. Mengamati (observasi) 2. Mengklasifikasi (menggolongkan) 3. Meramalkan (memprediksi) 4. Menyimpulkan (inerence)

[50]Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, ... hlm.127-130

Dimensi Ruang Lingkup	Bidang Pengembangan	Kemampuan Bagi Anak
		5. Mengkomunikasikan 6. Penggunaan alat dan pengukuran 7. Merencanakan penelitisn
	Penguasaan sikap sains	1. Rasa tanggung jawab 2. Rasa ingin tahu 3. Disiplin 4. Tekun 5. Jujur 6. Terbuka terhadap pendapat lain dalam suatu penyelidikan atau percobaan 5.1 Mengidentifikasi hal-hal yang berubah atau harus diubah pada suatu pengamatan atau pengukuran 5.2 merencanakan bagaimana hasil pengukuran, perbandingan untuk memecahkan masalah 5.3 menentukan urutan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu percobaan 5.4 ketelitian dalam penggunaan alat dan pengukuran dalam suatu percobaan.

IAIN PURWOKERTO

d. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Hal Bermain

Piaget menjelaskan bahwa bermain adalah terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan Hurlock menjelaskan, behwa secara garis besar bermain dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu aktif dan pasif (hiburan). Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan oleh anak, misalnya dengan

bermain kejar-kejaran (berlari), membuat benda dengan tanah liat atau lilin, dan sebagainya. Sedangkan bermain pasif, kesenangan diperoleh dari kegiatan anak lain. Dalam hal ini, anak menikmati temannya bermain, atau menonton televisi, atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak-anak.[51]

Tahapan aspek bermain dalam kreativitas anak usia dini yaitu:[52]

1) Tahap eksplorasi

   Hingga bayi berusia tiga bulan, permainan mereka adalah melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya.

2) Tahap permaianan

   Bermain dengan barang mainan, seperti boneka, robot, mobil-mobilan dan lainnya, dimulai pada tahun pertama dan mengalami puncaknya pada usia 4-5 tahun, namun, pada usia 2 tahun atau 3 tahun, anak-anak membayangkan bahwa mainannya bersifat hidup dapat bergerak, berbicara, dan merasakan.

3) Tahap bermain

   Setelah masuk sekolah, jenis permainan anak-anak sangatlah beragam. Ketika anak-anak sendiri, nereka bermain dengan barang mainan. Selain itu, mereka juga tertarik dengan permainan, olah raga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

4) Tahap melamun

   Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya yang mereka senangi dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun. Melamun, dalam hal ini merupaka ciri khas anak remaja, ketika mereka diperlakukan tidak baik oleh temannya, ketika dia seolah tidak mengerti oleh siapapun, dan masalah remaja lainnya.

IAIN PURWOKERTO

[51]Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* ... hlm. 138
[52]Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* ... hlm.140-141

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya memalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan pearasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan berrnain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongandorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan

bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain: a. Mendongeng b. Menggambar c. Bermain alat musik sederhana d. Bermain dengan lilin e. Permainan tulisan tempel f. Permainan dengan balok g. Berolahraga Kreativitas anak akan timbul ketika anak melakukan kegiatan melalui bermain, baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan menggunakan bermain assosiatif. Dengan bermain assosiatif diharapkan anak akan menimbulkan ide yang beranekaragam. Sehingga ide-ide tersebut digabungkan untuk menghasilkan hasil karya yang lebih kreatif, Bermain assosiatif merupakan kegiatan yang bersifat sosial dimana anak diajak untuk bisa bekerjasama dengan temannya.

Ada beberapa kelebihan menggunakan teknik bermain assosiatif salah satunya adalah dapat mempererat atau memperkuat jalinan solidaritas kelompok. Anak-anak yang terlibat dalam kerjasama dapat saling mengerti ide-ide temannya sehingga dapat mengurangi sifat egoisentris anak. Rendahnya kreativitas anak merupakan petunjuk bahwa rangsangan yang diberikan kepada anak masih kurang. Rangsangan yang diberikan salah satunya menggunakan alat permainan edukatif yang dapat berupa balok, boneka tangan, APE yang terbuat dari barang-barang bekas dan aman bagi anak, kartu bergambar dan lain-lain. Selain itu pembelajaran yang menyenangkan juga dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya melalui bermain assosiatif. Anak diajak untuk bermain bersama temannya untuk menggabungkan anak dengan temannya untuk dituangkan dalam suatu hasil karya.

D. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Secara alamiah pengembangan anak tentulah berbeda-beda, baik dalam bakat, minat jasmani, kematangan emosi, kepribadian, dan sosialnya.Selain itu

setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, untuk dapat berfikir kreatif dan produktif.

Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 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 frustasi. Jika anak bosan dan frustasi, para guru juga akan tertular rasa bosan dan frustasi ketika mengajar. Dasar pemikiran inilah yang menjadi pengetahuan tentangperkembangan kreativitas anak usia dini secara teori dan praktis merupakan salah satu komponen dari kompetensi pedagogik seorang guru.

1. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Strategi Pengembangan Kreativitas

Strategi pengembangan kreativitas pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran, Kreativitas penting diberikan pada lebih awal. Oleh karena itu diperlukan bimbingan untuk mengembangkan kreativitas seseorang. Guru yang kreatif juga akan menciptakan desain pengajaran yang kreatif. Pembelajaran kreatif akan membuat siswa aktif dalam mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara untuk membangun iklim belajar yang memicu berkembangnya kemampuan berpikir dan bekerja. Strategi yang bisa ditempuh untuk mengembangkan kreativitas seseorang adalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang menantang tingkat proses berpikir tertinggi sesuai dengan konsep pengembangan ide kreatif, juga kreatif dan inovatif. Pertanyaan yang diberikan dikategorikan berdasarkan peta profil kreativitas seseorang (yaitu) profil individu imajinatif, investasi, improver, dan gagasan inkubasi.

Menurut treffinger, mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang

pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lainnya.

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki sejak dini. Untuk itu Rachmawati (2012) merumuskan strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

b. Pengembangan kreativitas melalui produk (hastakarya)

Pengambangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yanglain.[53]

c. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Dalam hal ini imajinasi yang di maksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas- luasnya, dan multi prespektif dalam merespon suatu stimulasi.Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak.Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa di batasi kenyataan dan realitas sehari-hari.Anak bebas berfikir sesuai khayalan dan pengalamannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir fluency, fleksibility, dan originality pada anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.[54]

---

[53]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 52
[54]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 53

d. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif seringkali muncul dari eksplorasi atau dari penjelajahan individu terhadap sesuatu.Eksplorasi dapat membarikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini di lakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung.

Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak (TK) adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak di latih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan, setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objektersebut.

Kegiatan yang dapat di kembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), *Mediated Learning Experience*, dan OutboundTraining.[55]

e. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen yang di maksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan akan tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen di antaranya adalah memfasilitasi minat akan tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang

[55]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 55

nyata, kemudian guru memfasilitasi minat anak tersebut dari permasalahan yang sifatnya umum pada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat di cari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekolah, guru juga membari semangat kepada anak untuk mencaritahudaripadamembaritahu,danterakhirgurumenjelaskan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukan dan membuat kesimpulan sederhana.[56]

f. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek meerupakan metode pembelajaran yang di lakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak.Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, ketrampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri se optimal mungkin.Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.[57]

g. Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasi. Wujud sesuatu yang kreatif di sebut pula kreativitas.Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya.Karena dalam prosesnya terdapat imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkankan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik ataunyanyian.[58]

h. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

[56]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 58
[57]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 61
[58]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 63

Anak sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain. Sikap ini dapat meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah bahasa ekspresi perasaan.

Fungsi berbahasa dapat dilakukan di taman kanak-kanak (TK) melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pebgalaman, sosio drama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.[59]

Pendapat lain dikemukakan oleh Munandar (1999) yang menyatakan bahwa strategi pengembangan dapat ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produkatau lebih dikenal dengan "strategi 4P".

a. Pribadi

Kreatifitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif inilah yang mencerminkan orisinalitas dari individu, dari ungkapan pribadi inilah diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Sebagai seorang guru / pendidik hendaknya dapat menghargai dan membantu menemukan dan mengembangkan bakat tersebut.[60] Dan menerima anak sebagaimana adanya, tanpa syarat dan tuntutan apapun dan memberikan kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya ia mampu dan baik.

b. Pendorong (Press)

Dalam mewujudkan dan mengembangkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan (motivasi), baik dari dalam diri (motivasi internal) maupun dari lingkungan sekitar yang berupa suasana kondusif, apresiasi, pujian dan lain sebagainya (motivasi eksternal).[61] Kedua

IAIN PURWOKERTO

[59]Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*… hal. 65

[60] S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah,* (Jakarta: Grasindo, 1992), hal. 45

[61] S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 1992), hal. 68

motivasi tersebut sama-sama diperlukan. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan internal anak. Akan tetapi perlu diwaspadai jangan sampai dorongan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya akan melemahkan dorongan internal dalam diri anak, sebab bagaimanapun juga motivasi dari dalam diri sendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan kreatifitas diri, dan lingkungan hanya sebagai fasilitator dalam pengembangan kreatifitas tersebut.

Kedua motivasi tersebut sama-sama diperlukan. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan internal anak. Akan tetapi perlu diwaspadai jangan sampai dorongan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya akan melemahkan dorongan internal dalam diri anak, sebab bagaimanapun juga motivasi dari dalam diri sendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan kreatifitas diri, dan lingkungan hanya sebagai fasilitator dalam pengembangan kreatifitas tersebut. Kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreatifitas konstruktif adalah di mana anak merasa aman dan bebas untuk mengungkapkan dan mewujudkan diri. Menurut Utami Munandar bahwa rasa aman ini dapat tercipta jika pendidik memenuhi syarat berikut:

1) Dapat menerima anak didik sebagaimana adanya dengan segala kekuatan dan kelemahannya dan tetap menghargainya.
2) Memahami anak didik dan memberikan pengertian dengan mencoba menempatkan diri dalam situasi anak dan melihat dari sudut pandang anak.
3) Tidak memberikan nilai terlalu cepat terhadap anak didik. Dalam situasi sekolah memang pemberian nilai tidak dapat dihindari namun dapat diusahakan agar pemberian nilai bukan merupakan ancaman, karena ancaman akan menimbulkan sikap atau

IAIN PURWOKERTO

keinginan mempertahankan diri.62 Berbeda dengan hal di atas, sekarang banyak orang tua bahkan para pendidik masih memprioritaskan pencapaian prestasi akademik, anak dikatakan sukses (berhasil) jika mampu mendapatkan nilai yang tinggi dan meraih peringkat (ranking) teratas di kelasnya, meskipun ada sebagian pendidik menyadari betapa pentingnya kreatifitas, agar anak tetap "survive" di masa mendatang. Namun permasalahannya adalah dengan adanya kurikulum yang ketat dan kelas dengan jumlah murid yang banyak, maka tidak ada waktu untuk pengembangan kreatifitas. Untuk itu hendaknya, diantisipasi sejak dini supaya pengembangan kreatifitas tetap mendapat tempat yang proporsional dengan perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas serta penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan menunjang.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreatifitas, anak perlu diberi kesempatan untuk kreatif. Pendidik hendaknya dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dan pendidik hanya sebagai mediator yang menyediakan sarana prasarana yang diperlukan anak diberi kebebasan untuk berekspresi baik melalui tulisan, gambar, dan sebagainya. Dan pendidik jangan terlalu cepat menuntut hasilnya, sehingga membatasi. Melihat kenyataan di atas, variasi kegiatan yang kreatif sangat besar perannya dalam menunjang pengembangan kreatifitas dan untuk menghindari rasa bosan pada diri anak, sehingga anak menjadi lebih bersemangat. Dalam berfikir kreatif (kegiatan kreatif) melalui sebuah proses, semakin proses tersebut semakin tinggi mutunya. Ada empat tahapan proses berfikir kreatif sebagaimana diungkapkan oleh Wallas:

1) Tahap persiapan (preparation)

[62] S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 1992), hal 98

Merupakan tahap awal berupa pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada tetapi belum sampai menemukan sesuatu baru menjajagi kemungkinan-kemungkinan.

2) Tahap pematangan (incubation)

Merupakan tahap menjelaskan membatasi, membandingkan masalah dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.

3) Tahap pemahaman (illumination)

Merupakan tahap pencarian dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesiskan, kemudian merumuskan beberapa keputusan.

4) Tahap pengetesan (verification)

Merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil tepat atau tidak.[63] Kreatifitas sebagai proses mental yang unik yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinil mencakup jenis pemikiran spesifik yang oleh Guilford disebut divergent thinking, yaitu proses berfikir yang melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang atau menguraikan suatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan. Untuk itu pengembangan kreatifitas tidak dapat dilakukan dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori melainkan dengan kegiatan belajar discovery / inquiry. Dengan demikian, pendidik hendaknya menciptakan suasana belajar yang lebih banyak memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri dan melakukan berbagai percobaan. Keadaan demikian inilah,

[63] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 105

menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat dan percaya terhadap siswa.

d. Produk

Keadaan yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk-produk kreatif dan bermanfaat adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Sejauh mana kedua aspek tersebut, mendorong seseorang untuk melibatkan diri dalam proses kegiatan kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif oleh anak dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Sebagai pendidik hendaknya menghargai produk kreatifitas anak dan mengkomunikasikannya dengan orang lain, sehingga anak akan lebih termotivasi.

Dengan memperhatikan 4P (person, press, process, product) dan menyikapinya dengan bijaksana diharapkan kreatifitas anak dapat dikembangkan secara optimal, karena itu merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan yang mampu melaksanakan salah satu tugasnya, yaitu menciptakan orang-orang yang mampu melakukan sesuatu yang baru, tidak hanya mengulang apa yang telah dikerjakan oleh generasi sebelumnya. Mereka adalah orang-orang yang kreatif, menemukan sesuatu yang belum pernah ada atau mengombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi hal yang baru. Hal ini dinyatakan oleh Piaget bahwa: "the principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done, men who are creative, inventive, and discoverers".[64]

Pembahasan tentang kreatifitas sering kali diidentikkan dengan intelegensi (kecerdasan) kreatif, namun tidak demikian kenyataannya,

[64] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 126.

banyak anak yang pandai dan mencapai keberhasilan akademik tetapi hanya sedikit yang dapat menunjukkan cara berfikir kreatif yang tidak sekedar "memberikan yang diinginkan guru". Antara kreatifitas dan intelegensi memang terdapat perbedaan jika mengacu pada teori Guilford tentang "structure of intellect". Intelegensi lebih mengarah pada cara berfikir konvergen, yaitu berfikir memusat dengan penekanan pada jawaban tunggal yang paling tepat. Sedangkan kreatifitas lebih berkenaan dengan cara berfikir divergen (menyebar), maksudnya proses berfikir menyebar dengan penekanan pada segi keragaman jumlah dan kesesuaian. Sejauh ini, beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya keterkaitan antara kreatifitas dan intelegensi sampai pada tingkat tertentu. Hubungan ini merupakan suatu keharusan karena kreatifitas tidak dapat berfungsi dalam kekosongan, artinya kreatifitas membutuhkan "pengetahuan" yang diterima sebelumnya dan ini tergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Seseorang tidak akan mampu berkreasi pada bidang yang ia tidak tahu sama sekali. Namun kreatifitas tidak hanya di bidang ilmu dan seni, penyelesaian masalah atau penemuan cara baru dalam menghadapi segala persoalan termasuk kreatifitas.

Berdasarkan hasil studi Betzels dan Jackson mengemukakan bahwa tidak ada hubungan antara kreatifitas dan intelegensi. Jadi orang yang mempunyai IQ yang tinggi mungkin kreatifitasnya rendah atau sebaliknya. Hal itu menunjukkan bahwa kreatifitas dan inteligensi adalah dua ranah kemampuan manusia yang berbeda dalam sifat dan orientasinya. Terlepas dari persoalan cerdas dan kreatif, dalam pengembangan kreatifitas ada tiga faktor yang harus diperhatikan sebagaimana dikemukakan oleh Devis sebagaimana dikutip oleh Slameto, yaitu:[65]

[65] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), Cet. 4, hal. 154-159.

IAIN PURWOKERTO

1) Sikap individu

Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan "serta produk". Dalam pemecahan baru. Untuk tujuan ini ada hal-hal yang perlu diperhatikan:

a) Pemberian perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri anak didik sebagai seorang guru harus mampu menanamkan rasa kepercayaan diri anak didik sedini mungkin agar pengembangan gagasan, produk-produk dan pemecahan masalah dapat terwujud. Dengan rasa percaya diri anak didik akan merasa aman secara psikologis, sehingga ia dapat memecahkan masalah kreatif.

b) Membangkitkan rasa ingin tahu anak didik, karena rasa ingin tahu merupakan titik pangkal bagi anak untuk berkreasi.

2) Kemampuan dasar yang diperlukan

Meliputi berbagai kemampuan berfikir konvergen dan divergen. Tehnik-tehnik yang digunakan dalam pengembangan kreatifitas anak:

a) Melakukan tehnik "inquiry" (pencaritahuan).

Dengan tehnik ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah.

b) Menggunakan tehnik "brainstorming" (sumbang saran).

Dengan ini anak didik dapat mengemukakan ide-idenya dengan bebas dan tetap terbuka menerima gagasan orang lain.

Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif. Dengan diterimanya penghargaan oleh anak didik akan mempengaruhi konsep diri siswa yang positif.

c) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Penyajian bahan pembelajaran perlu dikemas semenarik mungkin dengan didukung penggunaan media yang

IAIN PURWOKERTO

representatif untuk merangsang kemampuan berfikir kritis dari kreatif.

Sedangkan Santrock (2007) membagi strategi pengembangan kreativitas menjadi 5, yaitu:[66]

a. Buatlah anak terlibat dalam *brainstrorming* dan memunculkan sebanyak mungkin ide.

Brainstrorming adalah suatu teknik dimana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam sebuah kelompok, menyoroti ide-ide orang lain, dan mengatakan secara praktis apapun yang muncul dalam pikiran.

Anak-anak lazimnya diminta untuk mengkritik ide-ide orang lain setidaknya sampai sesi *brainstrorming* selesai. Dalam kelompok ataupun perseorangan, strategi kreativitas yang baik adalah memunculkan sebanyak mungkin ide baru.Semakin banyak ide-ide baru yang dimunculkan oleh anak, semakin baik kesempatan mereka dalam menciptakan sesuatu yang unik.

b. Sediakan lingkungan yang mestimulasi kreativitas anak

Orang-orang dewasa yang mendorong kreativitas anak dengan membawa mereka pada lokasi dimana kreativitas dinilai.Howard Gardner yakin bahwa ilmu pengetahuan, penemuan, dan musium anak menawarkan kesempatan yang banyak untk menstimulasi kreativitas anak.

c. Jangan mengontrol secara berlebihan

Amabile mengatakan memberitahu anak bagaimana melakukan sesuatu secara tepat dan persis akan membuat anak merasa bahwa keaslian adalah kesalahan dan eksplorasi berarti membuang-buang waktu. Orang dewasa dapat mengurangi tindakan merusak keingintahuan alami anak jika mereka membiarkan anak memilih minat-minat mereka sendiri dan mendukung minat tersebut. Dan jangan pula orang tua secara konstan mengawasi anaknya, karena anak yang dalam

[66]John W. Ssntrock, *Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Erlangga, 2007), hal. …

pengawasan yang konstan akan mengakibatkan kreativitas anak menyusut dan semangat petualangan mereka menurun.

d. Doronglah motivasi *internal*

Motivasi yang menggerakan anak kreatif berupa kepuasan yang muncul dari hasil kerja itu sendiri.Kompetisi merebutkan hadiah dan evaluasi formal seringkali melumpuhkan motivasi intrinsik dan kreativitas.

e. Kenalkan anak dengan orang-orang krteatif

Guru dapat mengundang tokoh kreatif ke kelas dan meminta mereka mendeskripsikan apa yang membantu mereka menjadi kreatif atau mendemonstrasikan keahlian kreatif mereka. Tokoh yang di undang ke kelas dapat memberikan dukungan dan membawa hasil karya mereka ke kelas dan mengubah kelas menjadi arena menstimulasi kreativitas anak.

2. Produk Hasil Kreativitas Anak

Yeni dan Euis (2011), menyebutkan beberapa contoh hasil karya dan ekspresi anak melalui kegiatan pengembangan kreativitas, sebagai berikut:

a. Boneka Jari Lucu (Pengembangan Kreativitas Melalui Aktivitas Menciptakan Produk/Hasta Karya).

Tebel. 2.3
Kegiatan boneka jari lucu

Nama Kegiatan	Boneka Jari Lucu
Tujuan	Meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif. Dan mengembangkan keterampilan motoric kasar dan motoric halus anak dalam membuat karya kreatif.

1) Alat dan Bahan yang digunakan :

a) Guru mempersiapkan bahan yang diperlukan dalam kegiatan ini yaitu ; kain planel atau bias menggunakan karton manila, gunting, lem, serta benang wol.

IAIN PURWOKERTO

b) Anak-anak dapat memperkaya baban ini dengan mencari benda-benda lain yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan boneka jari seperti kertas warna, bungkus permen, kancing, dan lain sebagainnya.

2) Kegiatan :

a) Anak-anak bersama-sama guru mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat boneka jari.

b) Di awal kegiatan guru bercerita dengan menggunakan media boneka jari

c) Kegiatan selanjutnya guru memotivasi anak untuk mau terlibat dalam membuat boneka dan tokoh cerita tadi. Proses pembuatan boneka jari tersebut dapat dilakukan dengan cara: (1) Memotong kain planel menjadi dua bagian dengan ukuran jari. (2) Rekatkan sesinya dengan menggunakan lem, tetapi bagian tengahnya tetap terbuka. (3) Anak dapat menggambar bagian wajah (mata, hidung, rambut) dengan mengunakan kain pera, benang wol, atau kain planel lainnya.

d) Anak diberikan kesempatan untuk bercerita bebas dengan tokoh-tokoh boneka yang mereka buat.[67]

b. Kantong Ajaib (Pengembangan Kreatifitas melalui Imajinasi)

Tabel. 2.4
Kegiatan kantong ajaib

Nama Kegiatan	Kantong Ajaib
Tujuan	Berpikir kreatif dan imajinatif serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan daya ingat, serta menciptakan kegembiraaan melalui latihan kepekaan indra peraba

[67]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 87

1) Kegiatan:
   a) Guru menyediakan kantong berwarna gelap, dan benda-benda dengan berbagai tekstur yang dikenal anak, seperti sisir, bulu ayam, buah pisang, pinsil, penghapus dan sebagainnya.
   b) Benda-benda tersebut dimasukan ke dalam kantong tanpa sepengetahuan anak-anak.
   c) Mintalah anak-anak untuk mengambil satu benda dan menebaknya tanpa melihat.
   d) Benda-benda dalam kantong dapat divariasikan seperti berbagai jenis buah, sayuran, mainan, ataupun benda-benda lainnya yang ada disekitar anak.
   e) Pada hari lain, guru dapat memberi tugas pada anak untuk membawa benda yang penting menurut mereka lalu benda tersebut dimasukan ke kantong ajaib tadi.
   f) Anak-anak lain dapat mencoba menebaknya dengan meraba dari luar kantong, mencium aromanya ataupun memasukan tangannya ke dalam kantong.
   g) Anak yang membawa kantong misterisu tadi dapat membantu anak lain dengan memberikan sedikit informasi tentang ciri-ciri benda itu.
   h) Diakhir kegiatan guru dapat meminta anak tersebut menceritakan posisi penting benda tersebut baginya.[68]

c. Eksplorasi Capung (Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Eksplorasi)

Tabel. 2.5
Kegiatan eksplorasi capung

Nama Kegiatan	Eksplorasi Capung
Tujuan	Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, mengembangkan kemampuan pengamatan, konsentrasi, ketelitian, belajar mandiri dan rasa ingin tahu anak.

[68]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 115

IAIN PURWOKERTO

1) Kegiatan :
   a) Guru membawa anak ke tempat capung (lapangan, sawah) atau membawa capung sebagai media belajar di kelas.
   b) Guru menyediakan kaca pembesar, kertas, pensil warna, barang-barang bekas, lem, gunting dan bahan lainnya yang dibutuhkan anak.
   c) Dengan seekor capung anak-anak diminta melakukan kegiatan yang menarik hatinya seperti;

      Tanya jawab tentang kehidupan capung
      Menggambar capung
      Membuat capung-capungan dari barang bekas atau kertas
      Mengamati capung dengan kaca pembesar
      Menggambar serat sayap capung
      Membuat desain kendaraan seperti bentuk capung (misalnya helikopter)
      Membuat konstruksi kendaraan capung dari bahan bekas
      Membuat helmcapung
      Mengukur panjang capung
      Menimbang berat capung
      Mengamati dan memberi makan capung
      Memelihara capung
      dan lain-lain

IAIN PURWOKERTO

Catatan tambahan:

Eksplorasi binatang ini tidak hanya dilakukan pada capung saja.namun guru dan anak-anak dapat memilih objek lain seperti kodok. kucing, ayam, hamster, ikan, kura-kura dan binatang lainnya yang ingin anak kenali dan amati lebih mendalam. Di awal kegiatan sangat mungkin guru masih perlu memberikan contoh (tidak hanya satu contoh tetapi beberapa contoh sehingga memperkaya wawasan anak).Namun pada kegiatan selanjutnya kegiatan dapat berkembang

dengan sendirinya selama anak mendapatkan kesempatan dan kebebasan berekSpresi serta pernah mendapatkan pengalaman sebelumya.[69]

d. Mencampur Warna (Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Eksperimen)

Tabel. 2.6
Kegiatan mencampur warna

Nama Kegiatan	Mencampur warna
Tujuan	Melatih mengamati perubahan, berpikir sebab akibat dan berpikir kreatif

1) Alat dan Bahan yang Digunakan:

   Guru menyediakan cat air berwarna primer (merah, biru, dan kuning) dan gelas-gelas plastik serta kuas.

2) Kegiatan**:**

   a) Jika terlalu kental cat air dapat dicampur dengan sedikit air.

   b) Guru memperagakan proses mencampur warna dan biarkan anak-anak mengamati perubahannya, misalnya guru mencampur warna biru dan kuning maka warna akan berubah menjadi hijau. Lakukan kegiatan ini dengan penuh ekspresif dan rasa takjub atas terjadinya perubahan warna,

   c) Selanjutnya guru dapat bertanya kepada anak-anak, apa yang akan terjadi jika merah dan kuning dicampur?, mereka mungkin akan mengemukakan berbagai jawaban. Selanjutnya kembali guru dan anak-anak mengamati kembali warna apa yang akan muncul jika kuning dan merah disatukan. Kegiatan selanjutnya anak-anak dapat melakukan sendiri eksperimen mencampur warna secara langsung, mereka dapat mencampur berbagai warna dan

[69]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 122

menciptakan warna-warnabaru sesuai dengan imajinasi dan keinginan mereka.[70]

e. Bernyanyi dan Berkeliling

Tabel. 2.7
Kegiatan bernyanyi dan berkeliling

Nama Permainan	Bernyanyi dan Berkeliling
Tujuan	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, koordinasi fisik, dan mental

1) Kegiatan:

a) Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi berkeliling ruangan dengan berbagai variasi:

Bernyanyi dengan cepat

Bernyanyi dengan lambat

Bernyanyi dengan keras

Bernyanyi dengan lembut

Bernyanyi dengan berbisik

Bernyanyi sambil duduk

Bernyanyi sambil berdiri

Bernyanyi sambil berdiri dengan satu kaki

Bernyanyi sambil tengkurap

Bernyanyi sambil telentang

Bernyanyi sambil bertepuk tangan

Bemyanyi sambil menghentakkan kaki

Dan lain sebagainya

b) Guru dapat bertanya pada anak-anak tentang kegiatan lain yang dapat dilakukan. Sangat mungkin ada anak yang memiliki ide-ide baru yang tidak terpikirkan oleh gurunya ataupun anak lainnya.[71]

IAIN PURWOKERTO

[70]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 136

[71]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 148

f. Proyek Ulang Tahun (Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Proyek)

Tabel. 2.8
Kegiatan proyek ulang tahun

Nama Kegiatan	Proyek ulang tahun
Tujuan	d) Meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif. e) Mengembangkan keterampilan motoric kasar dan motoric halus anak dalam membuat karya-karya kreatif. f) Melatih kerjasama dan keberanian.

1) Alat dan Bahan yang Digunakan:

   Guru mempersiapkan 20 balon, kertas kref, lem. gunting, solatif, kue-kue ringan, serta kue bolu untuk diberikan hiasan oleh anak-anak, lilin, piring kertas, pisau kue, air minum serta gelas, terompet.

2) Kegiatan:

   a) Anak dibagi menjadi 3 kelompok, dalam pengelompokan anak dapat menentukan sendiri kelompok yang akan diikutinya.

   b) Kelompok pertama bertugas untuk membuat kue Ulang Tahun Ceria hasil karya mereka. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas pelaksanaan kegiatan tersebut. Kelompok ini kemudian disebut dengan Tim “Cake”.

   c) Kelompok kedua bertugas sebagai peniup balon dan membuat rancangan dekorasi kelas untuk pelaksanaan Ulang Tahun. Guru membantu anak-anak untuk membuat roncean atau hiasan ruangan yang akan membuat mangan tersebut menjadi ceria. Kelompok ini disebut dengan tim “Dekorasi”.

   d) Kelompok ketiga bertugas sebagai pengatur acara Ulang Tahun Ceria. Anak-anak dibagi tugasnya untuk menjadi pembawa acara, pembaca doa, penyanyi, dan sebagainya. Kelompok ini disebut dengan tim “acara”.

IAIN PURWOKERTO

e) Apabila persiapan yang dilakukan untuk menyelenggarakan kegiatan ini telah selesai, maka guru membimbing anak-anak dalam pelaksanaan kegiatan Ulang Tahun Ceria.

f) Guru bersama anak-anak melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan tema kegiatan Proyek Ulang Tahun.[72]

g. Siapakah Dia ? (Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa)

Tabel. 2.9
Kegiatan siapakah dia

Nama Kegiatan	Siapakah Dia ?
Tujuan	Mengembangkan kecerdasan social, perhatian dan pengamatan terhadap teman sebaya.

1) Kegiatan :

a) Guru meminta tiga atau empat orang anak untuk berdiri di depan teman-temannya.

b) Katakan kepada anak-anak lainnya bahwa anak yang di depan akan menceritakan tentang sesuatu yang misterius bisa tentang binatang, benda ataupun tentang salah satu dari mereka sendiri.

c) Guru dapat membantu anak untuk mengidentifikasi "sang misterius", anak-anak memberikan beberapa bukti dan ciri untuk bisa menebak siapa orang misterius itu.

d) Mulailah dengan bukti-bukti seperti warna rambut, pakaian dan lain-lain.

e) Jika bukti tersebut tidak sesuai dengan mereka yang berdiri, anak-anak diminta tetap duduk. Misalnya, jika dikatakan bahwa orang misterius tersebut memakai sepatu cokelat, siapa pun yang tidak memakai sepatu cokelat diminta duduk.

f) Anak dapat mengembangkan permainan ini sesuai dengan imajinasinya.[73]

IAIN PURWOKERTO

[72]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 160

3. Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas itu lahir dan timbul pada masa kanak-kanak sampai masa remaja. Adapun bagaimana berkembangnya dan kemana arah perubahannya, terpengaruh oleh pengalaman anak dalam keluarga, masyarakat, sekolah dan teman-temannya.

Adapun yang mempengaruhi kreatifitas adalah :

a. Faktor-faktor intern

Yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, dimana faktor intern ini meliputi:

1) Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Proses berfikir seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Agar seseorang dapat berfikir kreatif haruslah mengusahakan kesehatan dalam keadaan baik.

b) Cacat tubuh

Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan tubuh juga mempengaruhi cara berfikir seseorang, karena siswa yang cacat belajarnya juga akan menjadi terganggu.

2) Faktor psikologi

a) Inteligensi

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan Psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain, namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ lain. Karena fungsi otak itu sendiri sebagai

IAIN PURWOKERTO

[73]Yeni Rachmawati & Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*… hal 168

pengendali tertinggi dari hampir seluruh aktivitas manusia.[74] Siswa mempunyai inteligensi tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah.[75] Sehingga seorang anak apabila memiliki tingkat inteligensi yang normal atau tinggi, maka akan dapat berfikir yang lebih kreatif dan berhasil dengan baik.

b) Kesiapan

Kesiapan yaitu kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa dalam proses belajar sudah ada kesiapan, maka kreatifitas siswa akan timbul.

c) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkatan dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain yang sudah siap (matang) dalam melaksanakan kecakapan yang lebih kreatif. Misalnya, anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir, dan lain-lain.

d) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat kreatif dalam belajar, mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

e) Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap

IAIN PURWOKERTO

[74] Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal.

[75] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hal 56

sesuatu.[76] Minat juga bisa diartikan dengan suatu sikap atau kondisi dimana seseorang tergerak untuk berbuat karena adanya rangsangan belajar semacam itu sekaligus memberi kemungkinan menggerakkan potensi kreatifnya.[77]

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap berfikir kreatif anak, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidakakan belajar dengan sebaikbaiknya sehingga mempengaruhi kreatifitas anak.

f) Bakat

Bakat merupakan kecakapan potensial yang bersifat khusus, yaitu khusus dalam sesuatu bidang atau kemampuan tertentu.[78] Bakat juga bisa diartikan sebagai kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau ketrampilan, yang relatif bisa bersifat umum atau khusus. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan-latihan pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat tersebut bisa terwujud.[79]

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan sangat mempengaruhi berfikir siswa, agar siswa dapat berfikir haruslah menghindarijangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor-Faktor Ekstern

Yaitu faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadapcara berfikir anak yaitu :

1) Faktor keluarga

Peran yang dimainkan oleh keluarga dalam pembentukan kreatifitas anak sangatlah berpengaruh. Perkembangan bakat dan

[76] Bharuddin,……. hal 24
[77] Utami Munandar, *Kreatifitas Sepanjang Masa*, (Jakarta: Muliasari, 1988), hal 55
[78] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses*..., hal 101
[79] Utamai Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas*...,hal 2

IAIN PURWOKERTO

kreatifitas anak sangat berpengaruh oleh cara hidup dalam keluarga dan oleh posisi dan sikap orang tua terhadap anak.[80] Dengan demikian orang tua harus mengetahui perkembangan anak, sehingga orang tua dapat mengarahkan dan mendorongnya, dan hasilnya anak dapat mengembangkan kreatifitas dengan kemampuan berfikirnya serta kematangan emosi yang dimilikinya.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi kreatifitas siswa meliputi metode pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.[81] Di berbagai macam faktor tersebut, apabila dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka perkembangan kreatif anak akan berkembang dengan baik pula.

3) Faktor lingkungan

Dalam perkembangan kreatifitas anak, lingkungan merupakan faktor yang penting, sebab perkembangan dan kematangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, lebih-lebih dalam pengembangan kreatifitas anak itu sendiri.[82] Lingkungan yang baik adalah yang dapat menunjang kreatifitas anak.

Lingkungan tersebut adalah yang memiliki indikasi sebagai berikut:

a) Lingkungan yang dapat memberikan semangat atau motivasi untuk mengembangkan aspek sosial, diantaranya dengan mengenalkan sikap yang perlu dimiliki dalam pergaulan.
b) Lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bereksperimen dan berekplorasi menurut minat dan hasrat yang dimiliki anak.

IAIN PURWOKERTO

[80] M. Kholifah Barokah dan Zakiyah Derajat, *Mencari Bakat Anak-Anak*, Cet. II, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), hal 35.
[81] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal 64.
[82] M. Kholifah Barokah dan Zakiyah Derajat, *Mencari Bakat* …, hal 24.

c) Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.[83]

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan dapat menunjang perkembangan kreatifitas, tergantung pada anak itu sendiri mengaplikasikannya dari bentuk aktivitas yang dilakukan dalam kehidupannya, lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Sebab, bila lingkungan tersebut menunjang maka anak akan bisa berkembang dengan baik. Sebaliknya, jika lingkungan itu tidak menunjang, maka anak akan mengalami kegagalan untuk mengembangkan kreatifitasnya.

4. Faktor yang menghambat kreativitas

Salah satu kendalah konseptual utama terhadap studi kreatifitas adalah pengertian tentang kreatifitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreatifitas diasumsikan sebagai sesuatu yang tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Adapun kendala-kendala lain yang dapat menghambat kreatifitas adalah sebagai berikut:

a. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreatifitas.[84] Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya,dan itu masalahnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak berupa materi, tapi hendaknya berkaitan erat dengan kegiatannya, misalnya dengan memberikan kesempatan untuk menampilkan dan

[83] Andang Isma'il, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal 137

[84] Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),hal 224

mempresentasikan pekerjaannya sendiri, ataubisa juga dengan memberikan pujian yang bisa memotivasi untuk berkreasi.[85]

b. Persaingan (kompetisi)

Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaanya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreatifitas.

c. Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreatifitas 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 ujian yang harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang biasanya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

d. Keluarga

Tidak jarang karena keinginan orang tua membantu anak berprestasi sebaik mungkin, merekamendorong dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak. Akibatnya ialah, meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar, mencapai nilai tinggi, mendapat penghargaan, tetapi mereka tidak menyukai kegiatan tersebut sehingga tidak mengahasilkan sesuatu yang betul-betul kreatif.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan pencarian terhadap sumber-sumber karya lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Berikut ini adalah karya-karya lain yang relevan dengan penelitian peneliti:

[85] Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*…. hal 114

Pertama, buku yang ditulis oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul "*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak",* menjelaskan tentang kreativitas dalam kehidupan, serta bagaimana mengembangkan kreatifitas anak usia dini dengan beberapa strategi permainan. Dan pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusialah yang membuat majunya sebuah peradaban.Dengan potensi yang diberikan Tuhan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya.[86]

Kedua, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat"* karya Utami Munandar yang mengupas tentang pentingnya kreativitas untuk dipupuk sejak dini.Dengan kreativitas, seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya, dapat melihat berbagai kemungkinan penyelesaian dari masalah yang dihadapi, sesuatu yang berhubungan dengan aktivasi kreatif dapat meningkatkan kualitas hidup.[87]

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Diana Vidya Fakhriyani pada tahun 2016 ini berjudul "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" yang membahas tentang setiap individu memiliki beragam kemampuan yang berbeda. Bercermin dari keragaman kemampuan yang berbeda itu, hendaknya perlu dilakukan pelbagai cara dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu kemampuan individu adalah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan, pun di berbagai elemen pendidikan. Dalam hal ini, para pendidik memegang peranan yang penting untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memiliki pengaruh besar dan cukup memberi andil dalam kehidupan seseorang, misalnya dalam prestasi akademik.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang tidak dibawa sejak lahir, namun dapat dipelajari dan dikembangkan, sehingga seyogyanya kemampuan ini dapat dikembangkan sejak dini. Hal tersebut dikarenakan masa-masa usia dini

[86]Yeni, *Strategi Pengembangan*.., hlm. 3
[87]Utami Munandar, *Pengembangan*.., hlm. 31

merupakan masa golden age, yang merupakan pondasi dari tahapan usia yang selanjutnya.[88]

Keempat, tesis yang ditulis Sutrisno yang berjudul "Mengembangkan Kreativitas Dalam Pendidikan Islam Kontemporer (Telaah Pemikiran Muhammad Iqbal)." Dalam tesis ini mengkaji tentang pemikiran Islam khususnya yang berkaitan dengan berbagai persoalan pendidikan Islam. Salah satu pertimbangan adalah pandangan Iqbal mengenai kesatuan ilmu yang dapat dijadikan dasar pengembangan dialog pemikiran pendidikan yang bersumber dari pemikiran-pemikiran barat dan Islam, juga mengkaji bagaimana konsep pendidikan Islam yang mampu mengembangkan dayakreatif bagi pengembangan kepribadian muslim.

Kelima, tesis yang ditulis Jamilah yang berjudul "Pengembangan Kreativitas Usia Dini melalui Musik di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta" dalam tesis ini mengkaji kurangnya nilai-nilai kreativitas di dalam pembelajaran musik, anak memerlukan pemahaman tentang unsur-unsur musik, diawali dengan pengajaran yang dinamakan teori musik dasar. Pengajaran teori musik dasar ini memberikan pemahan yang bermakna bagi seseorang jika ia telah mengalami serta menghayati. Fungsi unsur-unsur musik harus diberikan melalui pengalaman musik yaitu penghayatan suatu lagu melalui membaca musik, sehingga peserta didik mendapat gambaran menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut.

Dari masing-masing penelitian yang telah peneliti sebutkan, terdapat beberapa kesamaan dengan yang peneliti teliti. Akan tetapi persamaan-persamaan itu bukanlah bersifat garis besar, karena masih terdapat banyak perbedaaan dalam pembahasan diantaranya, baik itu berupa: subjek, lokasi penelitian, maupun tahun penelitian. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dari penelitian yang lain dan belum dilakukan oleh orang lain.

IAIN PURWOKERTO

[88]Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains Vol.4 No.2 2O16, hlm. 193

F. Kerangka Berpikir

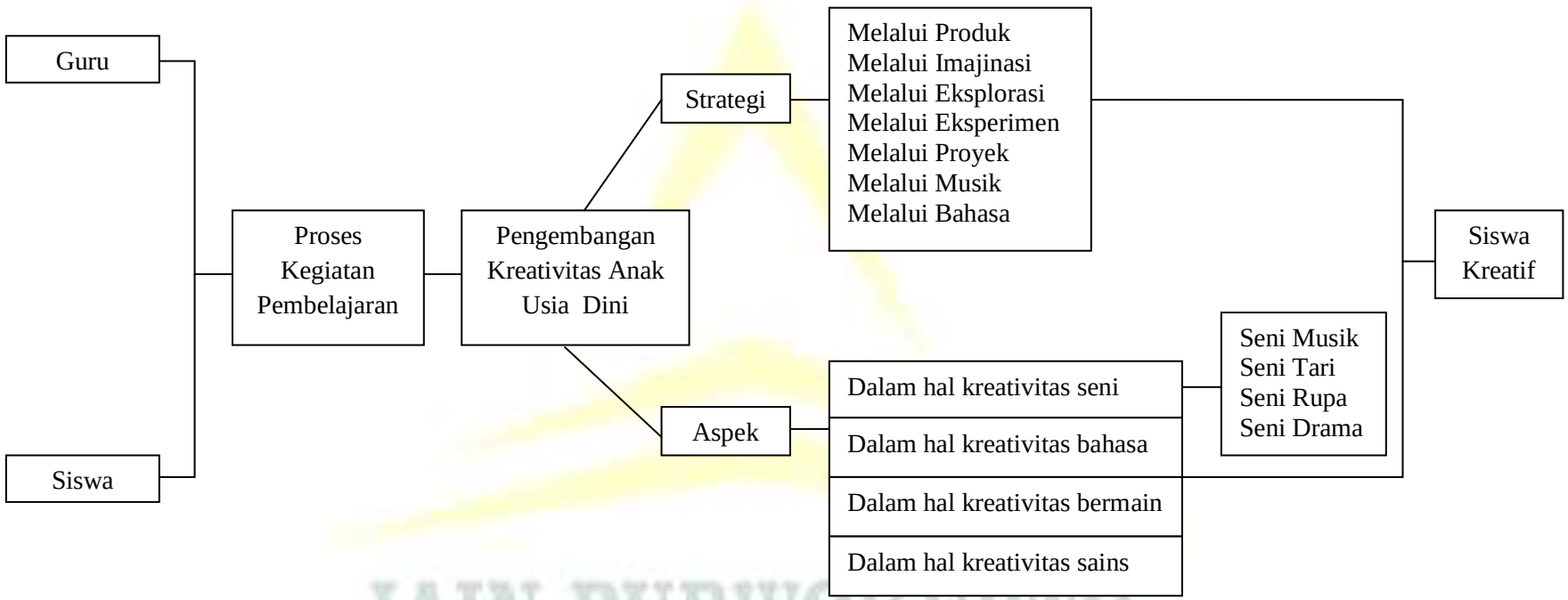
Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide dan gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas anak usia dini dapat dibinadan dikembangkan saat anak dilahirkan. Kreativitas dapat berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan dan guru.

Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan pelaksanaan dalam pembuatan perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran dapat berisi beberapa kegiatan aktivitas dalam perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran dapat menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam kegiatan main, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

IAIN PURWOKERTO

Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

IAIN PURWOKERTO

BAB III
METODE PENELITIAN

Metode merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penelitian, karena metode merupakan strategi melaksanakan penelitian.Demikian pula halnya dalam penelitian ini membutuhkan metode yang dapat mendukung terciptanya tujuan yang diharapkan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian ini, maka perlu menggunakan metode penelitian yang tepat. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.[89] Berikut ini skema metodologi penelitian yang akan kami gunakan dalam mengkaji tentang materi ini:

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang mengangkat tentang pengembangan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari sasaran penelitian yang selanjutnya disebut informan atau responden melalui instrumen pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan lain sebagainya[90].

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau kuantifikasi lainnya.[91]Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.[92]

---

[89] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 2

[90] Kuni Adibah, *Skripsi-Efektifitas Implementasi Moving Class dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 1 Pleret tahun ajaran 2010/2011*, (Yogyakarta: Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suka, 2011), hal. 18.

[91]Lexy, J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2010), hal. 6.

[92]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 1

Kirk dan Miller dalam J. Moleong (2014) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.[93] Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diwawancarai, diobservasi, yang memberi data, pendapat, serta pemikiran berdasarkan perspekifnya. Dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai partisipan adalah kepala sekolah, guru-guru, siswa serta pihak-pihak yang terkait dalam penelitian di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok.

B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sumber tempat memperoleh keterangan penelitian. Penelitian ini dilakukan di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok yang beralamatkan di Jalan Praja RT 03/02.

Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. PAUD tersebut sudah mulai mengembangakan strategi pengembangan kreativitas.
b. Belum ada penelitian yang membahas tentang pengembangan kretivitas di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama pecan efektif dan kegiatan harian siswa berlangsung. Namun, berbagai dokumen dan referensi pendukung yang terkait pengembangan kreatifitas PAUD dimulai sejak peneliti melakukan pra-penelitian.

[93] Lexy, J Moleong, *Metodologi*.....hal. 4

C. Sumber data/Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut informan, yaitu orang yang menginformasikan atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu, dalam penelitian ini adalah terkait dengan pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencanasari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data maupun isi catatan subjek penelitian variabel penelitian.[94]

Di dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut sebagai narasumber atau partisipan, informan dalam penelitian. Dalam pengumpulan data, peneliti menentukan beberapa informan berdasarkan kriteria yang dikemukakan Spradly, sebagai berikut: (1) Informan merupakan orang yang cukup lama menyatu dengan kegiatan yang sedang diteliti; (2) Informan masih berstatus aktif secara penuh selama masa penelitian berlangsung; (3) Informan benar-benar mempunyai cukup banyak waktu pada topik yang sedang diteliti; (4) Informan cenderung tidak dipersiapkan dalam wawancara; Informan masih merasa asing dengan peneliti.[95]

Adapun narasumber yang akan diambil ini yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowballing sampling.* Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan data tertentu, sedangkan *snowballing sampling* merupakan teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit dan lama-lama menjadi besar. Hal ini karena sumber data yang sedikit belum mampu memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunkan sebagai sumber data.

---

[94] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 129

[95] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 289.

Dalam penelitian ini subjek yang diambil menjadi sampel adalah:

1. Kepala PAUD Kencana sari 2 Cikidang, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai kebijakan yang diterapkan dalam penembangan kreativitas anak usia dini.
2. Tenaga pendidik dan kependidikan PAUD Kencana sari 2 Cikidang, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai respon dan partisipasi terhadap.
3. Siswa PAUD Kencana sari 2 Cikidang, sebagai sumber informasi data secara menyeluruh mengenai respon dan partisipasi siswa terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.[96] Jadi, objek penelitian dalam tesis ini adalah kegiatan Pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok yang beralamatkan di Jalan Praja RT 03/02.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Pada penelitian ini, cara pengumpulan data yang diambil peneliti adalah dengan cara:

a. Observasi

Teknik ini digunakan untuk menggali data-data mengenai kondisi fasilitas yang ada, persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Sebagai teknik ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan terhadap data secara sistematis terhadap gejala yang sedang diteliti.[97]

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, salah satunya yaitu dengan teknik observasi. Pemilihan teknik ini dikarenakan penelitian yang dilakukan berkaitan dengan gejala-

[96]Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
[97]Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 128

IAIN PURWOKERTO

gejala perilaku sebab akibat manusia serta proses kerja yang tentu saja hal ini perlu pengamatan langsung.

Menurut Patton dalam Sugiyono (2011), terdapat beberapa manfaat menggunakan observasi sebagai teknik mengumpulkan data, di antaranya adalah sebagai berikut.[98]

a. Dengan observasi di lapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh.
b. Dengan observasi maka akan diperoleh pengalaman langsung, sehingga memungkinkan peneliti menggunakan pendekatan induktif, jadi tidak dipengaruhi oleh konsep atau pandangan sebelumnya. Pendekatan induktif membuka kemungkinan melakukan penemuan atau discovery.
c. Dengan observasi, peneliti akan melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan itu, karena telah dianggap "biasa" dan karena itu tidak akan terungkapkan dalam wawancara.
d. Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang sedianya tidak akan terungkapkan oleh responden dalam wawancara karena bersifat sensitif atau ingin ditutupi karena dapat merugikan nama lembaga.
e. Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang di luar persepsi responden, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.
f. Melalui pengamatan di lapangan, peneliti tidak hanya mengumpulkan data yang kaya, tetapi juga memperoleh kesankesan pribadi, dan merasakan suasana situasi sosial yang diteliti.[99]

Observasi ini peneliti lakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi, baik data umum maupun menyeluruh mengenai keadaan dan

[98]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan……hal 67-68*
[99]Sugiyono, *Metode...*, hal. 67-68

IAIN PURWOKERTO

situasi serta segala aktivitas tentang kegiatan yang menunjukkan pengembangan kretifitas anak yang beralamatkan di jalan Praja RT 03/2 Cikidang kecamatan Cilongok.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.[100] Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan secara mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

Menginterview bukanlah pekerjaan yang mudah. Dalam hal ini pewawancara harus dapat mencipyakan suasana santai tetapi serius, artinya bahwa inerview dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, tidak main-main, tetapi tidak kau. Suasana ini penting dijaga, agar responden mau menjawab apa saja yang dikehendaki oleh pewawancara secara jujur. Peneliti dalam hal ini berkedudukan sebagai interviewer, mengajukan pertanyaan, menilai jawaban, meminta penjelasan, mencatat dan menggali pertanyaan lebih dalam. Di pihak lain, sumber informasi (*interview)* menjawab pertanyaan, memberi penjelasan dan kadang-kadang juga membalas pertanyaan. Metode ini dilakukan untuk menggali persepsi responden terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana sari 2 Cikidang kecamatan Cilongok kabupaen Banyumas. Wawancara juga digunakan untk mengecek data lain yang sudah lebih dahulu diperoleh.

Peneliti menggunakan teknis wawancara bebas dan mendalam (semi-terstruktur), dan tidak dalam bentuk formal ketika melakukan wawancara. Beberapa para ahli menyebutkan bahwa wawancara ini dinamakan dengan

[100] Lexy J. Moleong, *Metode* ...hlm. 135

wawancara bebas terpimpin, wawancara berjalan dengan bebas tapi terpenuhi kapabilias persoalan penelitian atau tetap terkait dengan pokok-pokok pewawancara. Disamping itu, sebagai bentuk pertanyaannya digunakan wawancara terbuka, yaitu terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sedemikian rupa bentuknya, sehingga informan diberi kebebasan untuk menjawabnya. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi dari kepala sekolah, guru dan siswa dan pihak lainnya.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, artikel, surat kabar, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.[101]

Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai salah satu sumber data, karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.[102]

Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data yang terkait dengan sejarah berdirinya PAUD, letak geografis, visi dan misi, profil pengajar, kurikulum, prestasi yang dicapai, sarana dan prasarana serta yang lainnya yang dilampirkan pada tesis ini.

IAIN PURWOKERTO

[101]Sugiyono, *Metode...*, hal.82
[102]Lexy, J Moleong, *Metodologi*.....hal. 217

F. Teknik Analisis Data

Dari data yang telah dikumpulkan, langkah selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data tersebut dengan cara memahami secara keseluruhan data penelitian.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain[103].

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data di lapangan model Miles and Huberman.[104] Di mana peneliti melakukan analisis ketika proses mengumpulkan data, sehingga apabila ditemukan kekurangan maupun ketidak fahaman peneliti tentang informasi yang didapat akan segera dipenuhi dan dicari jalan keluar untuk menyempurnakan informasi yang didapat:

Berikut ini adalah komponen-komponen dalam analisis data:

a. Reduksi Data (*Reduction Data*)

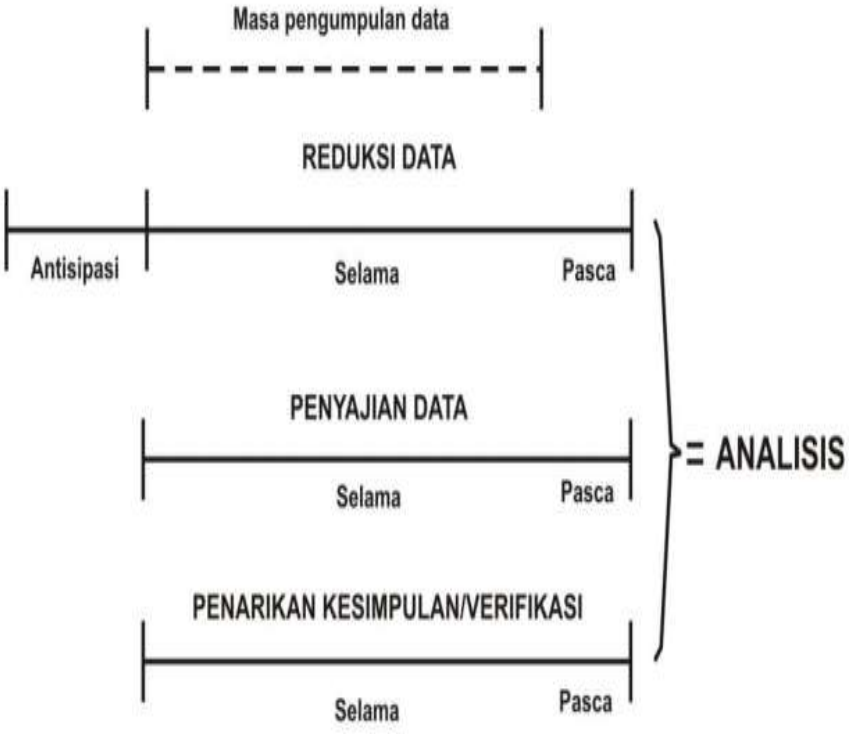
Mereduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Pada proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkenaan dengan permasalahan penelitian saja yang direduksi. Sedangkan data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian dibuang. Dengan kata lain reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta

[103]Sugiyono, *Metode*..., hal. 244.
[104]Sugiyono, *Metode*..., hal. 246

mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan sementara.Data-data yang memungkinkan melewati proses ini adalah informasi yang didapat dari wawancara, observasi dan dokumen.

Tujuan peneliti mereduksi data yaitu untuk memilih hal-hal yang penting saja mengenai pelaksanaan kegiatan dan pembelajaran yang mengembangkan kretifitas PAUD Kencana Sari 2 Cikidang kecamatan Cilongok.



Gambar 3.1
Komponen Analisis Data Model Diagram Alir
Sumber: Miles and Huberman dalam Emzir (2010)

b. Penyajian Data (*Displaydata*)

Setelah data di reduksi langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami

tersebut.[105] Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar informasi yang didapat dalam penelitian. Informasi atau data secara sistematis dan terperinci agar mudah dipahami dan dianalisis.

Penyajian data mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan peneliti sehingga uraian-uraian yang ditampilkan merupakan penggambaran yang rinci tentang informasi untuk menjawab pertanyaan yang ada.

Penyajian data dimasudkan agar lebih mempermudah bagi peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian setelah dilakukan reduksi data. Dalam penelitian ini penyajian data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif untuk mendeskripsikan kegiatan pengembangan kretifitas PAUD Kencana Sari 2 Cikidang kecamatan Cilongok.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclution Drawing atau Verifikasi*)

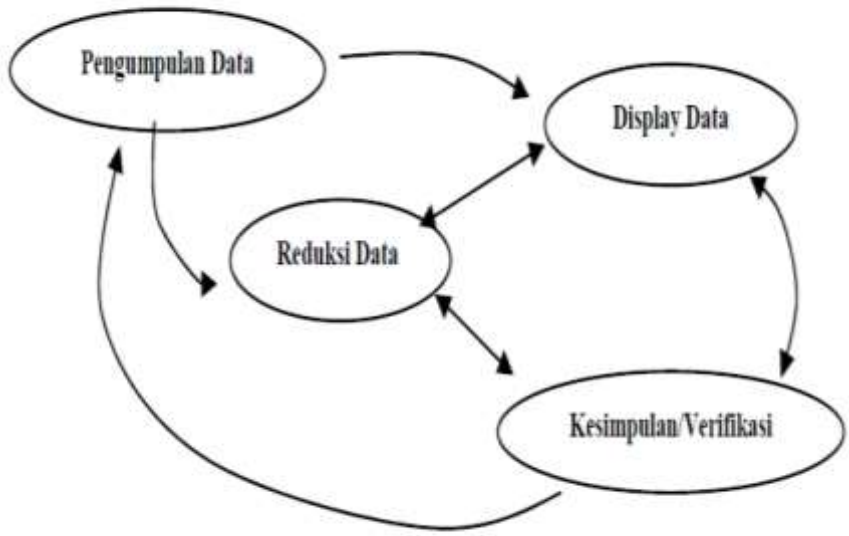
Langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan di awal bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, yang mendukung pada tahap pengumpulan berikutnya.[106]Pada penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Hal ini seperti yang terjadi pada proses reduksi data, yaitu setelah data terkumpul maka akan segera diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran umum suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.[107]

[105]Sugiyono, *Metode...*, hal. 249
[106]Sugiyono, *Metode...*, hal. 252
[107]Sugiyono, *Metode...*,hal. 99

Setelah data direduksi dan didisplaykan, maka peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut dalam bentuk deskripsi atau gambaran umum tentang kegiatan pengembangan kreativitasPAUD Kencana Sari 2 Cikidang kecamatan Cilongok.

Ketiga komponen berinteraksi sampai diperoleh suatu kesimpulan yang benar. Analisis data tersebut merupakan proses interaksi antara ketiga komponan analisis dengan pengumpulan data, dan merupakan suatu proses siklus sampai dengan aktivitas penelitian selesai. Ketiga tahap tersebut dapat digambarkan sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2

Komponen Analisis Data Model Interaktif

Sumber: Miles and Huberman dalam Emzir (2010).

G. Triangulasi data

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas, diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, cara dan waktu.[108]Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan pengecekan data atau informasi yang didapat pada beberapa

[108]Sugiyono, *Metode*...,hal. 273.

sumber (triangulasi sumber). Selanjutnya dilakukan pengecekan dengan menguji data kepada sumber yang sama dengan cara yang berbeda (triangulasi teknik). Yang terakhir peneliti akan melakukan triangulasi waktu, di mana kedua triangulasi di atas diulang pada waktu yang berbeda. Sehingga, hasil data atau informasi yang didapat teruji kredibilitasnya.

Penjelasan yang lebih jelas adalah sebagai berikut:

a. *Triangulasi sumber*, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajad kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, yang dapat dicapai dengan jalan membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara, maupun hasil wawancara dengan hasil dokumentasi yang berkaitan.[109] Dalam triangulasi sumber ini, peneliti mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber yaitu Kepala PAUD, guru dan ketrampilan dan siswa.
b. *Triangulasi metode*, yaitu pengecekan derajad kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.[110] Dalam triangulasi metode ini, peneliti membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara, maupun hasil wawancara dengan hasil dokumentasi yang berkaitan, sehingga peneliti memperoleh hasil data dengan tepat.
c. *Triangulasi waktu*, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajad kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu yang berbeda. Dalamhalini, berarti peneliti melakukan pengulangan dalam mengumpulkan data dengan berbagai macam sumber dan metode untuk menemukan kekonsistenan jawaban dan temuan lapangan sehingga data yang diperoleh tepat.

Setelah data masuk kemudian dianalisis dan diverifikasi tentang kebenarannya, untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih bermakna dan jelas. Simpulan akhir yang dibuat harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan

[109]Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Remaja Rosada Karya, 2010), hal. 330

[110]Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,*……hal. 331.

penelitan dan temuan penelitian yang sudah dilakukan pembahasan. Oleh karena itu dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti.[111]

IAIN PURWOKERTO

[111]Sugiyono, *Metode Penelitian* ..., hal. 332.

BAB IV
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD KENCANA SARI 2 CIKIDANG KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Pos PAUD Kencana Sari 2

Di RW 02 Desa Cikidang Terdapat 3 Posyandu dimana kegiatan Bina Keluarg balita (BKB) ketiga Posyandu tersebut tidak berjalan. Kesadaran masyarakat tentang pentingnya menstimulasi anak sejak umur 0 sampai 6 tahun masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang usia emas.

Berawal dari itulah pengurus Posyandu di RW 02 bermusyawarah untuk mendirikan Pendidikan Usia Dini (PAUD) yang kami beri nama Pos PAUD Kencana Sari II.

Bermodalkan dana swadaya dari masyarakat yang seadanya, kegiatan kami berawal dengan menumpang di rumah warga dengan Sarana dan prasarana yang sangat terbatas, Tenaga pendidik berasal dari kader posyandu.

Pada tahun 2011 dilakukan pembangunan gedung Pos PAUD Kencana Sari II dengan sumber dana dari PNPM Mandiri. Gedung ini berlokasikan di dekat balai desa, menggunakan tanah milik pemerintah Desa Cikidang. Dengan pembangunan gedung ini maka standar sarana dan prasarana sudah dapat terpenuhi.

Identitas lembaga

Nama Lembaga	: Pos PAUD Kencana Sari II
Nama Yayasan	: Pemerintah Desa Cikidang
Alamat	: Jln Lapangan RT 03 RW 02 Cikidang Kecamatan Cilongok, Kabupaten Cilongok.
Tahun Berdiri	: 11 Februari 2007
No. Ijin Pendirian	: 420 / 05 /2009 Tanggal 25 Juni 2009.
No. Akta Notaris	: 2 Tanggal 26 November 2009

No,Akta Notaris : 20 Tanggal 08 Januari 20016

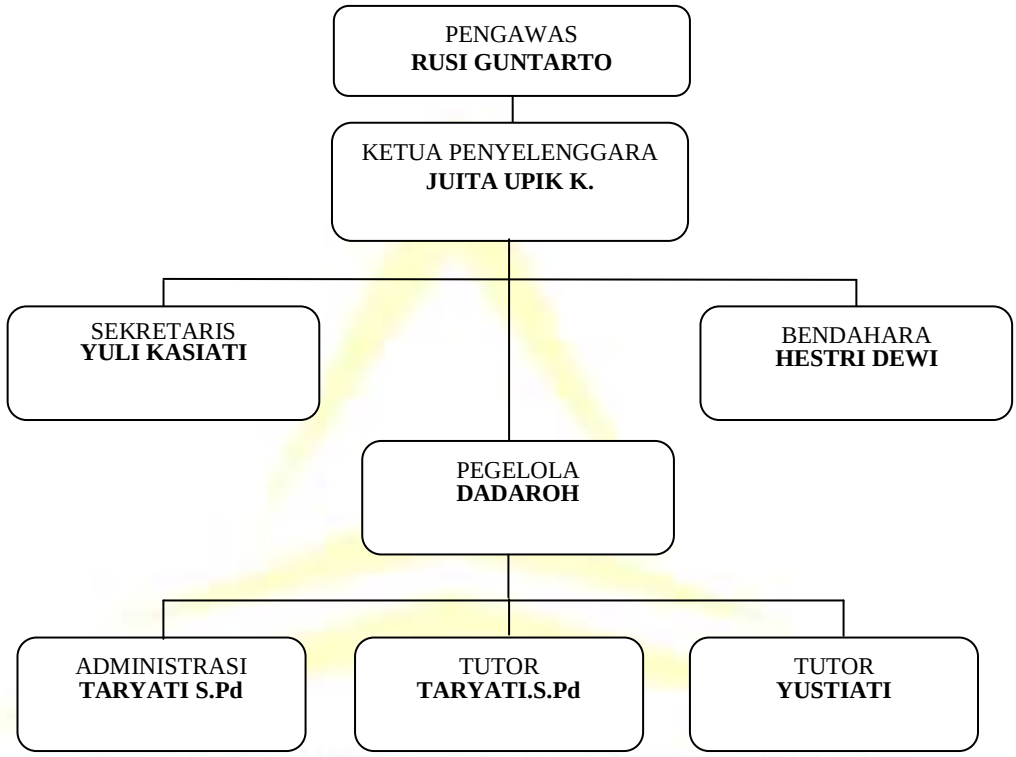
No Kemenkumham : AHU-0002953.AH.01.07.TAHUN 2016

No. Ijin Operasional : 421.9 / 335 /2009 Tanggal 22 Desember 2009

Alamat Email : Daroh.ppks2@gmail.com

No NPWP : 31.156.77705 1-521.000.

Struktur Kepengurusan Pos PAUD Kencana Sari II



Bagan 4.1. Struktur Kepengurusan

IAIN PURWOKERTO

2. Tujuan PAUD

a. Anak mampu beribadah, Percaya Kepada Tuhan dan ciptaannya.
b. Anak mampu mengolah ketrampilan tubuh.
c. Anak mampu menggunakan bahasa aktif dan pasif.
d. Anakmampu berfikir logis, kritis dan mampu memecahkan masalah.
e. Anak mampu mengenai lingkungan sosial dan budaya.
f. Anak mampu memiliki kecakapan terhadap irama, birama, barbagai bunyi, bertepuk tangan serta menghargai hasil karyadan kreativitas.
g. Anak mampu mengembangkan potensi kemampuan diri.

3. Visi dan Misi

a. **Visi**

Membentuk Generasi Sehat , Cerdas, Trampil, Kreatif, Mandiri, Ceria, Berkarakter, Berbudi luhur serta Berakhlak Mulia.

b. **Misi**

1) Menyelenggarakan layanan pendidikan yang holistik integratif
2) Menfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan, minat dan potensi anak.
3) Membangun pembiasaan perilaku, hidup bersih, sehat, berakhlak mulia secara mandiri.
4) Membangun kerja sama debgan orang tua, masyarakat dan instansi terkait dalam rangka mengelola PAUD yang profesional dan berdaya saing.

4. Muatan Kurikulum PAUD Kencana Sari 2 Cikidang

Berikut ini tabel muatan kurikulum PAUD Kencana Sari 2 Cikidang:[112]

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
Nilai Agama dan Moral	Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptannya	Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucap-kan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Terbiasa saling menghormati (toleransi) agama, mengucapkan keagungan Tuhan sesuai agamanya, merawat kebersihan diri, tidak menyakiti diri atau teman, menghargai teman (tidak mengolok-olok), hormat pada guru dan orang tua, menjaga dan merawat tanaman, binatang peliharaan dan ciptaan Tuhan
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Terbiasa berbicara sesuai fakta, tidak curang dalam perkataan dan perbuatan, tidak berbohong, meng-hargai kepemilikan orang lain, mengembalikan benda yang bukan haknya, mengerti batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, terus terang,

[112] Hasil Dokumentasi tanggal 16 Juli 2018, pukul 10.00

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
		anak senang melakukan sesuatu sesuai aturan atau kesepakatan, dan mengakui kelebihan diri atau temannya
	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua), mengenal hari-hari besar agama, hari-hari besar agama, cara ibadah sesuai hari besar agama, tempat ibadah, tokoh keagamaan.
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan periaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Perilaku baik dan santun disesuaikan dengan agama dan adat setempat; misalnya tata cara berbicara secara santun, cara berjalan melewati orang tua, cara meminta bantuan, cara menyampaikankan terima kasih setelah mendapatkan bantuan, tata cara beribadah sesuai agamanya misalnya; berdoa, tata cara makan, tata cara memberi salam, cara berpakaian, menolong teman, orang tua dan guru.
Fisik Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih,menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi.
	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang

IAIN PURWOKERTO

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
		dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.
	4.4 Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung, olahraga, mandi 2x sehari; memakai baju bersih) , memilih makanan dan minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat, Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang : mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenal), Cara menghindari diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan Kebiasaan buruk yang harus dihindari (permen, nonton tv atau main game lebih dari 1 jam setiap hari, tidur terlalu larut malam, jajan sembarang).
Kogitif	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Membiasakan eksploratif, Cara bertanya Cara mendapatkan jawaban.
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Pemahaman tentang kreatif, Membiasakan kerja secara kreatif,
	3.5 Mengetahui cara	Cara mengenali masalah, Cara

IAIN PURWOKERTO

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
	memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	mengetahui penyebab masalah, Cara mengatasi masalah, Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga, bulat, segi panjang), bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tabung), ukuran (panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, sebentar-lama), bilangan (satuan, puluhan), tekstur (kasar-halus, keras-lunak), suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah), pengelompokkan (berdasarkan warna, bentuk, ukuran, fungsi, warna-bentuk, warna-ukuran, ukuran-bentuk, warna-ukuran-bentuk), membandingkan benda berdasarkan ukuran "lebih dari – kurang dari", "paling/ter) mengurutkan benda berdasarkan seriasi (kecil-sedang-besar) mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi (sangat kecil-lebih kecil- kecil- besar- lebih besar-paling besar), pola ABC-ABC, ABCD-ABCD berdasarkan urutan warna, bentuk, ukuran, bunyi, warna, fungsi, sumber, dll. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan Hubungan satu ke satu, satu ke banyak, kelompok ke kelompok Lambang bilangan Mencocokkan
	3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat	Keluarga (hubungan dalam keluarga, peran, kebiasaan, garis keturunan, dst), teman (nama, ciri-ciri, kesukaan, tempat tinggal dst), lingkungan geografis (pedesaan/ pantai/ pegunungan/kota), kegiatan orang-orang (di pagi/sore hari, dst), pekerjaan (petani, buruh, guru, dll), budaya (perayaan terkait adat, pakaian, tarian, makanan, dst), tempat-tempat umum (sekolah, pasar, kantor pos, kantor polisi, terminal, dst), berbagai jenis

IAIN PURWOKERTO

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
	ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	transportasi (transportasi darat, air, udara, transportasi dahulu, dan sekarang). Lambang negara
	3.8Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Hewan , misalnya; jenis (nama, cirri-ciri, bentuk), Kelompok hewan berdasarkan makanan (herbivore, omnivore, carnivore), kelompok hewan berdasarkan manfaat (hewan ternak/peliharaan/buas), tanaman dikenalkan dengan jenis (tanaman darat/air, perdu/batang, buah/hias/kayu, semusim/tahunan), bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar), berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), cara merawat tanaman, dst, gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst), tanah, batu, sebab akibat kejadian, dst.
	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Nama benda, bagian-bagian benda, fungsi, cara menggunakan secara tepat, dan cara merawat. Alat dan benda yang dimaksud dapat berupa peralatan sekolah, perabot rumah tangga, perkakas kerja, peralatan elektronik, barang-barang bekas pakai.
Sosial Emosional	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara memberi salam pada guru atau teman, Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya, Ara menyampaikan keinginan dengan santun.
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan	Aturan bermain, Aturan di satuan PAUD Cara mengatur diri sendiri

IAIN PURWOKERTO

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
	sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	misalnya membuat jadwal atau garis waktu Cara mengingatkan teman bila bertindak tidak sesuai aturan
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	Cara menahan diri saat marah, Ciri diri dan orang lain Cara antri Cara menyelesaikan gagasannya hingga tuntas, berusaha tidak menyakiti atau membalas dengan kekerasan
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Pemahaman tentang mandiri, Perilaku mandiri, Cara merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Keuntungan mengalah Cara menawarkan bantuan pada teman atau guru, Cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi, senang berbagi makanan atau mainan.
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama	Perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya, Cara menghargai karya teman, Cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, Cara berterima kasih atas bantuan yang diterima,
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Kegiatan transisi, Cara menghadapi situasi berbeda Cara menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam.
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	Pemahaman tentang tanggung jawab Pentingnya bertanggung jawab Cara bertanggung jawab (mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf), Cara merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula, mengerjakan sesuatu hingga tuntas, mengikuti aturan yang telah ditetapkan walaupun sekali-kali masih harus diingatkan, senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
		pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan, dst).
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain	Cara menghadapi orang yang tidak dikenal,
	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia menganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	Cara mengungkapkan apa yang dirasakannya (lapar ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat), Teknik mengambil makanan sesuai kebutuhan, menggunakan alat main sesuai dengan gagasan yang dimilikinya, membuat karya sesuai dengan gagasannya, dst
Bahasa	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman	Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya Pemahaman sikap rendah hati Contoh perilaku rendah hati dan santun
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal	Mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali, bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat. Menggunakan buku untuk berbagai kegiatan

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai	Materi Pembelajaran
	dan non verbal)	
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksara-an awal dalam berbagai bentuk karya	membaca gambar, membaca symbol, menjiplak huruf, mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, hubungan bunyi dengan huruf mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, mengeja huruf, membaca sendiri hubunngan angka dan bilangan
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	cara menjaga kerapihan diri, dan cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, cara merawat kerapihan-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya.
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya Menampilkan hasil karya seni

B. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Kreativitas adalah proses mencipta secara aktif, membentuk, mengembangan dan memilah dan mengatur gagasan kreatif. Oleh karena itu, dalam pendidikan pengembangan kreativitas hendaknya dilakukan pada semua jalur pendidikan dengan penerapan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing anak.

Menurut Bunda Daroh selaku kepala PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok, pengembangan kretaivitas untuk anak usia dini sangatlah penting karena termasuk kedalam tingkat pencapaian perkembangan anak. Menurut beliau, untuk anak usia dini pengembangan yang paling utama untuk dikembangkan adalah karakter dan kreativitas sedangkan pengembangan yang

lainnya bisa menyusul. Selain itu, kreativitas harus benar-benar dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dikarenakan kreativitas bukan hanya semata dalam bentuk pembelajaran tetapi lebih kepada pola pikir dan keterampilan anak dalam memecahkan suatu masalah yang ia hadapi saat ini maupun yang akan datang.[113]

Selain pentingnya pengembangan kreativitas untuk anak usia dini yang dikemukakan oleh Bunda Daroh di atas, Bunda Yus selaku guru kelas juga menambahkan bahwa pengembangan kreativitas untuk anak usia dini dapat digunakan untuk mengenal dan menumbuhkan bakat anak. Hal ini dapat membantu anak untuk lebih menekuni bakat apa yang ada dalam diri mereka.[114]

Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui penelitian tesis ini, peneliti berusaha untuk mengungkapkan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk pengembangan kreativitas anak yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD. Kegiatan pembelajaran di PAUD yang diterapkan berpeluang besar digunakan untuk mengembangkan kemampuan personal anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Dalam berbagai kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yang sudah dikembangan adalah kreativitas seni, kreativitas bahasa, kreativitas bermain dan kreativitas sains.[115]

1. Pengembangan Kreativitas Seni

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada Kamis 19 Juli 2019 kepada Bunda Daroh selaku kepala sekolah, mengungkapkan bahwa kreativitas seni di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang itu di dalamnya menyangkut beberapa karya seni yaitu seperti seni musik (bernyayi dengan tepuk tangan) , seni tari (menari dengan menirukan gerakan hewan), dan seni rupa (menggambar, mewarnai, mozaik, dan *finger painting*). Untuk mengembangkan kreativitas tersebut guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

---

[113] Hasil Wawancara dengan Bunda Daroh dan Bunda Yus pada tanggal 16 Juli 2018 , pukul 10.00, di ruang guru

[114] Hasil Wawancara dengan bunda Yus pada tanggal 16 Juli 2018, pukul 10.00, di ruang guru

[115] Hasil Wawancara dengan bunda Daroh selaku kepala sekolah, pada tanggal 16 Juli 2018 pukul 10.30 di ruang guru

a. Kreativitas Seni Musik

Dalam pengembangan kreativitas musik disini yang dikembangkan adalah bernyanyi dengan tepuk tangan. Langkah-langkahnya yaitu:

1) Perencanaan

Merencanakan pada dasarnya menentukan kegiatan yang hendak dilakukan pada masa depan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Bunda Yati, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan tema

Bunda Yati mengatakan bahwa dalam pemilihan indikator dan tema, para guru terlebih dahulu mengadakan rapat yang biasanya dilakukan di awal tahun pelajaran. Hal ini bertujuan untuk menentukan indikator-indikator apa yang akan digunakan selama satu tahun pelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Bunda Daroh, beliau menerangkan bahwa setiap awal tahun, semua guru mengadakan raker untuk menentukan dan menyususn STPPA, kurikulumnya, program kegiatan, tema dan indikator yang akan digunakan selama satu tahun pelajaran.[116]

Indikator dan tema pada pengembangan kreativitas dalam aspek seni musik yaitu:

[116] Hasil Wawancara dengan bunda DaDaroh pada tanggal 16 Juli 2018, pukul 10.00 di ruang guru

Tabel. Indikator pengembangan kreativitas seni musik

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Sosial Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara memberi salam pada guru atau teman, Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya, menyampaikan keinginan dengan santun.

b) Kegiatan main

Menurut bunda Yati, penentuan kegiatan main harus disesuaikan dengan indikator, selain itu kegiatan main harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa hampir semua guru melakukan diskusi tentang kegiatan main yang sesuai dengan tema. Kegiatan main di dalam aspek seni musik adalah menyanyikan lagu Garuda Pancasila dengan diiringi tepuk tangan.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Selain pemilihan kegiatan main, hal lain yang tidak kalah pentingnya yaitu penentuan tujuan dan materi pembelajaran. Bunda Yus selaku salah satu guru mengatakan bahwa dalam menentukan tujuan dan materi pembelajaran berpatokan pada indikator dan tema yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Senada dengan pernyataan tersebut, bunda Yati mengatakan bahwa salah satu hal utama saat pembuatan RPPH adalah penentuan tujuan dan materi pembelajaran yang ditentukan berdasarkan tema dan indikator. Tujuan dari menyanyikan lagu wajib disini agar anak dapat

IAIN PURWOKERTO

memahami dan menanamkan rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini tidak menggunakan media pembelajaran. Hanya saja siswa bernyanyi dan tepuk tangan.

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah bercakap-cakap.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yati, pada hari Kamis, 19 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yati mengajak anak bernyanyi bersama, menyayikan lagu:

"selamat pagi",
selamat pagi bu
selamat pagi bu
selamat pagi semua (2x)

selamat pagi bu
selamat pagi bu
selamat pagi merdeka (2x)

IAIN PURWOKERTO

Menyanyikan lagu ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai dalam mengerjakan seni ini. Menurut Bunda Yati, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan permainan-permainan yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, apalagi waktu sudah siang pasti perasaannya sudah ingin pulang." Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa.

b) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas berupa menyanyi. Disini guru mengajak bernyanyi dengan judul "Garuda Pancasila" yang diiringi musik berupa tepuk tangan. Lalu guru menyanyikan terlebih dahulu atau memberikan contoh. Setelah itu secara bersama-sama guru dan siswa menyanyi bersama-sama dengan diiringi tepuk tangan siswa dan guru.

Setelah siswa secara bersama-sama menyanyikan 2x lalu guru menugaskan beberapa siswa untuk menyanyikannya di depan. Guru membuat gulungan kertas yang berisikan nama siswa. Setelah itu guru membuka gulungan kertas dan disaksikan oleh siswa, dan pada saat gulungan kertas itu dibuka ternyata bertuliskan nama adel. Jadi mba Adel ditunjuk untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila dan ternyata mba adel hafal sekali mengenai lagu itu. Setelah itu lalu guru memuka gulungan kertas lagi dan yang mendapatkan giliran menyanyi lagu Garuda Pancasila kali ini adalah mba Alya dan ternyata mba Alya ini kurang hafal pada lirik pertengahannya. Setelah walaupun mba Alya kurang hafal dalam menganyikan lagu Garuda Pancasila tetapi Bunda Yati tetap memberikan semangat agar dirumah dihafalkan lagi jadi nanti apabila di sekolahan di suruh menyanyi jadi hafal. Guru menjelaskan bahwa yang belum mendapatkan giliran, agar menghafalkan di rumah masing-masing.

IAIN PURWOKERTO

Alhamdulillah dalam pembelajaran kali ini tidak ada keributan yang membuat gundah di kelas. Sejauh peneliti meneliti, Bunda Yati sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan pendekatan terhadap siswa juga sudah cukup baik. Menurut wawancara dengan Bunda Yati, "mengapa anak-anak lebih menghafalkan lagu nasional bukan mengahafal lagu-lagu yang lainnya? Karena lagu nasional bertujuan untuk mengembangkan kecakapan hidup, salah satunya mencintai persatuan dan kesatuan bangsa dan negara selain itu juga nantinya anak-anak akan dapat menanamkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan melalui kegiatan sehari-hari, karena sekarang jarang sekali anak-anak yang hafal dengan lagu wajib nasional. Anak yang sudah SMP saja belum tentu hafal lagu Nasional, maka dari itu harus dihafalkan sejak dini dan saya juga berniat untuk menjadikan sebuah program wajib sehari-hari mengenai lagu Nasional ini",[117]

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Dalam evaluasi guru tidak menilai dalam bentuk nilai tetapi dalam bentuk tanya jawab. Yang mamtinya guru jadi mengetahui tingkat kepaham siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Kreativitas Seni Tari

1) Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH,

[117] Hasil Wawancara dengan Bunda Yati Pada hari Senin, 19 Juli 2018 pukul 10.10 di Ruang Guru

IAIN PURWOKERTO

hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Fisik Motorik	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll). Keterampilan

IAIN PURWOKERTO

		motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.

b) Kegiatan main

Dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa hampir semua guru melakukan diskusi tentang kegiatan main yang sesuai dengan tema. Kegiatan main di dalam aspek seni tari adalah menari menirukan gerakan hewan.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak mengetahui atau mengenal gerak-gerak hewan.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan media berupa radio dan kaset.

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

IAIN PURWOKERTO

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yus, pada hari Rabu, 18 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yus mengajak anak bernyanyi bersama, menyayikan lagu "Topi Saya Bundar", agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai dalam mengerjakan seni ini. Menurut Bunda Yus, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan permainan-permainan yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, apalagi waktu sudah siang pasti perasaannya sudah ingin pulang." Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa.

b) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas berupa menari. Sebelum guru memulai pembelajarannya, guru terlebih dahulu menyiapkan alat-alatnya. Guru memasukkan kaset ke dalam radio. Setelah itu, guru (Bunda Yus) mengajak semua siswa untuk berdiri lalu merentangkan tangan. Lalu bunda yus menjelaskan bahwa hari ini akan belajar menari dengan tema binatang. Lalu Bunda Yus

IAIN PURWOKERTO

memutar radionya dan pada saat radio berbunyi lalu Bunda Yus memulai gerakan lalu anak-anak mengikutinya. Setelah melakukan 2x tarian dan 2x putaran lagu lalu siswa terliahat antusias ingin mengulangi tarian itu lagi.

Alhamdulillah dalam pembelajaran kali ini tidak ada keributan yang membuat gundah di kelas. Sejauh peneliti meneliti, Bunda Yati sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan pendekatan terhadap siswa juga sudah cukup baik. Menurut bunda Yus, "mengapa dalam tema binatang ini menggunakan konsep tarian? Karena supaya anak lebih paham mengenai ciri-ciri binatang dan paham bahwa binatang merupakan ciptaan Allah".

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Dalam evaluasi pada pengembangan kreativitas ini yaitu tentang menari. Guru mengevaluasi siswa dengan cara melihat keseriusan siswa dalam menari yang nantinya muncul nilai tersendiri.

c. Kreativitas Seni Rupa

Menurut penelitian, dalam pengembangan kreativitas seni rupa di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu meliputi menggambar dan mewarnai, dan mozaik.

Menggambar dan mewarnai

1) Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema,

tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	cara menjaga kerapihan diri, dan cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, cara merawat kerapihan-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya.

b) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah menggambar dan mewarnai.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak mengetahui dapat menggambar dan mewarnai menurut kreativitas mereka.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan media kertas HVS dan pensil warna.

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

IAIN PURWOKERTO

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yus, pada hari Selasa, 17 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yus mengajak anak untuk tepuk anak soleh:

"tepuk anak sholeh"
aku (tepuk 3x)
anak sholeh (tepuk 3x)
rajin sholat (tepuk 3x)
rajin ngaji (tepuk 3x)
orang tua (tepuk 3x)
dihormati (tepuk 3x)
cinta islam (tepuk 3x)
sampai mati (tepuk 3x)
lailahailallah muhammadarasulullah
islam islam yess

Tepuk-tepuk ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Yus, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan tepuk-tepuk yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa.

IAIN PURWOKERTO

b) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas berupa menggambar dan mewarnai. Sebelum guru memulai pembelajarannya, guru terlebih dahulu menyiapkan alat-alatnya yaitu: kertas HVS, Pensil, Crayon/ pensil warna.

Setelah itu guru membagikan alat-alatnya. Lalu guru menugaskan semua siswa untuk menggambar pohon kelapa karena tema pembelajaran hari ini adalah tentang tumbuhan. Setelah itu, guru mencontohkan di papan tulis menggambar pohon kelapa lalu semua siswa menggambar. Semua siswa terlihat antusias dalam menggambarnya. Menggambarnya ada yang pohon kelapa besar dan ada yang pohon kelapa kecil sesuai dengan kreativitas mereka. Dan pada saat mewarnainya masing-masing siswa ada yang sama dengan teman yang lainnya dan ada juga yang berbeda. Tetapi kebanyakan warna pada batang pohonnya berwarna cokelat dan pada daunnya berwarna hijau tetapi ada juga yang mewarnai daunnya dengan warna kuning tua, itu merupan kreativitas mereka.

Setelah menggambar dan mewarnai selesai, lalu Bunda Yus menugaskan siswa untuk menumpuknya ke meja guru. Seperti biasa dalam mengerjakan ada yang mengerjakan lebih cepat dan ada juga yang lambat. Dan alhamdulillah dalam pembelajaran kali ini tidak ada keributan yang membuat gundah di kelas. Sejauh peneliti meneliti, Bunda Yati sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan pendekatan terhadap siswa juga sudah cukup baik.

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan

klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Dari hasil penelitian, evaluasi dari pengembangan kreativitas ini adalah bercakap-cakap mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Mozaik

1) Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Seni	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya Menampilkan hasil karya seni

b) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah mozaik yaitu menggambar dan kemudian ditaburi dengan potongan-potongan kertas.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak dapat merangsang sikap motoriknya daya imajinasinya.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan media kertas.

IAIN PURWOKERTO

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yati, pada hari Senin, 23 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 membuat mozaik sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yati mengajak anak bernyanyi bersama, menyayikan lagu "Kalau Kau Suka Hati", agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai dalam mengerjakan seni ini. Menurut Bunda Yati, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan permainan-permainan yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, apalagi waktu sudah siang pasti perasaannya sudah ingin pulang." Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa.

b) Kegiatan Main

Pada saat observasi penulis melihat yang akan dipelajari yaitu membuat kreativitas berupa Mozaik. Mozaik yaitu pembuatan karya dua dimensi atau tiga dimensi yang menggunakan bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah dibentuk potongan kemudian disusun dengan

ditempelkan pada bidang datar. Langkah awal yang di lakukan setelah kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan penjelasan teknik pembuatannya.

(1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Bahan dan alat apa saja yang digunakan untuk membuat mozaik antara lain : Kertas HVS, Gunting, Kertas berwarna, Penggaris, Pensil. Lem, Kepingan-kepingan atau potongan-potongan kertas kecil (telah dibuat oleh guru)

(2) Menempelkan potongan-potongan kertas pada gambar

Setelah memberitahu bahan dan alat yang akan diperlukan untuk membuat mozaik. Guru memberikan tehnik cara pembuatannya yaitu pertama dengan membuat gambar.

Setelah memberikan penjelasan, selanjutnya anak membuat gambar. Seperti biasanya bunda Yati menugaskan agar membuat gambarnya dengan tema buah-buahan. Menurut observasi pada hari senin tanggal 23 Juli 2018, peneliti melihat banyak sekali kreativitas menggambar mereka. Ada yang menggambar apel, jeruk, semangka, dan lain sebagainya. Mereka sangat antusias dalam menggambarnya. Setelah setengah jam, anak-anak selesai dalam menggambarnya. Lalu anak-anak ditugaskan untuk memberikan lem pada gambar dengan diberikan contoh terlebih dahulu oleh guru. Setelah guru memberikan contoh lalu siswa menirukannya.

Seperti biasa dalam mengerjakan tugas, ada siswa yang mengerjakannya dengan cepat dan ada juga yang mengerjakannya dengan lambat. Setelah sebagian siswa telah selesai mengerjakan tugas. Ada beberapa siswa yang belum selesai lalu yang sudah selesai mengejek teman-temannya yang belum selesai. Lalu yang diejeknya itu menangis dan laporan kepada guru. Setelah itu guru memberi peringatan kepada siswa

IAIN PURWOKERTO

agar yang sudah selesai tidak boleh mengejek temannya yang belum selesai karena itu merupakan perbuatan yang tidak baik.

Pukul 10.00 smua siswa selesai dalam mengerjakan tugasnya. Lalu guru menugaskan siswa untuk menumpuk pekerjaannya di meja guru. Alhamdulillah dalam pembelajaran kali ini tidak ada keributan yang membuat gundah hanya saja ada salah satu siswa yang mengejek temannya karena mengerjakannya lambat.

Sejauh peneliti meneliti, Bunda Yati sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan pendekatan terhadap siswa juga sudah cukup baik.

Pembuatan mozaik dalam tema tumbuh-tumbuhan dalam proses pembelajaran tak lain agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami secara maksimal sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian yang ingin dicapai.

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Setelah pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab mengenai pembelajaran

d. Kreativitas Seni Drama

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, kreativitas seni drama meliputi bermain peran dalam hal jual beli atau market day dan memperagakan kereta api.

IAIN PURWOKERTO

Jual beli atau market day.

1) Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Seni	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya Menampilkan hasil karya seni

b) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah latihan berjualan.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak dapat mengerti apa itu jual-beli.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan media buah dan sayuran plastik dan kertas uang-uangan.

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

IAIN PURWOKERTO

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yus, dan bunda Yati pada hari Selasa, 24 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yus mengajak anak untuk bernyayi:

"Disana Senang Disini Senang"
disana senang disini senang
dimana-mana hatiku senang
disana senang disini senang
dimana-mana hatiku senang
lalalala.. lalalala.. lalalala.. lalalala... 2x

Menyanyikan lagu ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Yus, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan tepuk-tepuk yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa. Dan mejelaskan tujuan pembelajaran hari ini yaitu berlatih berjualan.

b) Kegiatan Main

Pertama-tama bunda Yus dan Bunda Yati menyiapkan alat-alat permainannya yaitu meja bundar, buah-buahan dan sayur-sayuran yang terbuat dari plastik dan uang mainan dengan menggunakan

IAIN PURWOKERTO

kertas HVS yang dipotong-potonng kemudian ditulis nominal rupiah.

Setelah semua peralatan sudah siap lalu bunda Yus dan Bunda Yati membagi siswa menjadi 5 kelompok. Masing-masing dari kelompok itu ada yang berperan menjadi penjual dan ada juga yang menjadi pembeli. Setelah membagi kelompok lalu guru menyampaikan aturan bermainnya yaitu semua siswa yang sebagai pembeli memegang uang. Disini siswa yang berperan sebagai membeli pada saat membeli hanya dapat membeli dengan uang pas saja. Semisal membeli buah jeruk harganya Rp1000, 00 maka siswa yang sebagai pembeli memberikan nominal itu. Jadi disini belum mengenal kembalian. Semua siswa terlihat antusias sekali. Setelah setengah jam, lalu siswa yang berperan sebagai penjual berganti peran sebagai pembeli dan sebaliknya yang berperan sebagai pembeli berganti sebagai penjual.

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Dari hasil penelitian, guru mengevaluasi kreativitas ini yaitu dengan bercakap-cakap dan mengamati siswa.

<u>Bermain peran sebagai kereta api.</u>

1) Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan

IAIN PURWOKERTO

strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

a) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Seni	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya Menampilkan hasil karya seni

b) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah latihan memperagakan kereta api.

c) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak dapat mengerti transportasi kereta api.

d) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan media kardus bekas.

e) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yus, pada hari Senin, 6 Agustus 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian

IAIN PURWOKERTO

dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yus mengajak anak untuk bernyanyi:

Naik kereta api ... tut ... tut ... tut
Siapa hendak turut
Ke Bandung
Surabaya
Bolehlah naik dengan percuma
Ayo temanku lekas naik
Keretaku tak berhenti lama
Cepat kretaku jalan ...tut...tut...tut
Banyak penumpang turut
K'retaku sudah penat
Karena beban terlalu berat
Di sinilah ada stasiun
Penumpang semua turun

Menyanyikan lagu ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Yus, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan tepuk-tepuk yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa.

b) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas berupa bermain peran sebagai kereta api. Pada pertemuan sebelumnya telah dijelaskna bahwa untuk pembelajaran yang akan datang siswa diminta untuk membawa kardus sebesar kardus mie instan secara utuh, maka dari itu alat dan bahan seluruh siswa sudah membawanya dari rumah masing-masing.

IAIN PURWOKERTO

Setelah bahan telah siap, guru mengajak siswa untuk bermain di halaman sekolah. Guru meminta siswa untuk barbaris yaitu siswa laki-laki di bagian depan dan siswa perempuan di bagian belakang lalu guru meminta siswa agar memakai kardusnya dibagian perut dengan cara kardusnya dipengang. Setelah itu siswa berjalan berurutan sesuai dengan barisannya. Siswa berjalan dengan memegang kardus yang dipakai dibagian perut sambil menyanyikan lagu naik kereta api yang dipandu oleh guru. Setelah 1 lagu selesai lalu guru meminta siswa untuk kembali kekelas karena waktu sudah siang.

c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

3) Evaluasi

Dalam kreativitas ini guru mengevaluasi dengan cara bercakap-cakap dan mengamati permainannya.

Menurut data di atas, dapat disimpulkan bahwa, dalam merencanakan sebuah pengembangan kreativitas dalam aspek seni, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak. Dan untuk perencanaan semua pengembangan kreativitas hampir sama yaitu membuat RPPH terlebih dahulu.

Dalam kreativitas seni di BAB 2 sudah dijelaskan bahwa kreativitas seni di dalamnya mengandung beberapa macam seni yaitu seni musik, seni

tari, seni rupa, dan seni drama. Dalam penelitian, peneliti menemukan beberapa macam seni yang telah diterapkan yaitu:

1) Bernyanyi

Bernyanyi termasuk kreativitas seni musik, karena pada penelitian yang telah dilaksanakan dalam bernyanyi disini tidak hanya menggunakan suara saja tetapi dengan tepukan tangan. Dalam bernyanyi ini juga berkaitan dengan kreativitas bahasa karena menggunakan suara yang tentunya menggunakan bahasa untuk menyanyinya. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi. Karena dalam bernyanyi juga memerlukan imajinasi agar dalam menyanyinya itu bagus.

2) Menari

Menari disini termasuk jenis kreativitas seni tari. Karena dalam penelitian, guru mengajak siswa dalam kegiatan menari. Dalam menari ini juga mengandung gerakan-gerakan tubuh. Kreativitas seni tari ini juga berkaitan dengan kreativitas seni musik karena dalam menarinya menggunakan iringan musik dari putaran kaset radio. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi.

3) Menggambar dan Mewarnai

Menggambar dan mewarnai termasuk dalam kreativitas seni rupa. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui produk. Karena dalam menggambar dan mewarnai itu akan menghasilkan sebuah produk yaitu kertas yang telah diisi gambar.

4) Market day

Market day adalah sebuah kegiatan bermain peran berjualan yang di dalamnya ada yang berperan sebagai penjual dan ada juga yang jadi pembeli. Market day ini termasuk jenis kreativitas seni drama karena disini mengandung unsur drama atau bermain peran.

IAIN PURWOKERTO

Market day ini juga berkaitan dengan jenis kreativitas bahasa karena dalam bermain peran berjualan dan memeli siswa harus menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi.

5) Kereta api

Kereta api disini maksudnya yaitu siswa bermain peran sebagai kereta api. Ini termasuk ke dalam jenis kreativitas seni drama karena memainkan peran sebagai sebuah kendaraan yaitu kereta api. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi.

6) Mozaik

Mozaik termasuk ke dalam kreativitas seni rupa, karena dalam mozaik hampir sama dengan mewarnai. Hanya saja apabila mewarnai itu dengan menggunakan crayon ataupun pensil warna. Sedangkan mozaik mewarnainya dengan cara menempelkan potongan-potongan kertas berwarna ke gambar yang telah di olesi lem. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui produk. Karena setelah mozaik jadi itu akan menjadi sebuah karya.

2. Pengembangan Kreativitas Bahasa

a. Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

1) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan	cara menjawab dengan tepat ketika

IAIN PURWOKERTO

	membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	ditanya, cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya

2) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah latihan menyimak guru membaca dan menceritakan kembali apa yang telah dibacakan guru.

3) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar melatih daya ingat anak.

4) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan buku bacaan.

5) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

IAIN PURWOKERTO

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada Kamis, 26 Juli 2019 kepada Bunda Daroh selaku kepala sekolah, di dapatkan data sebagi berikut:

Beberapa kegiatan yang diterangkan dalam kurikulum pengembangan bahasa di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu Mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali, bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat, membaca gambar, membaca symbol,

mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, hubungan bunyi dengan huruf mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, mengeja huruf. Kegiatan kreativitas bahasa salah satunya adalah menceritakan kembali cerita yang sudah guru ceritakan dengan gaya bahasa atau kreativitas anak itu sendiri. Tujuan dari kegiatan kreativitas ini adalah untuk melatih ketrampilan bahasa, melatih keberanian serta rasa percaya diri pada diri anak.

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas dengan mengembangkan kreativitas bermain berupa "Bercerita", dengan pengajar bunda Daroh pada hari Senin, 26 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 diperoleh data sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Daroh mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang Jari:

Mana jari jempol (2x) di sini… (2x)
Apa kabar teman … baik-baik saja sembunyi… sembunyi
Mana jari telunjuk (2x) di sini … (2x)
Apa kabar teman… baik-baik saja sembunyi… sembunyi
Mana jari tengah (2x) di sini… (2x)
Apa kabar teman… baik-baik saja sembunyi… sembunyi
Mana jari manis (2x) di sini… (2x)
Apa kabar teman… baik-baik saja sembunyi… sembunyi
Mana jari kelingking (2x) di sini… (2x)
Apa kabar teman… baik-baik saja sembunyi-sembunyi

Menyanyikan lagu ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Daroh, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan bernyanyi yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa. Dan mejelaskan tujuan pembelajaran hari ini yaitu menceritakan kembali apa yang Bunda telah ceritakan.

2) Kegiatan Main

Pada kegiatan ini Bunda Daroh menyiapkan buku bacaan dan setelah itu mengondisikan anak-anak, dan Bunda Daroh menegaskan agar seluruh anak-anak mendengarkannya agar dapat menceritakan kembali. Berikut ini adalah teksyang dibaca oleh Bunda Daroh:

"INDAHNYA PERSAHABATAN"

Tersebutlah di sebuah hutan di gunung tampak indah pemandangannya. Ada binatang, tumbuhan dan ada juga sumber air. Binatang-binatang itu hidup rukun satu sama lain, mereka bernyanyi, berayun dan melompat-lompat dari satu pohon ke pohon yang lain.

Tidak jauh dari hutan ada beberapa pemukiman penduduk dan mereka bekerja sebagai pencari kayu bakar di hutan, mereka menebang pohon-pohon besar, memetik buah, daun dan rumput untuk dimanfaatkan dan dijual ke kota. Setiap hari mereka melakukan pekerjaan itu tanpa memikirkan akibatnya.

Hari berganti dan musimpun berganti, maka tibalah musim kemarau, hutan yang semula hijau dan subur, lama kelamaan berubah menjadi hutan yang gundul dan tandus. Di hutan yang kini tandus hiduplah kawanan binatang, diantaranya mereka ada seekor burung yang baik hati dan suka menolong namanya Nuri, dan temannya seekor anak kelinci yang lemah lembut namun gigih dan pantang menyerah namanya Cici.

Suatu hari Cici sedang berjalan tertatih-tatih sambil merintih dengan suara lirih, hi …. hi …. hi …. aduh sakiiit …. perutku rasanya melilit …. , begitu seterusnya rintihan dari mulut mungil Cici. Dari kejauhan tampak seekor burung sedang melayang-layang, tiba-tiba mendengar suara rintihan segera terbang rendah lalu mendekati Cici dan menyapa dengan ramah, "Hei Cici …. bagaimana kabarmu, mengapa kamu merintih seperti itu ?"

"Oh rupanya kamu yang datang Nuri, kabarku baik-baik saja, tapi saat ini perutku sedang sakit, rasanya melilit perih." Jawab Cici.

Mendengar keluhan seperti itu, lalu Nuri menawarkan diri untuk membantu.

“Cici … mengapa perutmu sakit, sudah diobati apa belum, maukah ku antar ke dokter ?” ajak Nuri. Tapi Cici menolak.

“Maaf Nuri bukan aku tidak mau ke dokter, tapi sakit perutku ini karena aku lapar. Sudah 2 hari aku belum makan.” Kata Cici.

Lalu Cici menerangkan bahwa di hutan ini sudah tidak ada air atau tumbuhan. Bahkan rumput-rumput sudah mati kering karena musim kemarau yang panjang. Jadi tidak ada satu pun yang bisa dimakan. Mendengar penuturan Cici seperti itu Nuri merasa kasihan, diajaknya Cici berjalan beriringan menuju gua, disana mereka bisa duduk dan beristirahat sambil berpikir bagaimana caranya supaya dapat makanan.

“Cici….maukah saya ajak ke hutan seberang, disana masih ada sedikit sisa rumput dan tanaman yang tumbuh, nanti bisa untuk mengganjal perutmu yang melilit itu ! Tapi kita harus berjalan agak jauh dan melewati bukit bebatuan disana!” ajak Nuri. Cici diam dan berpikir sejenak, dia bimbang apa nanti dia sanggup menempuh perjalanan sejauh itu, dia menolak ajakan Nuri.

“Maaf Nuri, aku tidak mau ….! Tempat itu jauh, nanti aku capek dan lelah, dan aku tidak punya tenaga untuk berjalan jauh.” Kata Cici. Mendengar jawaban Cici, lalu Nuri terbang untuk melihat keadaan disana, lalu turun lagi dan membujuk Cici.

“Ayolah …. Cici …. kamu jangan menyerah dulu. Ayo kita coba berjalan pelan-pelan yang penting kita sampai ditempat tujuan !” Akhirnya hati Cici mulai terbuka dan mau mengikuti ajakan Nuri.

“Baiklah … Nuri kalau begitu ayo kita jalan !” Kemudian mereka berdua membaca bismillah dan berjalan pelan-pelan dan hati-hati karena melewati jalan yang berbatu-batu, hingga akhirnya sampailah mereka di tepi hutan. Cici terperajat, ternyata tumbuhan itu ada di bukit yang agak tinggi.

“Ow….sahatku Nuri, bagaimana mungkin aku bisa naik ke atas sana, sedangkan aku tidak punya sayap dan lagi pula pesawat terbang tidak lewat sini, bagaimana ini ?” lalu Nuri terbang mengelilingi tempat itu mencari jalan yang bisa dilewati Cici dengan mudah dan tidak berbahaya. Tak lama kemudian Nuri menemukan jalan.

“Nah …. itu dia jalan yang aman menuju hutan.” Gumam lalu dia turun lagi dan menuntun Cici.

“Ayo … Cici …. kamu melewati jalan yang berkelok-kelok itu, terus naik pelan-pelan !” Cici mengikuti perintah Nuri, hingga akhirnya sampai diatas batu besar, Cici berteriak “Ow….” apa yang terjadi ? Ternyata Cici terpeleset, untungnya Nuri segera menolong sehingga dia bisa melompat lagi keatas batu.

“Hati-hati Cici …. dari batu besar itu lompat lagi sampailah kamu diatas bukit. “1 ….. 2 ….. 3 ….. hap !” nuri memberi aba-aba. Dengan sekali melompat maka sampailah mereka berdua diatas bukit yang masih ada sisa air dan tumbuhan.

"Sekarang kita sudah sampai Cici, kita mengucap syukur !" kata Nuri sambil bernapas dan tersenyum lega Cici mengucapkan syukur kepada Allah.
"Alhamdulllah …. subhanallah …. terima kasih ya Allah sungguh besar kuasa-Mu." Lalu mereka berdua segera mencari tempat yang nyaman sambil mengumpulkan makanan. Cici mencari rumput dan daun-daunan, sedangkan nuri mencari biji-bijian dan buah-buahan. Setelah makanan terkumpul, tak lupa mereka selalu berdoa dan Cici mengajar Nuri makan bersama.
"Nuri marilah kita makan bersama supaya tenaga kita bisa pulih kembali, tapi ingat sebelum makan kita berdoa dulu !" ajak Cici. Akhirnya mereka berdua makan bersama dan tidak kelaparan lagi, dan Cici tidak sakit perut lagi. Memang kita harus saling menyayangi.

Pada saat bunda Daroh membacakan cerita, seluruh siswa diam dan mendengarkannya, setelah bunda daroh selesai dalam membacakan ceritanya, lalu bunda daroh menunjuk beberapa siswa untuk menceritakannya kembali. Yang ditunjuk adalah mas Azka, mas lintang , dan mba Gisel. Mereka secara bergantian menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri. Menurut Bunda Daroh, menceritakan kembali apa yang telah diceritakan merupakan metode yang sangat efektif karena dengan ini anak dapat berkreasi untuk memilih bahasa sendiri.

3) Kegiatan Akhir

Setelah pembelajaran selesai, guru kembali mengevaluasi apa yang telah dipelajarinya serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pembelajaran tadi yang belum jelas.

c. Evaluasi

Guru mengevaluasi dengan cara memperhatikan dan bercakap-cakap.

Menurut data di atas, dapat disimpulkan bahwa, dalam merencanakan sebuah pengembangan kreativitas dalam aspek bahasa, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan

IAIN PURWOKERTO

materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak. Dan untuk perencanaan semua pengembangan kreativitas hampir sama yaitu membuat RPPH terlebih dahulu.

Dalam kreativitas bahasa penulis menemukan adanya kreativitas bahasa dalam penelitinnya yaitu "bercerita" dalam bercerita ini mengandung beberapa unsur yang terkandung dalam kreativitas bahasa yaitu dalam bercerita atau menceritakan kembali apa yang telah diceritakan oleh guru itu siswa menggunakan bahasa sendiri menurut kreativitas mereka masing-masing. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi. Karena dalam bercerita menggunakan bahasa mereka masing-masing itu tentu akan menggunakan daya imajinasi mereka.

3. Pengembangan Kreativitas Bermain

a. Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

1) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Bahasa	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Pemahaman tentang kreatif, Membiasakan kerja secara kreatif,
Kognitif	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Cara mengenali masalah, Cara mengetahui penyebab masalah, Cara mengatasi masalah, Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.

2) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni rupa ini adalah membuat dan bermain puzzle

3) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar melatih daya imajinasi anak.

4) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini menggunakan gambar binatang, kertas karton,

pensil warna dan gunting.

5) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah demonstrasi.

b. Pelaksanaan

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Mulai bermain secara slsmish anak menemukan lingkungan, orang lain, lingkungan, dan dirinya sendiri. Selain itu bermain juga merupakan sarana utama dalam pengembangan kreativitas anak.

Seperti dalam wawancara dengan selaku kepala sekolah, Bunda Daroh mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu pusat perkembangan kreativitas, dari bermain anak-anak secara tidak langsung menunjukkan kreativitasnya dan pada saat bermain secara tidak sadar anak-anak telah mengembangkan kreativitasnya.[118]

Puzzle merupakan sebuah media edukatif yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Bunda Yus akan mengembangkan kompetensi dasar yaitu mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), yang dilakukan dengan membuat puzzle. Berikut ini observasi pada saat pembelajaran di kelas Jeruk yang

[118] Hasil Wawancara dengan Bunda Daroh pada tanggal Senin, 23 Juli 2018 di Ruang Guru pada pukul 10.00

terdiri dari 23 siswa dengan pengajar Bunda Yus, pada hari Senin, 30 Juli 2018 pukul 08.30-10.00.

1) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu.

Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak anak-anak bermain tebak-tebakan.[119] Guru memberikan tebak-tebakan seperti "aku buah berkulit hijau, aku dalamnya warna kuning, rasaku manis. Aku juga mempunyai biji, Siapakah aku?" setelah guru mengajukan pertanyaan tebak-tebakan, secara lantang ada salah satu siswa menjawab dengan suara keras "mangga bunda.." lalu bunda Yus menyannggahnya "iyaa benar sekali mba adel" "Wah mba Adel hebat, benar aku adalah mangga". Setelah permainan tebak-tebakan selesai, bunda Yus mengajak untuk memulai pembelajarannya.

IAIN PURWOKERTO

2) Kegiatan Main

Pada saat observasi penulis melihat yang akan dipelajari membuat kreatifitas berupa puzzel. Puzzel disini yaitu media sederhana atau alat permainan edukatif dengan menggunakan bahan kertas karton atau sejenisnya yang sudah di desain oleh anak sendiri. Langkah awal yang di lakukan setelah kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan penjelasan teknik bermain puzzel.[120]

[119] Hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas
[120] observasi pada saat pembelajaran di kelas

a) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Bahan dan alat apa saja yang digunakan untuk bermain puzzel antara lain :

(1) Kertas HVS yang sudah diberi gambar binatang
(2) Crayon
(3) Gunting
(4) Lem
(5) Kertas karton ukuran 20x20cm

b) Cara bermainnya yaitu

Berdasarkan hasil observasi, penulis melihat cara anak-anak bermain puzzle. Pertama-tama, guru membagikan kertas yang telah diberi gambar oleh guru. Setelah masing-masing siswa menerimanya siswa ditugaskan untuk mendengarkan aturannya. “anak-anak coba sekarang kita mewarnai gambar hewan yang ada dikertas kalian. Nah setelah

Setelah memberitahu bahan dan alat yang akan diperlukan untuk membuat puzzel. Guru memberikan tehnik contoh cara membuatnya dimulai dari menggambar pola.

Setelah memberikan contoh cara membuat pola dengan menggambar binatang, guru memberikan kebebasan untuk menggambar pola dengan tema binatang. Masing-masing siswa menggambar berbeda-beda menurut kreativitas mereka masing-masing ada yang menggambar sapi, kambing, kucing, bebek dan lain-lain.

Tugas seorang guru disini tidak membiarkan mereka begitu saja, ketika semua anak sudah sibuk dengan tugas masing-masing, disinilah peran guru untuk dilakukan tidak dengan memaraihnya melainkan dengan bimbingannya memancing anak agar mau mengikuti seperti teman yang lain, biarpun hasilnya tidak bagus yang penting hasil kerja keras sendiri. Guru lebih menghargai hasil

IAIN PURWOKERTO

kreativitas anak itu sendiri dari pada bagus tapi hasil karya dari orang lain.

c) Memberi warna

Setelah pola gambar telah jadi, lalu anak-anak ditugaskan unuk mewarnai dengan didampingi oleh guru. Guru memberi kebabasan mengenai warna yang akan dipakai.

d) Memotong gambar yang telah jadi dengan bantuan guru dan kemudian dipotong sesuka hati yang nantinya akan diurut pasangkan lagi.

e) Menempelkan potongan-potongan pola gambar kedalam papan kertas karton yang telah disediakan.

3) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, guru menugaskan siswa untuk mengumpulkan hasil karyanya di meja guru. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

c. Evaluasi

Pada kreativitas ini guru mengevaluasi dengan cara bercakap-cakap atau tanya jawab mengenai pelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut data di atas, dapat disimpulkan bahwa, dalam merencanakan sebuah pengembangan kreativitas dalam aspek bahasa, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak. Dan untuk perencanaan semua pengembangan kreativitas hampir sama yaitu membuat RPPH terlebih dahulu.

IAIN PURWOKERTO

Pada penelitian, peneliti menemukan adanya kreativitas dalam bermain yaitu bermain puzzle. Puzzle disini juga termasuk ke dalam kreativitas seni rupa. Karena dilihat dari cara pembuatannya puzzle menggunakan langkah-langkah menggambar dan mewarnai terlebih dahulu. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi dan produk. Karena disinni siswa tidak hanya bermain puzzle tetapi juga membuat. Dengan membuat ini tentu saja akan menghasilkan sebuah produk permainan puzzle.

4. Pengembangan Kreativitas Sains

bereksplorasi bersama binatang

a. Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

1) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Kognitif	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Hewan , misalnya; jenis (nama, ciri-ciri, bentuk), Kelompok hewan berdasarkan makanan (herbivore, omnivore, carnivore), kelompok hewan berdasarkan manfaat (hewan ternak/peliharaan/buas), tanaman dikenalkan dengan jenis (tanaman darat/air, perdu/batang, buah/hias/kayu, semusim/tahunan), bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar),

IAIN PURWOKERTO

		berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), cara merawat tanaman, dst, gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst), tanah, batu, sebab akibat kejadian, dst.
Kognitif	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Cara mengenali masalah, Cara mengetahui penyebab masalah, Cara mengatasi masalah, Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.

2) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni sains ini adalah mengenal hewan dengan lingkunganya.

3) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak dapat berekplorasi dengan lingkungan sekitar.

4) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini medianya adalah berupa burung dara.

5) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah eksplorasi.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yati, pada hari Rabu, 25 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

IAIN PURWOKERTO

1) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yati mengajak anak untuk bernyanyi:

"Burung Kakaktua"
Burung kakaktua
Hinggap di jendela
Nenek sudah tua
Giginya tinggal dua

Trek-jing ... trek jing
Trek-jing tra la-la
Trek-jing ... trek jing
Trek-jing tra la-la

Trek-jing ... trek jing
Trek-jing tra la-la
Burung kakaktua

IAIN PURWOKERTO

Dengan bernyanyi ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Yati, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan tepuk-tepuk yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa. Dan memberitahu tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu belajar bersama burung dara. Setelah guru memberitahu tujuan pembelajaran seluruh siswa langsung berteriak "Horeeee..."

2) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas dalam bereksplorasi ke kandang burung dara di sekitar rumah warga. Pertama, tama guru mengajak siswa untuk keluar kelas lalu menuju ke rumah warga yang mempunyai burung dara. Sebelumnya bunda Yati telah meminta izin kepada pemiliknya. Setelah itu guru memberikan aturan cara bereksplorasi yaitu, siswa bebas bertanya mengenai burung daranya dan memberi makan atau memangnya dengan izin terlebih dahulu kepada pemiliknya. Pada saat salah satu siswa bernama Razin sedang memegang burung dara, secara tidak sengaja burung daranya terbang. Tetapi pemilik burung dara itu berkata bahwa burung dara yang terbang itu akan kembali ke kandang dengan sendirinya. Setelah itu guru mengumpulkan siswa dan mengevaluasi kegiatan yang telah dipelajarinya. Karena waktu sudah siang atau telah menunjukan pukul 10.25 lalu guru mengajak siswa untuk pulang kerumah masing-masing.

3) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

c. Evaluasi

Guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab dan mengamati pada saat pembelajaran dimulai.

Berkebun

a. Perencanaan

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH,

hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

1) Indikator dan Tema

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Materi pembelajaran
Kognitif	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Hewan , misalnya; jenis (nama, ciri-ciri, bentuk), Kelompok hewan berdasarkan makanan (herbivore, omnivore, carnivore), kelompok hewan berdasarkan manfaat (hewan ternak/peliharaan/buas), tanaman dikenalkan dengan jenis (tanaman darat/air, perdu/batang, buah/hias/kayu, semusim/tahunan), bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar), berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), cara merawat tanaman, dst, gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst), tanah, batu, sebab akibat kejadian, dst.

2) Kegiatan main

Kegiatan main di dalam aspek seni sains ini adalah mengenal tumbuhan dengan lingkunganya.

IAIN PURWOKERTO

3) Tujuan dan materi pembelajaran

Dari hasil observasi, tujuan dari pengembangan kreativitas aspek ini adalah agar anak dapat berekplorasi dengan lingkungan sekitar.

4) Media pembelajaran

Dalam kreativitas ini medianya adalah tanaman-tanaman yang ada di sekitar lingkungan.

5) Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas ini adalah eksplorasi.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas, dengan pengajar bunda Yus, pada hari Selasa, 31 Juli 2018 pukul 08.30-10.00 sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pelajaran dimulai peserta didik dikondisikan agar keadaan kelas kondusif dan bisa untuk memulai pelajarannya. Guru menyampaikan salam pembuka dengan riang dan menanyakan keadaan peserta didik terlebih dahulu dan kemudian dijawab oleh seluruh peserta didik dengan semangat. Kemudian guru mengabsen peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah itu guru mulai membuka pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan pada hari itu. Untuk menambah semangat belajar anak sebelum pembelajaran dimulai Bunda Yus mengajak anak untuk bernyanyi:

"kebunku"
lihat kebunku penuh dengan bunga
ada yang putih dan ada yang merah
setiap hari kusiram semua
mawar melati semuanya indah

Menyanyikan lagu ini bertujuan agar suasana kelas tidak tegang dan anak-anak rilek/santai. Menurut Bunda Yus, sebelum pembelajaran dimulai perlu adanya ice breaking bisa juga dengan

tepuk-tepuk yang simpel untuk membuat anak semangat tidak bosan atau jenuh, Setelah itu mengaitkan materi yang telah lalu agar siswa tidak lupa. Dan memberitahu tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu berkebun (menanam biji jeruk) ini bertujuan agar siswa nantinya mengetahui cara becocok tanam.

2) Kegiatan Main

Pada saat ini penulis melihat observasi mengenai pembelajaran dalam pengembangan kreativitas dalam berkebun. Sebelum guru memulai pembelajarannya, guru terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahannya yaitu pancong (telah disiapkan oleh siswa) dan biji jeruk yang diberi oleh guru. Setelah guru menyiapkan alat dan bahannya lalu guru mengajak siswa ke halaman sekolah dan dihadapkan ke lahan kosong, lalu siswa bersama guru menuju lahan itu dan masing-masing anak berdiri lalu guru memberikan petunjuk cara menanamnya yaitu anak-anak berdiri di dapan lahan yang akan diaduk menggunakan pancong lalu masing-masing siswa mengaduk tanah lahan itu dengan bantuan bunda Yus, bunda Yati, dan Bunda Daroh lalu dimasukan biji-biji itu ke dalah lubang yang telah diaduk oleh siswa. Setelah dimasukkan barulah lubang yang berisi biji itu dikubur kembali,

Setelah kegiatan itu selesai, lalu guru meminta anak-anak suapaya cuci tangan pakai sabun secara bergantian lalu anak-anak masuk kelas dengan tertib.

3) Kegiatan Akhir

Setelah selesai, sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum paham dan perlu dijelaskan kembali pada bagian tertentu terkait dengan materi yang di ajarkan kemudian guru memberikan klarifikasi dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa apa yang telah di pelajari.

IAIN PURWOKERTO

c. Evaluasi

Pada kreativitas ini guru mengevaluasi siswa dengan cara tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut data di atas, dapat disimpulkan bahwa, dalam merencanakan sebuah pengembangan kreativitas dalam aspek seni, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak. Dan untuk perencanaan semua pengembangan kreativitas hampir sama yaitu membuat RPPH terlebih dahulu.

Analisis dari pemaparan diatas yaitu peneliti menemukan adanya kreativitas dalam bermain yaitu bermain puzzle. Puzzle disini juga termasuk ke dalam kreativitas seni rupa. Karena dilihat dari cara pembuatannya puzzle menggunakan langkah-langkah menggambar dan mewarnai terlebih dahulu. Dalam strategi pengembangan kreativitas ini termasuk ke dalam jenis strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi dan produk. Karena disinni siswa tidak hanya bermain puzzle tetapi juga membuat. Dengan membuat ini tentu saja akan menghasilkan sebuah produk permainan puzzle.

Menurut data keseluruhan yang penulis tuliskan di atas, dapat dijelaskan bahwa:

Dalam hal perencanaan, semua pengembangan kreativitas yang dilaksanakan di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang hampir seluruhnya dalam perencanaan, terlebih dahulu membuat RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), hal ini bertujuan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana yang telah dijelaskan Bunda Yati, sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak. Dan

IAIN PURWOKERTO

untuk perencanaan semua pengembangan kreativitas hampir sama yaitu membuat RPPH terlebih dahulu.

Dalam hal pelaksanaan, agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan dan memperoleh hasil akhir yang maksimal, maka perlu adanya penyampaian bahan pembelajaran dengan baik. Adapun penyampaian bahan pembelajaran, sebaiknya di lakukan secara menarik, sehingga akan menarik perhatian siswa dan tujuannya agar tujuan pembelajaran tercapai. Untuk memancing siswa agar mereka mampu menuangkan ide-ide sebelum anak praktek membuat kreativitas sendiri guru memberikan contoh di depan.[121]

Dari pemberian contoh tersebut anak dapat mengembangkan kretivitasnya. Sehingga kreativitas yang akan muncul dalam ide anak itu terarah tidak semaunya sendiri yang penting jadi. Pasti antara anak yang satu dengan yang lain berlomba-lomba membuat kreativitas yang bagus agar memperoleh nilai yang baik. Artinya, dalam proses pembelajaran kretifitas dalam berbagai aspek di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang membuat interaksi antara guru dengan siswa diharapkan selalu terjalin hubungan komunikatif yang efektif.

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, dalam pelaksanakan proses pembelajaran di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang menggunakan pertimbangan diantaranya: silabus, prota (program tahunan), promes (program semester), RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian), RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan). Kegiatan belajar mengajar dan sebelum kegiatan pembelajaran guru sebelumnya sudah mempraktikan terlebih dahulu jadi ketika di kelas guru sudah siap tidak bingung apa yang harus dilakukan. Berbeda jika guru belum mencoba terlebih dahulu ketika nanti praktik pasti akan terjadi sesuatu misalnya dalam pengembangan kreativitas karya seni berupa celengan, guru hanya memotong kertas 20 cm padahal untuk membuat celengan itu membutuhkan kertas dengan panjang 30

[121] Hasil observasi pada saat pembelajaran

cm. Sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai karena terjadi suatu kendala.[122]

Sedangkan kemampuan yang dimiliki guru dalam mengembangkan berbagai kreativitas yaitu:[123]

a. Membuka pelajaran

Dimana guru berusaha untuk menciptakan kondisi awal, agar mental dan perhatian anak didik berpusat pada apa yang dipelajarinya sehingga akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai untuk membangkitkan semangat belajar siswa dalam menuangkan ide-ide kreatifnya. Bu Siti memberikan ice breaking terlebih dahulu sebagai pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan semangat anak dan mengkondisikan anak agar siap belajar. Ice breaking yang dilakukan itu hal-hal yang mudah misal bernyanyi, tebak-tebakan, tepuk dll.

b. Melaksanakan inti proses pembelajaran

Dalam hal ini terdiri dari penyampaian materi pelajaran, penggunaan metode mengajar, menggunakan media atau alat pembelajaran, mengajukan pertanyaan, memberikan penguatan akan interaksi belajar mengajar. Di dalam inti proses pembelajaran guru tidak hanya sekedar mengajar menyampaikan materi namun ada beberapa hal yang dilakukan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai :[124]

c. Pendekatan pembelajaran

Dalam membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk tahu ciri dari masing-masing siswa dengan mendekati kemudian berkomunikasi dengan baik.[125] Selain itu, menciptakan suasana yang akrab dengan siswa, menganggap siswa adalah sebagai temannya

[122] Hasil Wawancara dengan guru Seni Budaya dan Ketrampilan Bu Siti Solichah, pada tanggal 23 Maret 2017 pukul 12.35 di ruang perpustakaan

[123] Hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas.

[124] Hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas

[125] Hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas

dan mampu memenuhi keinginan siswa meskipun tetap dengan batasan-batasan tertentu. Peneliti melihat hubungan yang apresiatif dalam kegiatan pembelajaran ketika guru melakukan komunikasi secara klasikal maupun individual, dengan berbicara pelan dan memberikan pujian kepada siswa. Kemudian mampu menguasai kelas dengan menjalin keakraban dan mendekati anak, serta mampu menciptakan pembelajaran yang merangsang siswa sehingga mereka mampu menuangkan ide-ide kreatifnya.

d. Komunikasi yang dibangun

Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan sebagai pedoman ke arah mana proses belajar mengajar tersebut akan dibawa. Proses belajar akan berhasil apabila mampu membawa perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap dalam diri anak

Untuk menarik keterlibatan anak dalam pembelajaran, guru di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang selalu membangun hubungan dengan siswa melalui rasa simpati dan saling pengertian. Hal ini terlihat dari komunikasi bunda Daroh mengajar dengan gaya yang cukup santai, hal itu terlihat ketika ada anak yang tidak mengerjakan melainkan bermain sendiri dan mengganggu temannya yang sedang asyik mengerjakan. Bu Siti tidak memaraih anak tersebut melainkan mendekati dengan memberikan arahan-arahan membimbing anak tersebut apa yang harus di kerjakan terlebih dahulu.

Melalui bahasa komunikasi yang dibangun, jalinan ini membangun jembatan menuju interaksi yang akan lebih bergairah, membuka jalan memasuki dan memahami dunia anak, mengetahui apa yang sedang menjadi imajinasi mereka. Ketika mereka bingung guru dapat mengarahkan. Sehingga dengan komunikasi yang dilakukan merangsang siswa untuk tidak selalu mengikuti apa yang sudah di contohkan guru di depan, tetapi anak disini mampu mengembangkan kreativitasnya dengan baik.

e. Menutup pelajaran

Sebelum pelajaran ditutup sebagai bentuk apresiasi kepada anak atas hasil karyanya guru melakukan penilaian. Setelah itu guru menutup pelajaran melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1) Menarik garis besar persoalan yang dibahas
2) Memusatkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang diperoleh dalam pelajaran.
3) Mengorganisasikan semua kegiatan/pembelajaran yang telah di pelajari sehingga menjadikan satu kesatuan yang dibatasi dalam memahami materi[126]

Dalam hal evaluasi, evaluasi yang dilakukan oleh guru di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang sudah sesuai dengan tujuan evaluasi dimana guru telah melakukan terhadap proses pembelajaran, apabila masih salah bagaimana cara memperbaikinya dan apabila sudah baik bagaimana mempertahankannya, evaluasi sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa baik bidang akademik maupun non akademik termasuk salah satunya dalam pengembangan kreativitas. Dengan adanya evaluasi memudahkan guru untuk mengukur seberapa jauh kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam berkreativitas. Dan dalam mengevaluasi pengembangan kreativitas yang telah dilaksanakan di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, guru memperoleh nilai dengan cara tanya jawab, bercakap-cakap dan mengamati kegiatan kreativitas yang sedang berlangsung.

IAIN PURWOKERTO

[126] Hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang melalui teknik pengumpulan data dengan berbagai metode, kemudian mengolah dan menganalisis data sebagaimana telah peneliti paparkan pada bab–bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu mengguanakan beberapa aspek kreativitas yaitu:

1. Kreativitas Seni, dalam aspek seni ini terdapat beberapa seni di dalamnya, yaitu seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni drama.
   a. Seni musik yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu menyanyikan lagu dengan judul "Garuda Pancasila" yang diiringi dengan tepuk tangan. Seni tari
   b. Seni tari yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu menari dengan menirukan gerakan binatang dan diiringi sebuah music yang bertemakan binatang.
   c. Seni Rupa yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu menggambar dan mewarnai, Mozaik.
   d. Seni Drama yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu meliputi bermain peran dalam hal jual-beli atau *market day* dan memperagakan alat transportasi darat yaitu kereta api dengan menggunakan kardus bekas sebagai medianya.
2. Kreativitas Bahasa, yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu menceritakan kembali dengan mengguanakan bahasanya sendiri tentang sebuah cerita dengan judul "Indahnya Persahabatan"
3. Kreativitas Bermain, yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu membuat puzzle dan bermain puzzle.

IAIN PURWOKERTO

4. Kreativitas Sains, yang terdapat di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yaitu bereksplorasi dengan burung dara dan berkebun.

Pelaksanaan Pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang melalui kegiatan pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran itu terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dan pada saat sebelum memasuki proses pembelajaran dimulai dengan *ice breaking. Ice breaking* ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan mengkondisikan anak agar siap belajar.

Dalam pengembangan kreativitas usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang dengan menggunakan beberapa strategi yaitu:

1. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Produk, yaitu setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu bangunan atau bentuk yang mereka inginkan.
2. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, yaitu strategi yang dapat mengembangkan mengembangkan kemampuan berpikir divergen.
3. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi, yaitu strategi yang bertujuan dapat mengelaborasi dan menggunakan kemampuan sederhana dalam mengenal suatu objek.
4. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen, yaitu memhami konsep tentang suatu hal ataupun penugasan akan tentang konsep dasar eksperimen.
5. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek, yaitu strategi pengembangan yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran.
6. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Musik, yaitu strategi pengembangan yang berhubungan dengan musik.

Proses penerapan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak dimana dalam proses pembelajarannya dapat mengembangan kreativitas anak. Implikasi dari pengembangan kreativitas pada dasarnya dapat menumbuhkan kemandirian dan semangat dalam diri siswa.

IAIN PURWOKERTO

B. Saran

Berdasarkan paparan hasil penelitian strategi pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang yang kemudian disajikan dalam kesimpulan, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, antara lain:

1. Guru
   a. Senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran agar persoalan-persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana.
   b. Perlu di kembangkan lagi kreatifitas yang sudah di terapkan lagi dengan berbagai teori-teori sehingga dapat mencapai tujuan secara maksimal.
2. Peserta didik
   a. Hendaknya anak lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.
   b. Hendaknya anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menuangkan kreatifitasnya secara maksimal.

C. Penutup

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang" Peneliti telah berusaha secara optimal untuk melaksanakan penelitian dan menyusun tesis ini dengan sebaik-baiknya, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada tesis ini, untuk itu peneliti selalu membuka dan menerima kritik dan saran yang bersifat penyempurnaan dan membangun. Peneliti berharap agar tesis ini bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca pada umumnya, khususnya bagi adik-adik mahasiswa dalam penyusunan tesis, semoga dapat membawa kemanfaatan.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik materil maupun non materil sejak awal hingga

selesainya penuyususnan tesis ini. Semoga kebaikan dan amalnya mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Ardy, Novan Wiyani & Barnawi. *Format PAUD.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Ardy, Novan Wiyani. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Takwa.* Yogyakarta: Teras, 2012.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

B.Uno, Hamzah dan Masri. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.

Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.

Barokah, M. Kholifah dan Zakiyah Derajat. *Mencari Bakat Anak-Anak,* Cet. II. Jakarta: Bulan Bintang, 1983.

Fadlillah, Muhammad *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Fauzi. *Pendidikan Komunikasi Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Bahasa dan Kecerdasan Sosial*. Purwokerto: STAIN Press, 2013.

Hartinah, Siti. *Pengembangan peserta didik.* Bandung PT Atmika Aditama, 2008.

Isma'il, Andang. *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

J Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2010.

Lestari, Barkah. "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak". Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 3, Nomor 1, April 2006.

Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018.

Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

Mulyasa. *menjadi guru professional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.

IAIN PURWOKERTO

Munandar, Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah.* Jakarta: Grasindo, 1992.

Ngalimun dkk. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.

Nugraha, Ali. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta, Depdiknas, 2005.

Nurani, Yuliani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.

Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.

Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak.* Jakarta:
Kencana Prenada Media Group, 2010.

Sit, Masganti. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan, Perdana Publishing, 2016.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Ssntrock, John W. *Perkembangan Anak.* Yogyakarta: Erlangga, 2007.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.

Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2005.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014

Syaodih, Nana Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.

Tea, Taufik. *Inspiring Teaching,* Jakarta: Gema Insani, 2009.

Unggul, Jasa Muliawan. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak.* Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Vidya, Diana Fakhriyani. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,* Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains Vol.4 No.2 2O16.

Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

IAIN PURWOKERTO

Wyloff, Joyce. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Penelitian Pikiran*. Bandung: Kaifa, 2002.

IAIN PURWOKERTO