

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing lagi dan sering digunakan dalam dunia pendidikan maupun yang lainnya, meskipun demikian masih terdapat kerancuan dalam pemaknaannya. Perbedaan sudut pandang memunculkan beragam pendapat tentang definisi kreativitas, sehingga sampai saat ini belum ada satupun pengertian kreativitas yang dapat diterima secara universal.

Ditinjau dari segi bahasa” kreativitas “ memiliki arti “kemampuan” untuk mencipta, daya cipta. Tapi perlu dipahami arti mencipta disini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin sudah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru, yang memiliki kualitas yang berbeda-beda dengan sebelumnya. Jadi hal baru itu yang sifatnya inovatif.

Ada beberapa definisi tentang kreativitas menurut para ahli antara lain yaitu:

Pada umumnya kreatifitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Kreatifitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif. Rhodes dalam Munandar (2004), mengungkapkan keempat jenis definisi tentang kreatifitas ini sebagai *Four P' S Of Creativity: Person, Process, Press, Na* 27 Kebanyakan definisi kreatifitas berfokus pada salah satu dari empat P ini dengan kombinasinya.

Keempat P ini saling berkaitan; pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif; serta dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Definisi kreatifitas yang menekankan dimensi *person* dikemukakan oleh Guilford (1950), yaitu kreatifitas mengacu pada kemampuan yang merupakan cir/karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*). Jadi secara *person*, kreatifitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya.

Definisi yang menekankan pada *process* diajukan oleh Munandar (1977), yaitu kreatifitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, maupun keaslian dalam proses berfikir, sedangkan istilah *product* diungkapkan oleh Barron dalam Supriadi (2001), yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru (*the abto bring something new to existent*). Menurut Hurlock (1978), kreatifitas ialah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

Adapun pemahaman kreatifitas pada *press* atau dorongan, baik dengan internal maupun eksternal dirumuskan sebagai inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa (*the inithiative that one manifests by is power to break away from the usual sequence of thought*).

Menurut Gordon & Brown dalam Moeslichatoen (2004), bahwa kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam

pandangan Gordon, kreatifitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.

Adapun menurut Supriadi (2001), definisi kreatifitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun berupa karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan menurut Munandar (1999), juga mengungkapkan tentang pengertian kreatifitas dengan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan dari para ahli antara lain:

- a. Kreatifitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- b. Kreatifitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) ialah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.
- c. Secara operasional kreatifitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orosinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan.

Dari pendapat diatas dijelaskan bahwa akhir dari kreativitas berupa gagasan baru, pendekatan baru , atau karya baru yang diperoleh dari hasil belajar dan memiliki bagi individu dan masyarakat.

2. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Wallas Solso mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu:

a. Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berfikir divergen.

b. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan juga bisa sebentar (beberapa jam saja) sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk memecahkan masalah.

c. Iluminasi (*illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau juga bisa sebentar pada tahap inkubasi. (Ali dan Asrori, 2009)

d. Verifikasi (*Verification*)

Pada tahap ini gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen.

3. Ciri-ciri Kreativitas

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford, dalam Supriyadi (1994) meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kreatif.

Dalam kaitannya dengan unsur *attitude* dan *uptitude*, Semiawan dalam akbar et al., (2001) mengemukakan bahwa:

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreatifitas meliputi, baik ciri-ciri *uptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*), dalam pemikiran ini pun ciri-ciri *nonuptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Uraian di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreatifitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreatifitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir

atau berfikir kreatif (berfikir divergen), yaitu kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya, adalah ciri-ciri yang memnyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreatifitas. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri kreatifitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berfikir seseorang dengan kemampuan berfikir kreatif.

Ciri-ciri kreatifitas yang dikemukakan oleh Munandar (2004), melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau nonaptitude yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi kuat.
- b. Inisiatif
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berfikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreatifitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Ihat Hatimah (2002), yaitu mengemukakan beberapa bentuk kreatifitas pada anak usia dini yaitu:

- a. Gagasan/berfikir kreatif, yaitu meliputi:

1. Berfikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengerian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif
 2. Berfikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
 3. Berfikir terperinci, yaitu anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, dan mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
 4. Berfikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini;
- b. Aspek sikap
1. Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
 2. Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yng tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
 3. Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain
 4. Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
 5. Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankannya.

c. Aspek karya

1. Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
2. Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba.

4. Faktor Pendorong Kreatifitas

Semiawan dalam Adhipura (2001), meninjau faktor pendorong kreatifitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreatifitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu
- b. Guru mengusahakan agar suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam; dan
- c. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

Sementara Torrance dalam Supriadi (2001), mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa
- b. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa
- c. memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
- d. Memberi penghargaan kepada siswa, dan
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Demikian juga Hurlock (1999), mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreatifitas, yaitu:

- a. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif, mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- d. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreatifitas.

- e. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreatifitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga sekolah dengan menjadikan kreatifitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan anak dan orang tua tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu mengekang atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- g. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreatifitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreatifitas anak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sementara itu, Utami Munandar (2004), mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreatifitas anak antara lain:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya
- b. Memberi waktu pada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal
- c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri
- d. Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal
- e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkannya
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak

- h. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja; dan
- j. Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

5. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Renzulli dan Munandar (2004), mengemukakan tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu: kemampuan umum. Kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik. Maka jelaslah bahwa kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukakan oleh Amabile dalam Munandar (2004), bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapa pun kuatnya, dan dengan demikian dapat mematikan kreativitas.

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Cropley dalam Adhipura (2001), mengungkapkan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka:

- a. Penekanan bahwa guru selalu benar
- b. Penekanan berlebihan pada hafalan
- c. Penekanan belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- d. Penekanan pada evaluasi eksternal
- e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreatifitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2004) yaitu:

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- b. Tidak membolehkan anak marah kepada orang lain
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- d. Anak tidak boleh bermain brbeda
- e. Anak tidak boleh berisik
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- g. Orang tua memberikan saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- h. Orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan anak
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Dari pemaparan di atas, kiranya dapat dimengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreatifitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak ini.

6. Empat Aspek Dalam Pengembangan Kreatifitas

Sehubungan dengan pengembangan kreatifitas, Munandar (2004) menyajikan ada empat aspek kreatifitas yang dapat diperhatikan, yaitu; pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P, yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pribadi (*person*). Kreatifitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. Dari pernyataan pribadi yang unik inilah diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
- b. Pendorong (*press*). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.
- c. Proses (*process*). Dalam rangka mengembangkan kreatifitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya sendiri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- d. Produk (*product*) kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengomunikasikannya kepada

orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.

Kreativitas mempunyai ciri-ciri non kecakapan seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru (Semiawan, 2001). Berikut unsur-unsur dalam kreativitas:

a. Kemampuan Berfikir Mencipta

Dalam pengembangannya kreativitas memerlukan pikiran yang berdaya dalam arti menghindarkan diri dari jebakan keadaan, namun menjadi imajinatif dalam upaya menemukan sebuah jalan keluar atas sebuah permasalahan atau dalam upaya untuk memiliki rasa memiliki atas sebuah teka-teki (Craft, 2000). Lebih lanjut Elliot memaparkan bahwa imajinasi dan kreativitas adalah sama, karenanya dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah masuk dalam imajinasi dalam upaya melihat kemungkinan-kemungkinan (Craft, 2000). Pikiran untuk mencipta merupakan esensi dari kreativitas, sebagaimana Gardner menyebut bahwa pikiran untuk mencipta adalah sebuah frase yang mengandung dinamisme dan cakupan yang jelas.

b. Berfikir Untuk Peimecahan Masalah

Sebagaimana diutarakan diatas bahwa kreativitas melibatkan imajinasi dalam berbagai situasi yang dialami, yaitu tidak puas dengan apa yang ada, namun mengupayakan kemungkinan-kemungkinan lain yang mungkin termasuk sesuatu yang belum kita ketahui. Sebagaimana dikemukakan peneliti Amerika Csikzentmihalyi yang mengandung kreativitas sebagai persoalan pemecahan masalah dan penemuan masalah (Craft, 2000).

Dalam memperkenalkan proses pemecahan masalah pada anak kecil, kita harus menggunakan materi yang dekat dengan kehidupannya. Beberapa proses yang harus dikembangkan adalah:

1. Tahap orientasi, siswa diminta mendaftar proyek yang ingin dikerjakan secara kelompok atas masalah di dalam kelas yang mereka rasakan perlu dipecahkan. Guru dapat memilih satu topik atau masalah untuk dibahas bersama, bergantung pada situasi kelasnya.
2. Tahap persiapan, tahapan ini berkaitan dengan fakta yang telah diketahui dan informasi yang masih diperlukan. Hal tersebut penting untuk membahas bersama membahas perbedaan antara fakta dan pendapat, fakta dan dugaan, fakta dan desas-desus, kemudian meminta siswa untuk melihat sub-masalah yang mereka ungkapkan dan menentukan mana yang fakta.
3. Tahap penggagasan, siswa diminta mengemukakan pertanyaan kreatif dari sub-masalah yang mereka temukan atau dari informasi faktual.
4. Tahap penilaian, siswa diminta memunculkan kriteria atau gagasan mereka. Ketika mengajukan setiap kriteria gunakan pertanyaan “dampaknya terhadap”, hal ini membantu siswa dalam memahami kriteria.
5. Tahap pelaksanaan, dalam melaksanakan gagasan terbaik siswa perlu merancang rencana tindakan, yaitu menentukan apa yang harus pertama dilakukan, bagaimana membagi tanggung jawab, dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka (Munandar, 1999).

c. Model Pembelajaran Kreatif,

Dalam pengembangan kurikulum, model-model dapat digunakan untuk menentukan materi (konten) pembelajaran dan metode-metode dalam pencapaian materi tersebut, dalam arti bahwa memberikan kerangka untuk menentukan pilihan. Dengan menguasai berbagai model bermanfaat dalam situasi pembelajaran tertentu.

Talents dan Taylor mengemukakan bahwa tidak hanya bakat akademis yang perlu dipupuk dan dihargai di dalam sekolah, dalam modelnya dapat dibedakan enam talenta yang dapat dikembangkan di sekolah. Seperti yang tertuang dalam *curriculum guide*, program disusun untuk mengajar konten akademik, kreativitas, keterampilan, merencanakan, komunikasi, prediksi, dan pengambilan keputusan.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berfikir.

Merencanakan mencakup elaborasi yang mempertimbangkan rincian dalam melaksanakan sesuatu. Menyusun atau mengorganisasi bahan, waktu dan tenaga. Komunikasi meliputi kelancaran dengan kata dalam ekspresi (ungkapan) dan dalam asosiasi. Prediksi membutuhkan antisipasi konseptual, kesadaran sosial, dan menganalisis kriteria yang berhubungan.

Pengambilan keputusan meliputi evaluasi eksperimental, evaluasi logis, dan pertimbangan (Munandar, 1999). Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak, perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, diantaranya:

- a. Penyediaan ruang untuk mencipta

Pengembangan kreativitas memerlukan komitmen atas ruang baik secara fisik maupun konsep. Tampilan ruang kelas, materi dari tiap aktivitas serta lingkungan pembelajaran, dalam ruang kelas tersedia media pembelajaran yang mendukung anak berfikir secara independen disetiap wilayah kurikulum, yaitu dengan kemudahan mengakses materi-materi, buku, komputer, atlas, permainan (*games*), materi-materi konstruksi (bentuk), teka-teki, materi-materi kerajinan dan seterusnya. Anak mampu bekerja sama dengan orang lain, baik secara berpasangan maupun kelompok.

Secara konseptual ruang kelas dikondisikan dengan prinsip memperbolehkan adanya kesalahan-kesalahan dan menganjurkan eksperimen, dan bersifat terbuka dan berani mengambil resiko (Craft, 2000).

b. Pemahaman pribadi

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat masing-masing anak didiknya (Munandar, 1999).

c. Kondisi Lingkungan Sekolah

Lingkungan yang paling berpengaruh dalam membentuk kreativitas anak adalah sekolah, karena di dalamnya terjadi proses interaksi edukatif yang mengharuskan siswa mengikuti sistem aturan yang ada. Sekolah yang baik akan mengedepankan kenyamanan belajar bagi siswanya.

Disamping itu guru memberi dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Dalam upaya memunculkan, merangsang, dan memupuk pertumbuhan kreativitas guru harus menata sikap dan falsafah mengajarnya.

B. Tinjauan Tentang Proses Belajar Mengajar

1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Dimiyati dan Mujiono (1999) pembelajaran berasal dari kata belajar, belajar adalah sebagai perubahan yang terjadi pada tingkah laku yaitu antara pendidik dan peserta didik, sehingga terjadi komunikasi dua arah. Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa, dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran yang penulis maksud adalah pembelajaran sebagai proses melatih untuk berfikir (*learning to think*), melakukan sesuatu (*learning to do*), menghayati hidupnya menjadi seorang pribadi sebagaimana ia ingin menjadi (*learning to be*), belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*), belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*) (A. Atmadi dan Y. Setyaningsih, 2001).

2. Proses Pembelajaran di TK

Proses pembelajaran anak di TK dan di RA dilakukan dengan menggunakan berbagai pengembangan, pendekatan dan metode pembelajaran berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Zainal (2009),

mengungkapkan tentang proses pembelajaran yang dilakukan di TK adalah sebagai berikut.

a). Bidang Pengembangan Pembiasaan

Kegiatan pembiasaan dilakukan untuk mengembangkan perilaku anak, yang meliputi perilaku keagamaan, sosial, emosional, dan kemandirian. Pembiasaan dilaksanakan dengan cara berikut:

- (1). Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah setiap hari
- (2). Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan
- (3). Pemberian teladan adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberikan teladan yang baik kepada anak
- (4). Kegiatan terprogram adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran.

b). Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai tahap perkembangannya, seperti:

- (1). Kemampuan bahasa, dilakukan agar anak mampu berpikir melalui bahasa yang sederhana, secara tepat, berkomunikasi efektif dan membangkitkan anak untuk berbahasa.
- (2). Kognitif agar anak mampu mengolah hasil belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, mengelompokkan, memilih dan mengembangkan kemampuan berfikir teliti.

- (3). Fisik/motorik agar anak mengenal dan melatih gerakan kasar ataupun halus, mengolah, mengontrol, dan melatih keterampilan tubuh, dan menerapkan cara hidup sehat.
- (4). Seni agar anak dapat menciptakan suatu berdasarkan imajinasinya dan dapat dihargai hasil kreatifnya.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Di TK

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2004) menjelaskan tentang prinsip-prinsip pembelajaran di TK. Pendekatan pembelajaran pada anak TK dan RA hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu: Anak belajar dengan baik apabila fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenang secara psikologis, Siklus anak belajar selalu berulang, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya, dan Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu.
- b. Berorientasi pada kebutuhan anak yaitu; Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis (intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional). Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.
- c. Berorientasi pada prinsip “ *Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain*”
Ini merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak

usia TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

- d. Menggunakan pendekatan tematik yaitu: Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Tema diberikan dengan tujuan: menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan kata anak.

4. Metode Pembelajaran di TK

Dalam proses pembelajaran di TK metode adalah sesuatu yang penting, karena metode merupakan komponen yang wajib dipenuhi dalam pendidikan. Menurut Aqib (2009) dalam pembelajaran di TK metode yang digunakan diantaranya adalah:

- a. Metode bercerita

Metode bercerita berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi, daya pikir, emosi dan penguasaan bahasa anak.

- b. Metode bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab antara anak dan guru atau antara anak dengan anak. Metode ini dapat dilaksanakan dalam bentuk: Bercakap-cakap bebas, yang berarti guru bebas melaksanakan kegiatan ini dengan tidak terikat pada tema tertentu, namun masih berdasarkan pada

kemampuan pokok bahasan, Bercakap-cakap menurut pokok bahasan yang berarti guru melaksanakan pokok kegiatan berdasarkan tema tertentu, Bercakap berdasarkan gambar berseri, dalam kegiatan ini anak bercakap yang dipimpin guru dengan menggunakan gambar seri. Isi gambar seri digunakan sebagai pokok bahasan.

c. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak. Metode ini digunakan untuk: Mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak, Memberi kesempatan anak untuk bertanya, dan Mendorong keberanian anak untuk mengungkapkan pendapatnya.

d. Metode karya wisata

Metode ini dilakukan dengan menngajak anak mengunjungi obyek yang sesuai dengan tema. Metode karya wisata digunakan untuk: Dapat memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan, dengan mengunjungi obyek-obyek wisata secara langsung anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang apa yang sudah dilihat, didengar, dan dialami dan dapat menambah kecintaan terhadap lingkungan.

e. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan cara mempertunjukan atau mempegarkan suatu cara atau suatu keterampilan. Tujuannya agar anak memahmi dan dapat melakukannya dengan benar. Metode ini digunakan guru

untuk mempraktekkan atau memperagakan tentang suatu obyek akan kejadian, sehingga anak mendapat gambaran secara konkret.

f. Metode sosiodrama/ peran

Metode sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran.

g. Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberika perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya.

h. Metode proyek

Metode proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan.

5. Kurikulum Pembelajaran Anak di TK

Dalam suatu pembelajaran akan berjalan efektif apabila komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran ini saling mendukung, kita ketahui bahwa komponen pendidikan terutama dalam sebuah pembelajaran adalah pendidik, peserta didik, materi dan metode. Jika salah satu komponen tersebut tidak ada maka pembelajaranpun tidak akan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Seperti yang disebutkan diatas salah satunya adalah materi pembelajaran, Materi dalam kurikulum sering disebut dengan tema.

Adapun tema kurikulum yang disampaikan selama satu tahun adalah sebagai berikut: Semester I: Diri sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, danTanaman.

Semester II: Rekreasi, Pekerjaan, Air, udara, api, Alat komunikasi, Tanah airku, dan Alam.

Dalam kurikulum pembelajaran di TK, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan anak didik, karena dengan memperhatikan perkembangan anak dengan benar maka dapat menjadikan peserta didik menjadi anak-anak yang cerdas. Ada beberapa perkembangan anak yang perlu diperhatikan oleh seorang guru. Pada perkembangan anak usia TK (4-6 tahun) perkembangan fisik dan non fisik anak masih bergantung pada orang dewasa. Cara pola asuh anak TK diutamakan pada pengenalan anak terhadap berbagai kebiasaan yang berlaku dalam lingkungan dan keluarganya. Aktivitas perkembangan anak TK sebenarnya baru dimulai, seperti kemampuan bahasa, berfikir, kemampuan motorik kasar dan halus serta melakukan hubungan sosial.

Kurikulum pembelajaran 2004 sangat memperhatikan beberapa aspek perkembangan anak seperti: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa kognitif, fisik/motorik, dan seni.

6. Peran Guru Dalam Pembelajaran

Dalam upaya memunculkan, merangsang, dan memupuk pertumbuhan kreativitas, guru harus menata sikap dan falsafah mengajarnya.

Upaya guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Semua anak harus belajar bidang keterampilan di sekolah, dan banyak anak memperoleh keterampilan kreatif melalui model-model berfikir kreatif. Motivasi intrinsik akan tumbuh, jika guru memungkinkan anak untuk diberi otonomi sampai batas tertentu di kelas (Munandar, 1999). Dalam hal ini guru harus

mengkondisikan ruang pembelajaran yang nyaman, ukurannya adalah siswa tidak merasa tertekan atau tegang sehingga motivasi internal tumbuh, ketegangan kurang, dan belajar konseptual lebih baik. Pendekatan yang dipilih adalah tidak diawasi tapi diarahkan (*non-controlling but directed*), sehingga anak melihat dirinya lebih kompeten di sekolah dan mempunyai rasa harga diri yang lebih tinggi dari pada anak-anak yang melihat lingkungan kelas mereka sebagai mengawasi. Penekanannya lebih pada belajar bukan pada penilaian, dengan sikap ini guru betul-betul dapat menjadi kolaborator dalam belajar (Munandar, 1999).

Menurut Munandar (1999) bahwa Falsafah mengajar yang mendorong kreatifitas anak secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

- a. Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan
- b. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
- c. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka di dalam kelas. Siswa diberi kesempatan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja atau belajar setiap hari, dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
- d. Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang didalam kelas sehingga tidak ada tekanan atau ketegangan.
- e. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.

- f. Guru merupakan narasumber, bukan polisi. Anak harus menghormati guru, tetapi harus merasa aman dan nyaman dengan guru.
- g. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
- h. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka, baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
- i. Kerja sama selalu lebih dari pada kompetisi.
- j. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.

Sedangkan menurut Slameto (1991) tugas guru dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Mendidik dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- b. Memberi fasilitas pencapaian tujuan melaluia pengalaman belajar yang memadai.
- c. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti: sikap, nilai-nilai dan penyesuaian diri.
- d. Dari uraian tugas guru diatas, jelas bahwa peranan guru itu sangat penting. Bila peran guru lebih meningkat maka lebih meningkat pula kualitas dan begitu juga sebaliknya, bila peran guru berkurang maka akan berkurang pula kualitas sekolah.

Pada dasarnya guru selalu berusaha untuk meningkatkan potensi belajar subjek (siswa). Dengan cara membandingkan berbagai situasi pembelajaran, yaitu melakukan analisis komponen-komponen situasi pembelajaran (guru, siswa, kurikulum, metode, sarana dan prasarana) semuanya itu merupakan suatu variabel.