

PEMBELAJARAN KREATIVITAS UNTUK ANAK USIA DINI

Disusun oleh:
Rita Mariyana, M.Pd



**PROGRAM GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2008**

I. PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal maupun non formal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh baik itu melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Peletakan dasar untuk pengembangan pikir dan kepribadian anak sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang diberikan oleh orang tua sejak anak-anak masih berusia pra sekolah 0 hingga 6 tahun. Pengalaman yang diterima oleh anak-anak melalui proses pembelajaran lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak merupakan hal yang penting dan menentukan bagi anak untuk pengembangan ke depan. Pertumbuhan sikap dan sifat anak akan tergantung pada apa yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak karena semua itu menjadikan sumber pengetahuan dan pengalaman yang akan dilakukan oleh anak.

Suatu bangsa berkembang yang hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya memerlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dan menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Setiap pribadi, kelompok maupun suatu bangsa, harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar dapat "*survive*" dan tidak tergilas dalam persaingan antar bangsa dan negara. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisikondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan tingkat berpikir anak. Proses belajar pada PAUD ditekankan pada pengembangan proses berpikir dan proses berkreasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu proses yang penting dikembangkan pada PAUD adalah pengembangan kreativitas. Seberapa pentingkah kreativitas dimulai sejak dini? dan bagaimanakah kiat merangsang kreativitas pada anak usia dini? serta pertanyaan dan hal-hal penting lainnya yang terkait dengan pengembangan kreativitas sejak dini akan dipaparkan pada bahasan berikutnya. Selamat menyimak, semoga bermanfaat!

II. DESKRIPSI MATERI

A. Pentingnya Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Kreatifitas merupakan daya dan atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menuntut spontanitas lebih tinggi. Dibidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pemusatan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan; kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.

Menurut seorang psikolog terkenal, Erick Erikson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak; apakah memang kondusif untuk mencapai perkembangan tersebut?

Banyak orangtua berharap, ketika anaknya masuk ke jenjang pendidikan prasekolah, sekolah tersebut mampu menyiapkan anak agar bisa membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, banyak lembaga pendidikan prasekolah yang mengorientasikan pendidikannya secara lebih akademik. Hal ini biasanya membuat guru lebih sering menyuruh anak untuk duduk diam di ruang kelas, belajar menulis, dan mengerjakan soal-soal berhitung. Bahkan, hasil pekerjaan anak itu sudah mendapat nilai, kritik, dan disalahkan oleh guru. Padahal, menurut Ericson, apabila pada masa ini anak sering dikritik, disalahkan, atau diberikan nilai, maka sikap yang akan berkembang di dalam dirinya adalah perasaan bersalah dan takut. Perasaan bersalah ini akan membuat anak takut untuk mencoba, mengambil inisiatif dan berkreasi.

Mengapa kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk dalam diri anak sejak dini? Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1959). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung

pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Para psikolog, sosiolog dan ilmuwan lainnya telah lama mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas, biasanya disebut “jenius”, diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Sudah merupakan suatu keyakinan bahwa manusia dilahirkan dengan “percikan” kejeniusan” yang hebat atau tidak sama sekali.

Ketika kreativitas masih diyakini sebagai unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Bertentangan dengan hal tersebut, ternyata diketahui bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan untuk berkembang. Unsur penting lainnya yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas untuk anak sejak dini adalah penciptaan lingkungan fisik. Ruang interior, sebagai salah satu lingkungan fisik memiliki andil cukup besar dalam berperan sebagai pendorong kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal.

B. Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas

“Kreativitas” merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam. Kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Menurut Supriadi (2001) kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal. Hal ini disebabkan oleh dua alasan. *Pertama* kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam *Kedua*, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuatan definisi kreativitas tersebut. Walaupun demikian akan dipaparkan beberapa definisi kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli.

Supriadi (2001) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sementara itu, Munandar (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Selain itu, menurut pandangan ahli psikologis Horrace *et al* (Sumarno, 2003) dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan, meskipun bagi orang lain merupakan suatu hal yang tidak asing lagi.

Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford "pemikiran berbeda" (*divergent thinking*). Pemikiran menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*".

Utami Munandar (1999) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada "*press*" atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong

pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu, di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

Dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan muncul. Misalnya sebagai pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan memamerkan karya anak, hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

B.1. Teori tentang Proses Kreatif dan Produk Kreatif

Setelah memahami konsep kreativitas, perlu juga memahami proses kreatif dan produk kreatif. Proses kreatif untuk menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta. Hal tersebut dapat dilihat pada salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah Teori Wallas, dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The Art of Thought* (Piirto, 1992), menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap.

Pertama, *persiapan*, tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Dengan bekal bahan dan pengetahuan maupun pengalaman individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di tahap ini pemikiran *divergen* menjadi sangat penting, belum ada arah yang jelas, akan tetapi alam pikiran mengeksplorasi berbagai alternatif.

Kedua, *inkubasi*, tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi. Gagasan atau inspirasi merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh.

Ketiga, *iluminasi*, tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Keempat, *verifikasi*, tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis *konvergen*. Dengan perkataan lain, proses divergensi

(pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Tentang produk kreatif diprediksikan akan muncul, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (*press*), atau lingkungan yang memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Terjadi hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai.

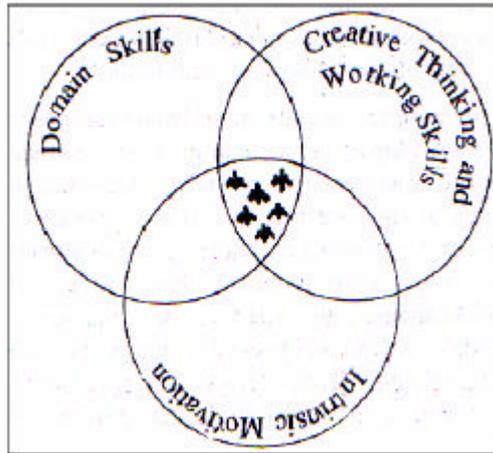
Perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai hasil dari berpikir konvergen atau intelegensi memperoleh pengetahuan dan pengembangan keterampilan, manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental. Dalam memecahkan masalah, individu mengerjakan dan menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul "konfigurasi". Konfigurasi ini dapat berupa gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi atau bentuk.

Pemikir divergen mampu menggabung unsur-unsur dengan cara-cara yang tidak lazim dan tidak diduga (kreatif). Namun konstruksi konfigurasi tersebut tidak memerlukan berpikir konvergen dan divergen saja, tetapi juga motivasi, karakteristik pribadi yang sesuai, unsur-unsur sosial dan keterampilan komunikasi. Proses ini disertai perasaan dan emosi yang dapat menunjang atau menghambat.

B.2. Teori Persimpangan Kreativitas (*Creativity Intersection*)

Dalam membantu anak mewujudkan kreativitas mereka, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik, terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana. Tetapi ini tidak cukup, selain perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi intrinsik pada anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri.

Keberhasilan kreatif adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik, dapat juga disebut motivasi batin (Amabile, 1989). Motivasi intrinsik sebagaimana telah dikemukakan adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, oleh lingkungan, seperti dijelaskan dalam gambar di bawah ini:

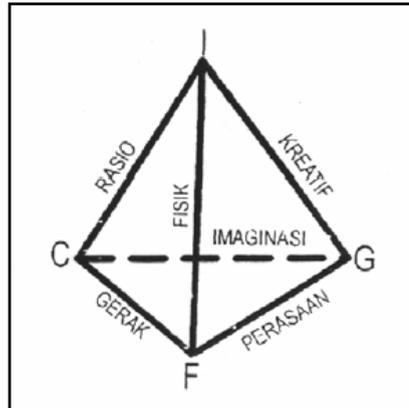


Gambar. persimpangan (*intersection*) kreativitas

B.3. Perkembangan Fisik, Kreatif, Rasio

Pertumbuhan dan perkembangan manusia tidak akan lepas dari 3 potensi primer, yaitu *fisik*, *kreatif* dan *rasio* dan 3 potensi sekunder, yaitu *gerak*, *imajinasi* dan *perasaan* (Primadi, 1988). Menurut Tabrani (1998), dalam diri manusia terdapat proses yang sifatnya sadar, ambang sadar dan tidak sadar. Perkembangan rasio/daya nalar merupakan gabungan antara gerak dan imajinasi, perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja secara bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Sebagai contoh, ketika bayi karena daya nalar dan kreativitasnya belum terlatih, maka fisik sangat dominan terlihat dengan gerakan-gerakannya atau tangisannya. Berbeda dengan masa kanak-kanak ketika kreativitasnya sudah muncul, akan tetapi nalarnya belum sepenuhnya hadir, maka yang dominan hadir pada diri anak adalah fisik dan kreatifnya. Dan ketika telah dewasa, perkembangan fisik, kreatif, rasio tersebut diharapkan dengan pendidikan yang benar terjadi integrasi yang sinergis.

Pemunculan aspek fisik, kreatif dan rasio tersebut seiring dengan permasalahan yang dihadapinya, misalnya ketika seorang sedang belajar matematika, ketiga unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja, hanya saja pada saat itu unsur rasio lebih dominan bekerja dibandingkan kreatif dan fisiknya. Begitu pula ketika bermain sepak bola, fisik dan kreatif lebih dominan bekerja dibandingkan unsur rasio. Artinya tidak ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang 100%, rasionya atau kreatifnya yang 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia (Primadi, 1970).



Gambar. sinergi unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja

Dari gambar tentang perkembangan di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan fisik merupakan kemampuan yang pertama hadir pada manusia dan berkembang terus hingga manusia dewasa dan tua sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia. Kemampuan kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, hanya saja kadarnya berbeda-beda setiap manusia, sehingga kreatif sendiri memiliki beberapa norma.

Pertama adalah *gradasi*, norma ini berhubungan dengan kapasitas dan kemampuan masing-masing individu dalam menghadapi permasalahan. Norma kedua adalah *level* atau tingkatan, yaitu norma yang berhubungan dengan tingkatan mutu dari kreativitas itu sendiri yang berbedabeda untuk setiap individu pada setiap jenjang usianya. Ketiga norma *periode*, yaitu norma yang berhubungan dengan apa yang dicapai individu pada titik tertentu dalam sejarah/kebudayaan manusia. Dan keempat adalah norma *degree* atau taraf yaitu merupakan manifestasi dari tiga norma sebelumnya yang dituangkan dalam kreativitas itu sendiri.

Rasio merupakan proses yang sadar dalam diri manusia. Dalam reaksinya terhadap suatu masalah, rasio kerap kali keluar dengan otomatis karena rasio tunduk pada hukum-hukum rasio yaitu logis dan objektif.

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*nonaptitude*). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non-kognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun ciri non kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu:

1. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 1999) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
2. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (Supriadi, 2001).
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

C. Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan, pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan. Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan. Setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun.

Apakah pola ini akan diikuti atau tidak sebagian besar tergantung pada pengaruh-pengaruh lingkungan yang memudahkan atau menghalangi ekspresi kreativitas. Spock (1974) menekankan betapa pentingnya sikap awal orang tua terhadap ekspresi kreativitas anak.

C.1. Ekspresi Kreativitas Anak

Beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas pada berbagai usia dijelaskan oleh Hurlock (1999), sebagai berikut: Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup. Anak kecil mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang terlalu minim untuk mampu membedakan antara hal-hal yang mempunyai sifat hidup dan yang tidak. Pikiran animistik dimulai sekitar usia anak 2 tahun, mencapai puncaknya

antara 4 dan 5 tahun, kemudian menurun dengan cepat dan menghilang segera sesudah anak masuk sekolah.

C.2.Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas Anak

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas.

Penelitian telah menunjukkan dua faktor yang penting (Hurlock, 1999). *Pertama*, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. *Kedua*, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karena nya rangsangan tidak diperlukan.

D. Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia dini

Proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bukanlah proses belajar mengajar seperti yang diselenggarakan di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat bermain, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, tempat untuk berkreasi dibawah asuhan dan bimbingan orang tua. Pengembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki oleh setiap anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran di PAUD.

Pengembangan kepribadian dan proses berpikir anak yang menjadi tujuan pembelajaran di PAUD diselenggarakan dengan cara memberikan kebebasan pada anak untuk memilih sendiri jenis mainan yang sesuai dengan kemampuannya. Untuk mengetahui kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak dapat dilakukan dengan cara mengamati pilihan anak ketika mereka disuruh memilih mainan.

Dengan diberi kesempatan untuk memilih ini setiap anak akan menentukan pilihannya masing-masing. Ketika anak telah menemukan mainan kesukaannya maka ia akan menekuni permainannya, dan seringkali ketika sedang bermain mengabaikan yang lain. Pada saat anak bermain itulah dapat diamati bahwa anak memiliki kecerdasan tertentu.

Dalam pembelajaran di PAUD anak tidak dapat dipaksakan untuk mempelajari sesuatu yang bukan kemampuannya. Jika anak tidak suka menggambar maka ia akan malas dan mungkin akan menangis ketika dipaksakan untuk melakukan perintah gurunya. Anak akan menangis ketika disuruh menyanyi ketika anak itu tidak suka dengan menyanyi. Anak akan malas belajar ketika disuruh menghitung sementara ia tidak senang dengan menghitung, dan banyak contoh lainnya. Oleh sebab itu proses pembelajaran di PAUD harus benar-benar memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak karena hal ini akan menentukan masa depannya.

Peletakan dasar kepribadian, pengembangan, dan pembentukan kepribadian anak tergantung pada awalnya ketika anak tersebut memperoleh pengalaman pertamanya dalam proses pembelajaran yang dialaminya. Proses pembelajaran kreatif dengan memberikan rangsangan belajar bagi anak sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya akan sangat menentukan masa depan anak.

D.1. Peran Guru/Tutor dalam Pembelajaran Kreativitas

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat PAUD tidak memaksa anak harus belajar pada bidang lain yang tidak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Memaksakan anak harus belajar sesuatu yang tidak sesuai dengan daya kemampuannya adalah tindakan yang mematikan kreativitas anak dan hasilnya anak tidak mempunyai kepercayaan diri. Dalam hal inilah seorang guru/tutor/pembimbing mempunyai peran yang penting dalam memberikan pendampingan bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya.

Seorang guru/tutor/pembimbing di PAUD memerlukan wawasan dan pengetahuan yang cukup luas karena berperan sebagai orang tua sekaligus teman bermain bagi anak asuhnya. Proses perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak akan berhasil ketika seorang pembimbing dapat mengarahkan dan memberikan motivasi bagi anak untuk mengembangkan diri sesuai dengan kecerdasan yang ada dalam dirinya.

Memberikan rangsangan belajar dan selaku motivator bagi anak merupakan tugas yang harus dijalankan bagi seorang pembimbing di PAUD dengan melakukan pendekatan psikologis terhadap anak. Memberikan penghargaan bagi setiap hasil karya yang telah dikerjakan oleh anak akan memberikan dorongan positif bagi anak dari pada hukuman yang membuat anak menjadi takut.

Apapun hasil kerja anak merupakan suatu proses yang terus berlangsung ketika anak belajar hingga dapat menghasilkan kepuasan bagi dirinya. Penghargaan dan pujian yang disertai dengan evaluasi untuk memperbaiki setiap hasil kerja anak akan memberikan dorongan yang kuat bagi anak untuk lebih tekun belajar.

Keberhasilan dalam meletakkan dasar kepribadian dan pengembangan kecerdasan anak salah satu unsurnya ditentukan oleh pembimbing. Tugas mulia inilah yang harus diemban oleh setiap pembimbing di PAUD sehingga akan menciptakan generasi yang berkualitas.

D.2. Penciptaan Ruang Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki peran yang cukup besar. Bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap. Atau bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahu seorang anak bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”.

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam atau lingkungan psikis (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan fisik yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif .

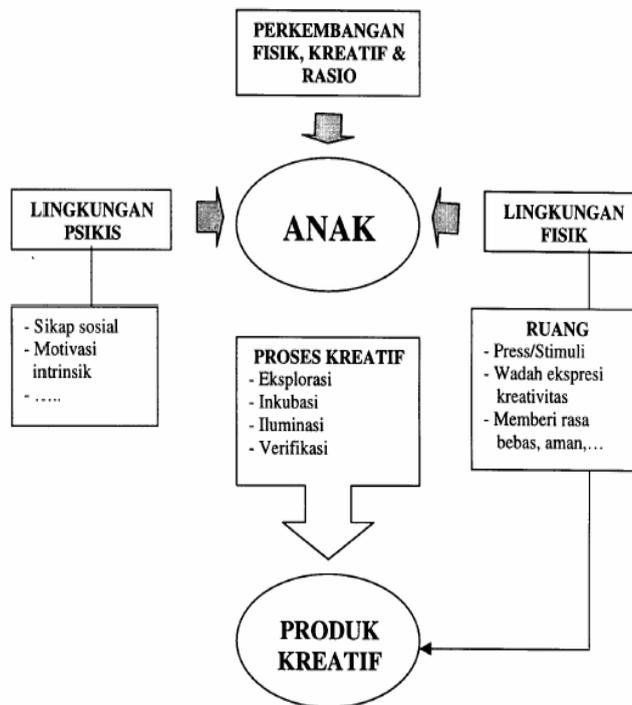
Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak. Permasalahannya adalah ruang interior yang bagaimana yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak?.

Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut. Kebutuhan anak dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau *mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas*, dan berperan sebagai *pendorong proses kreativitas* mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi.

Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktivitas-aktivitas tersebut di atas dan tidak berhenti sampai pada tahap proses timbulnya “*Aha-Erlebnis*” atau ide beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru saja tetapi ruang juga harus dapat mewadahi aktivitas untuk mewujudkan ide ke produk kreatif yang nyata.

Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Kiswandono (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata. Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif.



Bagan: Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996).

Ruang harus dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak.

Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan. Sedangkan *rangsang* memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Rangsang ini memiliki arti juga bahwa sebuah ruang hendaknya mampu menjadi sumber gagasan, imajinasi bagi anak-anak. Rangsang ini sangat penting peranannya sebagai *stimuli luar/eksternal* sehingga membantu produktivitas anak yang berguna bagi perkembangannya, baik fisik, rasio maupun kreativitasnya (Sari, 2004).

D.3. Kiat Menumbuhkan Kreativitas Anak

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, guru/tutor/pembimbing dapat mengakrabkan anak dengan dunia seni. Ketika jiwa seni anak cukup tinggi, mereka bisa mengapresiasi seni, menyukai seni, dan umumnya lebih cerdas secara emosi. Mengajak anak-anak mengunjungi pameran kesenian, seperti pameran lukisan, juga dapat menambah minat anak-anak terhadap seni. Disamping itu, perjalanan mengeksplorasi alam juga mampu menggugah kreativitas anak dan mengasah kecerdasan spiritual. Apabila memungkinkan, guru dapat menjadwalkan kegiatan *outing/field trip* (kegiatan belajar di luar sekolah) yang berbentuk kegiatan mengeksplorasi alam. Pergi ke kebun binatang, ke alam bebas, baik pantai maupun pegunungan, perkebunan teh, merupakan beberapa tempat yang dapat menjadi pilihan.

Mengapa alam bebas? Pertama ke alam bebas, baik ke daerah pegunungan atau pantai merupakan dua tempat yang kemungkinan jarang ditemui si kecil dalam kehidupan sehari-hari di kota. Melakukan sesuatu di tempat yang benar-benar berbeda, membuat pengalaman si kecil kian kaya.

Kedua, anak akan menemukan berbagai hal yang dapat menambah perbendaharaan konsepnya. Hal-hal yang selama ini hanya ia lihat dari buku dan televisi dapat dinikmatinya secara langsung. Bagaimana rasanya berdiri, berbaring, atau menggenggam pasir? Bahkan si kecil juga dapat bermain membentuk bangunan dari pasir, mengumpulkan kerang, ganggang, dan biota laut lainnya. Anak akan tertarik mendengar suara lembut dan halus air yang jatuh pada batu, seperti yang ada di sungai dan di pegunungan, yang akan menambah rekaman audio si kecil. Mereka juga akan merasakan perbedaan udara dingin di pegunungan dengan teriknya pantai. Kesemua stimulasi tersebut akan menumbuhkan kepekaannya terhadap keindahan alam yang dapat menjadi faktor pendorong anak untuk menjadi kreatif.

Ketiga, untuk perkembangan motorik dan jiwa anak, ia perlu tempat luas untuk bergerak. Usia balita hingga TK adalah usia pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pertumbuhan dan perkembangan anak optimal jika ia berada dalam keadaan sehat, baik fisik maupun mental. Melalui gerak, anak memperoleh keduanya.

Apa yang biasanya ingin dilakukan anak pada saat bepergian ke kebun binatang? Tentunya mereka akan tertarik dengan berbagai bentuk dan aktivitas hewan di sana. Begitupula dengan bunyi-bunyian setiap hewan yang unik. Inilah kesempatan yang baik bagi guru untuk memperkenalkan kehidupan dan kebiasaan hewan kepada anak-anak. Selain itu, naik kuda, merupakan pilihan yang relative diminati banyak anak. Anak-anak memang menyukai hewan, apalagi hewan yang besar dan jinak di alam. Rekaman visual tersebut akan memperkaya daya imajinasi anak.

Hal pertama yang paling penting dalam memilih dan mengadakan kegiatan outing adalah aktivitas tersebut harus terarah dan memiliki tujuan yang jelas.

Outing atau field trip tersebut sebaiknya memang jelas berkaitan dengan materi pelajaran yang diberikan di sekolah. Disamping itu, sebaiknya berikan juga tugas yang harus siswa kerjakan agar kegiatan outing efektif dan sesuai sasaran. Selain itu, pihak sekolah sebaiknya mempersiapkan dengan seksama jadwal kegiatan yang akan dilakukan dalam acara outing agar berjalan lancar dan terarah. disarankan perbandingan guru pendamping dengan jumlah murid sebanyak 1 banding 5. Biasanya sejak 3 hari sebelum acara para guru sudah menjelaskan apa saja yang akan dilakukan anak-anak di acara tersebut.

Kegiatan outing juga sebaiknya berbentuk aktivitas yang memang sesuai dengan usia anak dan cukup aman dan nyaman baginya. Pihak sekolah sebaiknya melakukan survei tempat terlebih dahulu untuk memastikan keamanan tempat tersebut. Umumnya dalam kegiatan outing anak sekolah TK, orang tua murid ikut serta mendampingi anak-anak peserta outing tersebut. Namun tentu diharapkan orang tua menghindari sikap over protective kepada si kecil. Justru acara outing merupakan sarana untuk mengajarkan kemandirian dan mengembangkan kreativitasnya.

Bermain merupakan aktivitas yang berperan penting untuk mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak. Guru/tutor/pembimbing harus merencanakan kegiatan bermain agar menjadi pengalaman baru bagi murid-murid guna mendorong pengembangan minat mereka. Bermain dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar. Berbagai aktivitas yang umumnya dilakukan di dalam

ruangan misalnya, bermain musik, seni, bercerita, dan bermain drama. Dalam permainan dramatik anak pura-pura menjadi orang lain dan menggunakan benda tetapi tidak berfungsi sebagai fungsi sebenarnya. Bermain dramatik banyak menggunakan fantasi.

Apabila yang dilakukan berdasarkan peran-peran orang yang ada di sekitarnya dan berhubungan dengan apa yang pernah dilihat dari masyarakat di sekelilingnya biasanya disebut dengan bermain sosiodrama. Dalam bermain dramatik anak-anak mengembangkan kegiatan bermain dengan melibatkan situasi yang pernah dialaminya. Mereka membuat panggung dan dialognya sendiri sambil mengekspresikan perasaannya secara spontan. Cara bermain dramatik ini membantu anak untuk mengembangkan pengertian tentang dunianya dan juga kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Sebaiknya setiap PAUD memiliki pusat bermain dramatik. Umumnya pusat ini memiliki suasana kehidupan di rumah. Dalam kepastakaan ini disebut 'sudut boneka' atau sudut rumah tangga. Biasanya dalam pusat tersebut ada meja, kursi, kompor, tempat mencuci perabot, boneka, pakaian-pakaoan dan sebagainya. Sarana tersebut memungkinkan anak memainkan peran yang sering dilihatnya sehari-hari. Misalnya: anak berperan sebagai ibu yang sedang memasak, menyuapi anak, membersihkan ruang. Cara anak memainkan perannya, hubungan-hubungan dan perasaan yang ditunjukkan/diperlihatkan, merefleksikan bagaimana anak memahami kehidupan mereka sendiri. Adalah tugas guru untuk memperluas peran anak tidak hanya terbatas pada peran di rumah saja, tetapi juga di luar rumah, misalnya di toko, kantor pos, ruang dokter, tukang cukur, dan lain-lain.

Guru dapat memanfaatkan media dongeng/bercerita sebagai penggugah kreativitas anak-anak. Melalui dongeng, guru bisa menyampaikan pesan-pesan, hikmah-hikmah dan pengalaman-pengalaman kepada murid-muridnya. Disamping memperkaya imajinasi anak, dongeng menjadikan anak-anak merasa belajar sesuatu, tetapi tak merasa digurui. Bahkan, dongeng/cerita ternyata merupakan salah satu cara yang efektif mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. Dongeng mampu membawa anak-anak pada pengalaman-pengalaman baru yang belum pernah dialaminya. Karena itu guru perlu memiliki kreativitas, penghayatan, dan kepekaan pada saat bercerita agar pesan dapat sampai kepada murid-muridnya.

Sedangkan bentuk bermain di luar ruangan kelas anak prasekolah terdiri dari kegiatan memanjat, lari, melompat, berayun dan jumpalitan. Bentuk lain dari bermain di luar adalah kegiatan dengan menggunakan gerobak, menyusun bangunan, bermain pasir dan air, bermain dramatik

dan berbagai kegiatan bermain dengan disertai aturan, misalnya bermain musang dan ayam.

Alat-alat yang dipergunakan di luar biasanya bersifat menantang tetapi aman sehingga terhindar dari perasaan frustrasi. Materi yang ada di halaman harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Misalnya untuk anak yang sangat muda, tangga yang rendah sangat memacu anak untuk menaikinya. Anak-anak tersebut setiap kali akan menaiki dan menuruni tangga tersebut secara berulang-ulang.

Sedangkan apabila anak telah meningkat usianya dan sudah lebih terampil, tangga dari besi atau kayu perlu diperkenalkan, juga tangga yang terbuat dari tali temali. Bak pasir di luar ruangan dapat dibuat seperti kolom atau beberapa kotak dan diletakkan di bawah, sehingga bila akan bermain anak-anak cukup jongkok saja. Sebaiknya bak pasir tersebut dilengkapi dengan air kran serta sebaiknya ditutup sehingga aman dari kotoran binatang. Bila anak-anak ingin bermain, tidak selalu harus dengan alat. Cukup dengan menggunakan tangan dan membentuk pasir yang basah, misalnya membuat gunung atau terowongan.

Tetapi bagaimanapun alat-alat sangat bermanfaat bagi anak. Dengan menggunakan alat seperti sekop kecil, sendok, ember dan sebagainya sangat memungkinkan lebih banyak variasi dalam bermain pasir. Mainan mobil-mobilan dan kendaraan lain disarankan pula.

Seperti pada area lain, bermain pasir juga ada aturannya, misalnya anak tidak diperbolehkan melempar anak lain dengan pasir atau mengguyur air. Sepatu dan kaos kaki sebaiknya dilepas apabila bermain pasir atau air. Setelah selesai bermain, anak perlu dibantu untuk membersihkan diri.

Umumnya kelas untuk anak prasekolah terdapat sarana untuk bermain dengan menggunakan meja, kegiatan bermainnya disebut kegiatan meja. Materi yang dimainkan dalam kegiatan ini mengembangkan ketrampilan gerakan halus dan koordinasi mata dan tangan. Alat atau materi dalam pusat ini adalah:

- a) Alat permainan menara gelang ganda bentuk bulat, segi-4, segi-3 dan segi-6. Dengan alat permainan ini anak-anak akan mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran
- b) Tangga silinder bentuk silinder dan kubus. Dengan memainkan alat permainan ini anak belajar tentang bentuk, warna, jumlah, posisi benda (di atas, di bawah, dan disamping).

- c) Puzzles' (mainan bongkar pasang). Yang paling sederhana adalah papan bentuk (lingkaran, segi-4, segi-3, bintang, oval, dan sebagainya). Model puzzle lain adalah suatu gambar tertentu yang kemudian dipotong-potong (kepingan gambar), setelah gambar tersebut ditebarkan di meja, anak diminta menyatukan kembali.
- d) Alat permainan yang bersifat konstruksi, misalnya balok meja, alat permainan LASY, yaitu untuk mengembangkan kreativitas. Dengan alat permainan tersebut, anak dapat menyusun suatu bentuk tertentu, dapat dengan contoh atau berdasarkan kreasinya sendiri.
- e) Games. Sejumlah games yang sederhana juga termasuk dalam pusat ini, games antara lain meliputi domino, lotto, ular tangga, dan sebagainya.
- f) Materi yang berorientasi pada kegiatan yang bersifat akademik. Yaitu materi yang membawa anak untuk kegiatan yang bersifat akademik. Materi tersebut meliputi: kertas dan pensil, pola bentuk untuk dijiplak (sebagai persiapan untuk membuat huruf), bentuk angka-angka (untuk memperkenalkan bentuk angka) dan sebagainya.

Anak mengenal irama dan alat musik melalui kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Guru dapat mengembangkan kemampuan seni anak melalui praktek bermain musik di dalam kelas maupun di luar dengan alat-alat musik tradisional maupun modern. Seperti organ, keyboard, angklung, seruling bambu, kolintang, perangkat drum band, dan sebagainya.

Setiap anak harus diberi kesempatan mendapatkan berbagai pengetahuan, menggunakan alat-alat permainan atau alat bantu belajar yang tersedia. Bermain harus dihargai karena nilainya sebagai medium belajar dan berkreasi bagi anak.

III. RANGKUMAN

Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan tingkat berpikir anak. Proses belajar pada PAUD ditekankan pada pengembangan proses berpikir dan proses berkreasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu proses yang penting dikembangkan pada PAUD adalah pengembangan kreativitas. Pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Kreativitas merupakan daya dan atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas.

Banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Peletakan dasar kepribadian, pengembangan, dan pembentukan kepribadian anak tergantung pada awalnya ketika anak tersebut memperoleh pengalaman pertamanya dalam proses pembelajaran yang dialaminya. Proses pembelajaran kreatif dengan memberikan rangsangan belajar bagi anak sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya akan sangat menentukan masa depan anak.

IV. LATIHAN

A. Praktek

1. BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

a. Bermain cerita buku serigala dan 3 kambing

Anak dapat memiliki banyak waktu untuk berpura-pura serigala besar dan belajar mengenai kuat-kuat atau tidaknya suatu bahan bangunan tradisional bahan bangunan dari kisah serigala dan tiga kambing.

Tujuan

- Untuk membawa karakter dari buku hidup melalui bermain peran
- Untuk menunjukkan pertumbuhan kreatifitas dan imajinasi dalam menggunakan bahan-bahan dan di anggap berbeda memainkan peran dalam situasi dramatis.

Persiapan sebelum memulai

Mengatur kotak di atas meja, cukup rendah untuk -anak berdiri dan melihat dengan nyaman. Menutupi kambing di kotak pertama dengan jerami, kambing di kotak kedua dengan dahan-dahan, dan kambing di kotak ketiga dengan kerikil. Memotong kertas warna merah muda dalam bentuk tiga kambing kecil dan membuat satu set tiga kambing untuk setiap kotak..

Cara Bermain

- Baca kisah Tiga Kambing kambing kecil untuk anak-anak
- Ambil beberapa dari jerami, ranting, dan batu-batu dan menunjukkan kepada anak. Biarkan mereka meraba mana bahan yang ringan hingga berat
- Menempatkan bahan- ke dalam kotak yang sesuai.
- Pertama mempersilahkan anak untuk meniup rumah kambing pertama dan membuka kambing yang ada didalam rumah
- Lanjutkan dengan kotak kedua dan ketiga.
- Menyuruh anak duduk di lingkaran dan mendiskusikan bahan-bahan yang mudah untuk terbang /tertiup dan mana yang lebih sulit. Anak ditanya mengapa beberapa bahan-bahan tersebut mudah atau sulit untuk ditiup.

b. Mengungkapkan Perasaan khusus sesuatu

Kegiatan ini memungkinkan anak prasekolah mengetahui bahwa mereka dapat mengekspresikan diri mereka masing-masing dengan caranya sendiri - dan bahwa ekspresi mereka berlaku sangat penting

Tujuan

- Untuk menunjukkan pertumbuhan kreatifitas dan imajinasi dalam menggunakan bahan-bahan dan di anggap berbeda memainkan peran dalam situasi dramatis.
- Untuk menjelajahi baru sarana ekspresi diri.

Persiapan sebelum memulai

Jelaskan dengan sebenarnya, hanya ada dua cara untuk berkomunikasi: dengan kata-kata dan dengan tubuh kita. Wajah adalah salah satu bagian tubuh yang sangat mampu berkomunikasi dengan perasaan.

Cara Bermain

- Meminta anak Anda untuk menunjukkan bagaimana mereka akan menggunakan ungkapan berikut dengan muka mereka:
- Saya lelah. ; Aku sedang menjadi gila. ; Saya merasa. Makanan yang lezat. ; Saya merasa sedih; Saya mencium bau harum; Saya merasa terkejut; Saya merasa senang
- Memberikan setiap anak untuk bercermin dan melihat wajah mereka dengan perasaan diatas, menggambarkan orang dengan perasaan diatas pada kertas dan membuat potret diri mereka..

2. BERMAIN DENGAN GERAKAN

a. Mengikuti irama

Sebuah kegiatan untuk anak usia dini mengikuti irama yang menyenangkan, mengikuti irama memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan dan mempraktekan motor kasar pada keterampilan mereka.

Tujuan

- Untuk mengembangkan minat anak-anak dan penghargaan mereka terhadap tari dan musik.

- Untuk mendorong anak-anak untuk mengekspresikan diri melalui gerakan.

Persiapan sebelum memulai

Menyuruh -anak sebagai dari mereka bergerak di seputar ruangan, mereka harus menghormati orang lain dan tidak menyentuh orang lain.

Cara Bermain

- Menyuruh anak-anak untuk berjalan di sekitar ruangan dengan cara apapun seperti yang mereka inginkan
- Setelah sedikit, mulai cocok dengan ritme gerakan dari mereka (Anda mungkin harus memilih Irama hanya satu anak) dengan drum mengikuti gerakan anak. selama beberapa menit
- Mengubah gerakan keterampilan motorik. Kemungkinan keterampilan termasuk Lintasan, melompat, meloncat. Masing-masing akan mempunyai ritme yang cocok dengan irama.
- Ketika anak-anak sudah siap dan paham, Anda dapat memberikan mereka irama yang berbeda dan lebih rumit

b. Kehidupan sebuah benih tanaman

Melalui gerakan dan berpura-pura, Anda dapat menyarankan anak mendapatkan yang lebih baik di pegang pada aspek yang signifikan dari siklus hidup.

Tujuan

- Memperkenalkan berbagai jenis tempo musik melalui gerakan. Untuk mengembangkan minat anak-anak dan penghargaan terhadap tari dan musik.

Persiapan sebelum memulai

- Jelaskan kepada anak cerita bibit tanaman berbaring di tanah sepanjang musim kering. Pada musim hujan karena hujan dan matahari, biji perlahan mulai tumbuh menjadi bunga, tanaman, dan pohon.

Cara Bermain

- Menyuruh anak-anak untuk berbaring di lantai dan mengkerut, dalam bentuk terkecil yang mereka bisa mendapatkan.

- Mendorong anak-anak mereka untuk membayangkan benih kecil di tanah.
- Memainkan musik, berpura-pura hujan jatuh pada setiap benih. Mendorong anak-anak untuk membayangkan bahwa mereka sedang bibit baru mulai untuk tumbuh
- Selanjutnya, bertindak seperti matahari dan "bersinar" pada bibit, "bibit" mulai tumbuh - sangat lambat - akhirnya berbunga indah, tanaman, dan pohon-pohon di bumi!

c. Mengikuti irama dengan gerakan

Musik adalah satu perangkat yang menarik untuk digunakan oleh anak-anak muda. Bekerja dengan irama dan berdenyut membantu perkembangan apresiasi musik demikian pula satu kemampuan untuk memfokuskan serta memperkuat keterampilan memori.

Cara Bermain

- Mengundang anak-anak untuk duduk di lantai dengan guru sebagai pusat perhatian di depan.
- Mempraktekan perbedaan gerakan untuk anak-anak untuk mengikuti cara menepuk kaki anda dan bertepuk tangan.
- Peningkatan dan mengurangi tempo.
- Berikutnya, ganti drum dengan instrumen lain dan buat irama baru.
- Samakan tepukan anak-anak bersama-sama dengan yang dipukul.
- Kemudian gerakan tepukan kaki mereka.
- Selain dari pada berubah tempo, juga mengubah intensitas, bervariasi dari cepat ke lambat dan lembut ke nyaring.

d. Irama Band

Anak-anak menyukai satu irama 'band'! Aktivitas ini memberikan mereka suatu kesempatan untuk menyatakan diri mereka dengan instrumen irama, tetapi juga mendorong keterampilan koordinasi mereka.

Persiapan sebelum memulai

Sediakan setiap anak dengan satu instrumen.

Cara Bermain

- Berikan anak-anak suatu kesempatan untuk mendapatkan bunyi dari alat musik mereka dengan cara membiarkan mereka beberapa menit untuk memainkan instrumen mereka dengan cara apapun mereka ingin.
- Sekali anak-anak dengan pasti mendapatkan bunyi keluar, ketukan satu irama pada alat musik dan minta anak-anak untuk mengulangi irama dengan instrumen mereka.
- Pilih satu anak sebagai bandleader serta mendorong dia untuk menciptakan satu irama untuk anak-anak lain mengikuti.
- Jika anak-anak sukses dalam membuat dan bermain irama, anak-anak membentuk satu baris dan bergerak di sekitar ruang permainan.

3. MUSIK

Anak suka mendengarkan musik. Membantu perkembangan minat dan kenikmatan mendengar musik dengan cara melakukan eksperimen dengan berbagai jenis instrumen, lagu nyanyi, mengambil bagian dalam bermain, dan permainan.

a. Bermain Musik Chicka Boom

Lagu favorit ini menyatukan pengulangan dan kemampuan untuk mengikuti arah serta memperkenalkan anak-anak kepada kata perbandingan seperti "lebih tinggi," "lebih nyaring," "lebih cepat," dan "lebih lambat."

Tujuan

- Untuk mengikuti arah dan mengulangi kata-kata dari lagu.
- Untuk meningkatkan minat dan kesenangan dalam berbagai aktivitas musik.

Cara Bermain

- Duduk menghadapi anak-anak dan mulai nyanyi lagu favorit. Liriknya adalah sebagai berikut:
katakan " a-boom-chicki chicki boom boom!"[Group gema.]
katakan " a-boom-chicki chicki boom boom!" [Group gema.]

kataakan a-boom-chick-a-rock-a-chick-a-rock-a-chick-a-boom!

[Group gema.]

Uh-huh! [Group gema.]

Oh ya! [Group gema.]

Kita bernyanyi! [Group gema.]

LEBIH TINGGI!

- Setiap kali, menambahkan satu variasi berbeda seperti: MENURUNKAN, BISIKAN, LEBIH NYARING, LEBIH CEPAT, LEBIH LAMBAT, dan lain-lain.

b. Instrumen Musik dengan Tubuh

Musik adalah satu cara membentuk ekspresi artistik dan mengajar anak-anak tentang irama serta bunyi. Aktivitas ini memungkinkan anak-anak kesempatan untuk menyelidiki irama dan eksperimen dengan cara menciptakan musik menggunakan badan mereka.

Tujuan

- eksperimen dengan instrumen musik.
- Untuk menciptakan dan menyelidiki jenis musik yang berbeda dari irama serta pola musik.

Persiapan sebelum memulai

Ambil beberapa menit untuk mendengarkan sedikitnya dua jenis musik. Memperlihatkan denyut dan instrumen berbeda.

Cara bermain

- Jelaskan pada anak cara anda bisa menggunakan badan anda sebagai sebuah instrumen musik. Menepukkan, pencabangan, hentakan kaki, deruman, dan memukul dada anda adalah beberapa contoh.
- Ciptakan satu irama sederhana, seperti clap-clap-stomp, dan mendorong anak-anak untuk mengulangi.
- Biarkan anak-anak mengambil giliran membuat pola milik mereka sendiri juga.
- Catat beberapa dan memainkan kembali untuk kelas.

c. Guncangkan It Up!

Anak-anak suka mendengarkan musik dan bekerja, dan kesenangan untuk bekerjasama menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh mereka!

Tujuan

- Eksperimen dengan berbagai instrumen musik.
- Untuk membuat instrumen musik ke luar dari umum, item setiap hari.

Persiapan sebelum memulai

Mainkan botol air dan maraca(kecrekan) di kelas.

Jika mungkin, memperlihatkan satu set maracas berwarna-warni dan mendengarkan beberapa musik dengan maracas atau satu alat yang di gerakan.

Cara Bermain

- Hiasi botol air dengan tempelan dan cat
- Ketika proyek sudah kering, isi botol dengan kerikil atau bahan lain sebagai bahan yang akan digoncangan. anak-anak mempunyai kesenangan menggunakan bahan yang berbeda sehingga setiap instrumen alat mempunyai bunyi yang berbeda.
- Mainkan alat musik dan membiarkan kelas berbunyi nyaring.

V. TES FORMATIF

A. Essay

- Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!
 1. Jelaskan mengapa kreativitas penting dikembangkan sejak usia dini?
 2. Coba kemukakan salah satu definisi kreativitas dari para ahli?
 3. Sebutkan ciri-ciri kreativitas dan uraikan alasan perlunya kreativitas dikembangkan?
 4. Jelaskan peran guru/tutor PAUD dalam mengembangkan pembelajaran kreativitas untuk anak usia dini?
 5. Ungkapkan kiat anda sebagai seorang tutor PAUD dalam merangsang kreativitas anak usia dini?

VI. GLOSARIUM

VII. DAFTAR PUSTAKA

Beaty, Janice J. (1994). *Observing Development of the Young Children*. New York : Mac Millan Publishing Company

Beaty, Janice J. (1994). *Skill for Preeschool Teachers*. New Jersey : Merrill, an Imprint of Prentice Hall

Bergen, Doris, Rebeca Reid and Louis Torelli. (2001). *Educating and Caring for Very Young Children, The Infant/Toddler Curriculum*. Teachers College Press

Bredekamp, S. and Carol Copple. (1997). *Developmentally Appropriate Practice, in Early Childhood Programs*. Washington D.C : National Association for the Education of Young Children

Bassano, M. (2001). *Penyembuhan Melalui Musik dan Warna*. Yogyakarta: Putra Langit

Coughlin, Pamela A. et.al. (2000). *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak : 3-5 Tahun*. Washington, DC : Children's Resources International, Inc.

- Decker, Celia Anita and Decker, John R. (1992). *Planing and Administering Early Childhood Programs*. Fith Edition. New York : Mac millan Publishing Company
- DePorter, Bobbi and Mike Hernacki. (1999). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa
- DePorter, Bobbi et. al. (1999). *Quantum Teaching, Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung : Kaifa
- Dockett, Sue and Marilyn Fleer. (1999). *Play and Pedagogy in Early Childhood, Bending The Rules*. Harcourt College Publishers
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Mariyana, Rita. 2005. *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar di TK*. Jakarta : Depdiknas : DIKTI
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2003. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*. Jakarta : Depdiknas DIKTI
- Semiawan, Conny R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Tarap Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta : PT. Prenhallindo
- Solehudin, M. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Suharsono, (2000). *Mencerdaskan Anak*. Jakarta : Inisiasi Press
- Yusuf, Syamsu LN. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Rosdakarya