

Hakikat Kreativitas

Tadkiroatun Musfiroh



PENDAHULUAN

Tahap perkembangan yang terjadi pada masa anak-anak terbentuk dari kegiatan yang dilakukan, baik dalam kegiatan bermain maupun belajar. Hal ini terjadi melalui konsep kegiatan yang secara sistematis dan terprogram pada masa anak-anak yaitu bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain. Oleh sebab itu, dua kegiatan tersebut saling berkaitan dalam rangka mengembangkan daya pikir anak. Kemampuan penalaran, daya imajinasi, pemahaman tentang keberadaan lingkungan, daya fantasi, dan kreativitas akan terbangun ketika kegiatan bermain berlangsung. Kegiatan bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan memuaskan bagi anak sehingga anak akan terdorong untuk melakukannya dengan sukarela dan mengulanginya. Kegiatan ini melahirkan pemahaman yang benar-benar “perspektif anak-anak”, sederhana tetapi kuat. Berawal dari pemahaman yang sederhana tetapi kuat itulah maka semua kegiatan bermain anak perlu diupayakan agar mengandung unsur didaktik yang dapat memicu dan memacu tumbuhnya kreativitas.

Kreativitas ini menjadi penting adanya dalam pendidikan, terlebih pada pendidikan setaraf anak usia dini. Mengapa demikian? Jawabnya karena pendidikan manusia pada lima tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Keberhasilan hidup seseorang ditentukan oleh bagaimana ia memperoleh pendidikan, perlakuan, dan pengasuhan pada awal-awal tahun kehidupannya (Santoso, 2002). Oleh sebab itu, guru harus menjalankan tugas dan perannya dengan baik dalam upaya mendidik dan mengasuh anak termasuk dalam membimbing dan mengembangkan kreativitas yang terdapat pada setiap anak.

Uraian tentang hakikat kreativitas dapat Anda pelajari melalui Modul 11 ini. Diharapkan, setelah membaca tuntas isi modul ini Anda mampu memahami isi keseluruhan modul dan dapat menjelaskan:

1. pengertian, hakikat, dan fungsi kreativitas dalam kehidupan;
2. tingkat kreativitas pada anak usia dini; dan
3. pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

Untuk mengantarkan Anda mencapai target kemampuan yang harus Anda peroleh, maka materi Modul 11 ini akan dibagi menjadi 3 kegiatan belajar berikut.

Kegiatan Belajar 1: Pengertian dan Fungsi Kreativitas dalam Kehidupan.

Kegiatan Belajar 2: Kreativitas pada Anak Usia Dini .

Kegiatan Belajar 3: Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini.

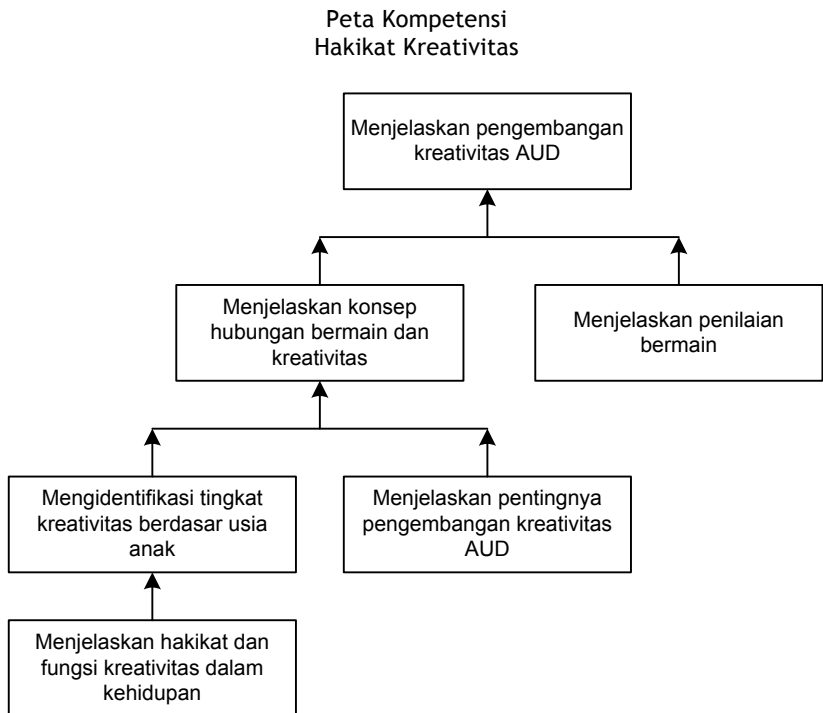
Agar Anda dapat mempelajari Modul 11 ini dengan baik, sebaiknya Anda ikuti petunjuk belajar berikut ini.

1. **Pertama:** Bacalah seluruh bagian modul dengan cermat dan pahamiilah seluruh informasi yang dikandungnya. Pada saat Anda membaca, siapkanlah pensil, *stabillo*, atau *ballpoint* untuk menandai bagian-bagian yang Anda anggap penting. Anda juga dapat membuat catatan di kertas tersendiri demi membantu Anda mengingat apa yang telah Anda baca.
2. **Kedua:** Kaitkan konsep yang baru Anda peroleh dengan konsep atau pengetahuan lama yang telah Anda kuasai. Caranya, Anda ingat kembali apa yang pernah Anda dengar atau Anda baca sebelumnya lalu Anda cocokkan dengan materi yang baru saja Anda baca. Jika sesuai, Anda kuatkan pengetahuan terdahulu. Jika bertentangan, Anda kembali baca modul ini.
3. **Ketiga:** Kaitkan konsep yang terolah dengan pengalaman mendidik di TPA, KB atau TK, dan buatlah perencanaan penerapan kreativitas dalam pendidikan Anak Usia Dini. Caranya, Anda cermati detil-detil dalam modul yang mungkin dapat Anda terapkan di kelas maupun di luar kelas. Anda susun kegiatan bermain yang terkait kreativitas. Setelah itu, bicarakan rencana Anda dengan guru lain atau dengan orang tua. Kembangkan menjadi sebuah kegiatan yang lengkap.
4. **Keempat:** Kerjakanlah setiap latihan tugas yang diberikan dengan sebaik-baiknya sebagai proses pembelajaran mandiri. Jangan melewatkan tugas, karena semua itu penting untuk menguatkan pengetahuan Anda.
5. **Kelima:** Isilah soal tes formatif yang tersedia dengan menguji tingkat pemahaman Anda secara pribadi, jujur, dan teliti.

6. **Keenam:** Analisislah setiap hasil latihan soal tersebut dengan materi yang ada dalam modul yang telah Anda pelajari.

Berikut disajikan peta kompetensi modul 11 agar Anda dapat lebih terarah dalam mencapai kompetensi yang diharapkan setelah mempelajari modul ini

Selamat belajar, semoga kesuksesan menyertai Anda!



Kegiatan Belajar 1

Pengertian dan Fungsi Kreativitas dalam Kehidupan

Pada Kegiatan Belajar 1 Modul 11 ini akan dibahas pengertian dan fungsi kreativitas dalam kehidupan, termasuk kreativitas pada setiap tingkatan usia anak serta urgensi pengembangan kreativitas anak usia dini. Anda perlu mempelajari modul ini secara serius dan urut karena setelah mempelajari Kegiatan Belajar 1 dari Modul 11 ini, Anda diharapkan mampu (1) menjelaskan tentang kreativitas dan fungsinya dalam kehidupan; (2) memberikan deskripsi kreativitas anak pada tiap tingkatan usia; dan (3) menjelaskan pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini.

A. PENGERTIAN DAN FUNGSI KREATIVITAS DALAM KEHIDUPAN

Para mahasiswa yang kreatif! Tahukah Anda, apakah kreativitas itu? Coba Anda simak ilustrasi berikut ini. Setelah itu, Anda rumuskan apakah yang dimaksud dengan kreativitas itu.

Sekelompok anak sedang asyik bermain di halaman. Tiba-tiba seorang anak berteriak, “Heeyyy teman-teman!! Lihat, ada layang-layang putus. Ayoo.. kita kejaarr!!” Serentak sontak semua anak menoleh mencari objek yang dimaksud. Tanpa komando mereka lalu berlari mengikuti arah “terbang” si layang-layang. Mereka melompati parit kecil dan terus berlari, berusaha menangkap layang-layang tersebut. Laju layang-layang terhenti di dedaunan sebuah pohon. Anak-anak menggerutu sejenak lalu mereka tampak serius berunding.

Amir membuka perundingan, “Kita gunakan apa untuk mendapatkan layang-layang itu ya, teman-teman?” Teman-teman Amir tampak berpikir. “Kita pakai galah itu!” usul Badu memecah kesunyian.

“Nanti robek kertasnya. Kita panjat saja!,” tukas Budi.

“Tapi pohonnya terlalu besar. Tangan kita tidak cukup!” potong si Bowo.

“Bagaimana kalau kita pakai tangga bambu? Kita malah tidak usah memanjat,” usul Amir. Teman-teman mengangguk-angguk setuju.

Titi-tiba si Boim angkat bicara, “Tapi tangga kan tidak setinggi pohon itu!”

“Ya, betul. Kita masih harus memanjat juga!,” timpal Budi.

“Hmm.. Kita pinjam tangga di sekolah kita saja. Panjang itu tangganya,” usul Badu. “Setujuuu! Setelah itu kita tinggal sedikit saja memanjat,” imbuh Amir.

“Setujuuuuu” sahut teman-teman Amir

“Tapi sekolah kita kan libur!” potong Bowo.

“Kita minta ijin ke Pak Totok dulu. Rumahnya dekat sekolah kita,” jawab Amir.

Nah, para mahasiswa, sekarang Anda memperoleh gambaran bagaimana anak-anak memecahkan masalah mereka. Kreatif bukan? Coba sekarang Anda rumuskan dengan kata-kata Anda apa yang dimaksud dengan kreativitas itu? Setelah itu, cocokkan jawaban Anda dengan penjelasan di bawah ini.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir dan proses merespons yang dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya, kemampuan stimulasi (objek, simbol, ide, dan situasi) serta menyatukan antara satu hal yang terkecil dengan lainnya (Parnes melalui Isenberg & Jalongo, 1993). Kreativitas dimengerti sebagai daya cipta atau proses mental yang mewujudkan pemunculan gagasan. Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. Anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 1993).

Darievdahl melalui Ismail (2006) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Menurut pandangan ahli psikologis Horracc, *et al.* (melalui Sumarno, 2003), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni, sastra atau hal lainnya, yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan, meskipun bagi orang lain dapat merupakan suatu hal yang tidak asing lagi.

Torrance (1974) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses merasakan adanya masalah, adanya kekurangan, adanya suatu yang hilang pada diri, dan kemudian disusun ide-ide atau hipotesis, mengomunikasikan hasilnya dan

kemudian disempurnakan atau diuji kembali. Dalam pengertian orang dewasa, kreatif diartikan sebagai keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan (*skills*), dan motivasi dalam diri (*intrinsic task motivation*). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, berkemampuan seni, dan memiliki bakat. Mereka juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.

Dalam pengembangan kreativitas, terdapat empat konsep kreativitas (Rhodes, 1987) yang diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Utami Munandar (via Mulyadi, 1992) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, yang diindonesiakan sebagai pribadi, proses, pendorong, dan produk.

1. *Pertama, pribadi (person)*, bahwa setiap anak mempunyai potensi kreatif, perbedaannya hanya terletak pada bidang dan derajatnya, serta perbedaan inilah yang menunjukkan adanya keunikan tiap individu yang patut dihargai sehingga anak tidak selalu dituntut akan hal-hal yang sama.
2. *Kedua, proses (process)*, kreativitas sebagai kegiatan bersibuk diri secara kreatif yaitu individu bermain dengan gagasan tanpa menekankan pada apa yang dihasilkan, tetapi lebih menghargai keasyikan anak yang timbul akibat terlibat dalam kegiatan yang penuh tantangan, selalu ingin tahu, berani bereksperimen, tidak takut gagal, dan sebagainya.
3. *Ketiga, pendorong (press)*, kreativitas dapat diartikan sebagai pendorong baik pendorong internal maupun eksternal. Pendorong internal maksudnya pendorong dari dalam diri sendiri, berupa hasrat dan motivasi yang kuat pada individu, sedangkan pendorong eksternal adalah pendorong yang berasal dari luar individu, seperti pengalaman-pengalaman, orang tua menghargai kreativitas anak, dorongan sarana atau prasarana yang menunjang.
4. *Keempat, produk (product)*, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru dalam arti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada yaitu data, informasi, serta pengalaman-pengalaman.

Clark (via Mulyadi, 1992) mengintegrasikan fungsi dasar berpikir, merasa, mengindera, dan intuisi sebagai fungsi yang menyalurkan kreativitas, yaitu

1. *thinking* (berpikir) merupakan sesuatu yang rasional, dapat diukur, dan dapat dikembangkan dengan pelatihan yang dilakukan secara sengaja dan disadari;
2. *sensing* (mengindra) merupakan “*state of talent*” yang dapat menciptakan produk baru yang dapat diindra, dilihat, atau didengar oleh orang lain;
3. *intuitive* (intuisi) merupakan keadaan kesadaran yang lebih tinggi, bukan yang disadari, rasional, tetapi berasal dari keadaan yang tidak disadari; dan
4. *feeling* (perasaan) merupakan keadaan perasaan yang dapat mempunyai dampak emosional, menuntut adanya kesadaran diri, dan proses aktualisasi diri.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menciptakan sesuatu sesuai pikiran dan perasaannya, serta dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan yang memberikan kebebasan individu dan kemerdekaan berekspresi lebih memungkinkan tumbuhnya kreativitas daripada lingkungan yang ketat penuh aturan.

Bagi anak, kreativitas selalu berada dalam koridor keunikan gagasan, imajinasi, dan fantasi. Mereka sensitif terhadap stimulasi, serta tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Bagi kehidupan seorang anak, menurut Isenberg & Jalongo (1993), kreativitas memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Kreativitas membuat anak berkemampuan melakukan eksplorasi, eksperimen, mengubah, bermain, bertanya, membuat perkiraan, dan mendiskusikan sesuatu yang ditemukan dalam kehidupannya.
2. Kreativitas membuat anak dapat berimajinasi dalam suatu ‘peran’ sehingga anak dapat memahami dunianya sendiri, bermain kata, menceritakan kembali, dan berkesenian.
3. Kreativitas membantu anak berkonsentrasi dalam satu persoalan dalam waktu yang lebih lama.
4. Kreativitas membantu anak memiliki berkemampuan untuk menata sesuatu dari situasi yang tidak beraturan dari lingkungan mereka.
5. Kreativitas membuat anak dapat membuat sesuatu yang baru dari sesuatu yang sering ditemui dan diketahui.
6. Kreativitas memungkinkan rutinitas bukan menjadi sesuatu hal yang membosankan. Kreativitas menjadikan rutinitas sebagai sebuah kesempatan untuk belajar dari pengalaman.

Berbagai fungsi kreativitas dalam kehidupan membuat manusia dapat memanifestasikan dirinya pada kehidupan yang lebih berkualitas. Manusia diberikan kebebasan untuk menuangkan pikiran-pikirannya untuk menciptakan kreasi sesuai dirinya. Manusia juga dapat mencari penyelesaian terhadap masalah yang dialami melalui caranya sendiri. Selain manusia juga mendapatkan kepuasan dan memiliki sikap menghargai orang lain dalam mewujudkan kreativitasnya. Begitu juga halnya dengan anak-anak, kreativitas membuat anak-anak lebih dihargai dalam lingkungan sosialnya. Selain itu, kreativitas memungkinkan anak mampu melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah dan 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). Dengan demikian, kreativitas dapat didefinisikan sebagai potensi dan kemampuan mencipta yang dimiliki oleh anak, yang sebaiknya dikembangkan dengan bimbingan guru sebagai pendidik.

B. KREATIVITAS ANAK PADA TIAP TINGKATAN USIA

Kreativitas yang menjadi prioritas pada proses pertumbuhan anak terfokus pada penemuan gagasan-gagasan. Gagasan dapat tercipta dari kemampuan imajinasi dan rasa keingintahuan yang menggebu dalam benak anak. Terlebih pada usia anak yang tergolong dini, yaitu pada usia 0--6 tahun merupakan masa yang dianggap penting untuk menggali segala potensi baik dalam kemampuan kognitif, bahasa, maupun motorik anak. Berkaitan dengan penggalian potensi, anak pada tiap tingkatan usia pun memiliki kemampuannya masing-masing dalam menuai gagasan demi membentuk kreativitasnya.

1. Anak Usia 1 Tahun

Anak pada usia 1 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya melalui contoh kegiatan berikut:

- a. kemampuan motorik kasar berupa kemampuan menggenggam, menoleh ke kanan dan ke kiri;
- b. kemampuan motorik halus berupa membuka lembaran-lembaran buku;
- c. kemampuan sosial emosional berupa mengenal ekspresi wajah; dan
- d. kemampuan bahasa berupa pengenalan terhadap bunyi-bunyian yang menambah perbendaharaan kata.

2. Anak Usia 2 Tahun

Anak pada usia 2 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya melalui contoh kegiatan berikut:

- a. kemampuan motorik kasar berupa berlari cepat atau berkejar-kejaran;
- b. kemampuan motorik halus berupa menahan tubuh di lantai saat bersembunyi;
- c. kemampuan sosial emosional berupa memahami kepedulian orang tua terhadap dirinya; dan
- d. kemampuan bahasa berupa meniru kata-kata yang diucapkan oleh orang tua.

3. Anak Usia 3 Tahun

Anak pada usia 3 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya melalui contoh kegiatan berikut:

- a. kemampuan motorik kasar berupa berjalan mundur dan meniti tangga dengan kaki yang berganti-ganti;
- b. kemampuan motorik halus berupa mengikat manik-manik berukuran besar, membangun menara balok, dan menggambar bentuk lingkaran, rumah, atau figur;
- c. kemampuan bahasa berupa menggeneralisasi makna, menciptakan kata-kata sesuai kebutuhannya, belajar kata dari lagu yang syairnya banyak pengulangan kata, dan sering melontarkan pertanyaan siapa, mengapa, apa, serta di mana; dan
- d. kemampuan sosial emosional berupa pengekspresian perasaan-perasaan yang kuat, misalnya ketakutan dan kasih sayang, serta menunjukkan selera humor yang menggelikan.

4. Anak Usia 4 Tahun

Anak pada usia 4 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya melalui contoh kegiatan berikut:

- a. kemampuan motorik kasar berupa berjalan jinjit, melompat tidak beraturan, memainkan permainan yang membutuhkan reaksi cepat, dan dapat menjaga keseimbangan di atas balok titian selebar 4 inci;
- b. kemampuan motorik halus berupa menguntai manik-manik berukuran kecil dengan pola tertentu, membuat bangunan balok yang lebih kompleks, mengubah-ubah bagian mainan yang masih bagus, dan menggambar bentuk-bentuk sederhana yang dapat dimengerti orang dewasa;

- c. kemampuan bahasa dan komunikasi berupa tertarik pada kata-kata bermakna abstrak, mengerti lebih banyak ritma lagu dan permainan jari, mulai mengusik orang lain, mengekspresikan emosi melalui isyarat wajah dan membaca bahasa tubuh orang lain, menggunakan struktur kalimat yang lebih rumit, meminjam dan memperluas kata untuk menciptakan makna;
- d. kemampuan sosial dan emosional berupa mulai menawarkan sesuatu kepada orang lain secara spontan, mulai cepat menghakimi perilaku agresif, senang memakaikan pakaian pada dirinya sendiri dan mengambil makanannya sendiri.

5. Anak Usia 5 Tahun

Anak pada usia 5 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya melalui contoh kegiatan berikut:

- a. kemampuan motorik kasar berupa berjalan mundur dengan cepat, dapat meniti balok selebar 2 inci, selalu berusaha mencari permainan dan lingkungan yang aktif;
- b. kemampuan motorik halus berupa membuat bangunan balok tiga dimensi, menyelesaikan 10—15 teka-teki dengan mudah, senang memisahkan dan menggabungkan kembali objek-objek termasuk melepas dan memakaikan pakaian pada boneka, mengombinasikan lebih dari dua bentuk geometrik dalam menggambar dan membuat bangunan, dan memasukkan konteks adegan dalam gambar yang dibuat;
- c. kemampuan berbahasa dan komunikasi berupa menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan lebih lengkap, mengenali kata dari berbagai lagu, mengingat baris puisi dan ekspresi dari orang lain, menggunakan isyarat wajah tertentu ketika menggoda teman, senang mengulang-ulang cerita, puisi, lagu, dan memerankan suatu permainan; dan
- d. kemampuan sosial emosional berupa mengerti kekuatan menolak, mengancam mengakhiri pertanyaan dan memilih teman, mengganggu untuk mencari perhatian, dan lebih memilih berbohong daripada mengakui tidak menaati prosedur.

6. Anak Usia 6 Tahun

Anak pada usia 6 tahun dapat diidentifikasi kemampuan kreativitasnya contoh kegiatan berikut.

- a. Kemampuan motorik kasar berupa meloncat dengan satu kaki (maju-mundur) pada kotak yang terbatas.

- b. Kemampuan motorik halus berupa memperkirakan kekuatan jari tangan.
- c. Kemampuan sosial emosional berupa konsentrasi dan kesabaran yang timbul pada saat bermain.
- d. Kemampuan bahasa berupa menceritakan gambar secara imajiner.

C. URGENSI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Para mahasiswa, menurut Anda, pentingkah kreativitas dikembangkan pada anak? Apakah anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif tanpa bantuan orang dewasa? Jika tidak, bagaimana kreativitas dapat tumbuh pada diri anak. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, ingatlah kembali masa-masa Anda mampu bertindak kreatif. Hal apa sajakah yang menyertai tindakan kreatif Anda tersebut. Setelah itu, bacalah uraian di bawah ini. Buat catatan kecil supaya Anda dapat membacanya kembali setelahnya.

Para mahasiswa, kreativitas akan tumbuh pada tempat yang tepat, yakni tempat yang memiliki dua syarat. Ini berarti, anak akan menjadi kreatif dan tetap kreatif ketika jatuh di lahan yang memiliki dua syarat tersebut. Syarat yang dimaksud adalah **rasa aman dari gangguan dan tekanan**, serta **kemerdekaan psikologis**. Jika ingin menumbuhkan kreativitas anak, persiapkanlah dahulu lahan tempat tumbuhnya kreativitas anak tersebut, yakni rasa aman dan kemerdekaan psikologis. Rasa aman merupakan syarat eksternal lahan kreativitas. Di lingkungan amanlah benih-benih kreativitas dapat tumbuh. Anak-anak yang tidak merasa aman karena dinakali teman, takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi, takut dicela, dan/atau takut dicemooh akan mengalami hambatan proses kreativitas. Sebaliknya, anak-anak yang memperoleh rasa aman akan memulai segala aktivitas dengan perasaan lapang dan menyenangkan. “Inovasi-inovasi” akan lahir ketika anak merasakan ketiadaan ancaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru menciptakan rasa aman di sekolah, termasuk rasa aman terhadap gangguan dan cemoohan teman.

Kemerdekaan psikologis merupakan syarat internal. Kemerdekaan psikologis merujuk pada suatu kebebasan untuk melakukan aktivitas berpikir dan bertindak tanpa perasaan tertekan oleh suatu target dan rasa terhambat. Kemerdekaan psikologis melekat dalam diri individu seorang anak, dan membimbing mereka untuk bermain dengan elemen dan konsep-konsep. Anak yang memiliki rasa merdeka secara psikologis cenderung terbuka terhadap ide dan pengalaman baru.

Bagaimana para mahasiswa? Sinkronkah pengalaman Anda dengan teori di atas? Jika ya, lanjutkan dengan bahasan “Mengapa kreativitas perlu dikembangkan pada anak?” Pentingnya pengembangan kreativitas bagi anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Kreativitas merupakan perwujudan aktualisasi diri tertinggi. Meskipun kreativitas ada dalam setiap tahap kebutuhan manusia, banyak orang meyakini bahwa kreativitas dominan dalam tahap aktualisasi diri. Jika ini benar, mengindikasikan suatu konsep bahwa **“kreativitas mendorong manusia untuk mencapai tahap tertinggi dalam kebutuhan humanismenya”** versi Abraham Maslow (1998). Hal ini berarti, kreativitas mendukung manusia untuk mencapai aktualisasi sebagai manusia seutuhnya.
2. Kreativitas dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan. Kreativitas membuat produk dan aktivitas manusia menjadi menarik dan lebih berharga di mata diri dan orang lain. Intinya, “kreativitas meningkatkan kualitas hidup”. Bagi anak usia dini, kreativitas meningkatkan kualitas aktivitas anak yang pada akhirnya akan berkembang menuju kualitas kerja mereka di masa mendatang.
3. Kreativitas mendukung semua aspek perkembangan anak. Semua anak dilahirkan dengan potensi kreatif, lingkunganlah yang mengembangkan atau membunuh potensi kreatif tersebut. Pengembangan kreativitas bukan hanya membuat anak mampu memecahkan masalah secara kreatif, tetapi juga mendukung perkembangan

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, 1998). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

1. Kreativitas memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena dapat menciptakan sesuatu yang baru. Dalam pengertian ini, kreativitas mungkin hanya menambah sedikit unsur kebaruan. Meskipun demikian, di mata anak, ia adalah pencipta yang hebat karena mampu membuat sesuatu yang lama menjadi berbeda.
2. Kreativitas menjadi bumbu dalam permainan kreatifnya karena anak yang semakin kreatif akan menganggap permainan memiliki arti yang

menyenangkan baginya. Secara natural, anak memang tidak pernah meniru total dalam bermain. Anak selalu membuat “kebaruan” atau “perkecualian” dalam proses bermain dan berupaya menemukan solusi ketika “kebaruan” yang diciptakannya menimbulkan masalah.

3. Kreativitas membantu anak mencapai keberhasilan. Anak merasakan masalah setiap waktu dalam kehidupannya. Tidak selamanya anak berteriak minta tolong. Beberapa anak, bahkan cenderung menyelesaikan masalahnya sendiri dengan cara-cara baru yang kreatif, meskipun terlihat lucu di mata orang dewasa. Anak mengopi tinda huruf-huruf yang sulit ditiru, menambal sobekan tas dengan selotip, mengganjal pintu yang rusak dengan kursi, memasukkan sepatu ke dalam tas plastik agar tidak terkena hujan merupakan contoh kegiatan anak yang memiliki unsur kreativitas. Hal tersebut membantu keberhasilan mereka.
4. Kreativitas memberikan kontribusi positif terhadap pola kepemimpinan di masa mendatang. Kreativitas membantu penyelesaian masalah secara cerdas dan taktis. Anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi akan memiliki keberanian untuk menghadapi masalah. Hal tersebut menjadi bekal bagi mereka kelak setelah dewasa. Mereka cenderung mampu membuat solusi, tidak kaku, dan membuat keputusan-keputusan yang cerdas dan tidak terduga.
5. Kreativitas berperan dalam pembentukan totalitas kepribadian, yaitu dari “tidak tahu” menjadi “tahu”, “tidak bisa” menjadi “bisa”, “pasif” menjadi “aktif”, dan sebagainya.
6. Kreativitas membantu pemunculan ide dan kreasi baru yang orisinal. Kreativitas memang bertahap, dari meniru hingga menciptakan sesuatu yang baru. Meskipun demikian, kreativitas tidak pernah meniru mutlak. Selalu ada proses adaptasi dan reproduksi plus dalam meniru. Ide-ide saat meniru diakomodasi dalam proses imitasi yang kreatif.
7. Kreativitas melahirkan budaya kerja produktif sehingga menjadi manusia aktif dan kreatif. Pemupukan kreativitas menciptakan karakter baik, antara lain tidak mengenal putus asa, gigih mencari solusi, dan berpikir cepat. Pemberian kesempatan anak untuk menunjukkan daya kreasi (dalam kreativitas), memupuk karakter aktif dan kreatif yang akhirnya melahirkan insan dewasa yang produktif.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan contoh perkembangan kreativitas anak pada setiap tingkatan usia!
- 2) Jelaskan pentingnya pengembangan kreativitas AUD!

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk soal 1, pahami dengan baik perkembangan kreativitas anak pada tiap tingkatan usia, kemudian tunjukkan dengan contoh kegiatan atau permainan yang dapat dilakukan. Hal ini akan membantu Anda dalam menjawab pertanyaan tersebut.
- 2) Untuk soal 2, bacalah kembali materi pada subbab terakhir dan diskusikan dengan teman Anda.



RANGKUMAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menciptakan sesuatu sesuai pikiran dan perasaannya, serta dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Pada pengertian orang dewasa, kreatif diartikan sebagai seseorang yang berkemampuan seni, situasi yang memiliki gaya karya yang memesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, konsentrasi, dan ketekunan yang luar biasa.

Kreativitas berfungsi secara umum sebagai wadah bagi anak untuk mewujudkan dirinya melalui pemikiran-pemikiran yang memberikan kepuasan baginya, di antaranya (1) kemampuan bereksplorasi, bereksperimen; (2) membantu anak mengimajinasikan suatu peran, menceritakan kembali, dan berkesenian; (3) membantu anak berkonsentrasi pada satu persoalan dalam waktu yang lebih lama; (4) anak berkemampuan untuk menata sesuatu dari situasi yang tidak beraturan dari lingkungan mereka; (5) dapat membuat sesuatu yang baru dari sesuatu yang sering ditemui dan diketahui; (6) rutinitas bukan menjadi sesuatu hal yang membosankan, tetapi dijadikan sebagai sebuah kesempatan untuk belajar dari pengalaman.

Kreativitas pada tiap tingkat usia dapat dilihat dari kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus, kemampuan sosial emosional, dan kemampuan bahasa.

Pengembangan kreativitas bagi AUD penting dilaksanakan untuk membimbing anak dalam mencapai kemerdekaan secara psikologis untuk melakukan aktivitas berpikir dan bertindak tanpa perasaan tertekan oleh suatu target dan rasa terhambat.



TES FORMATIF 1

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Seseorang diindikasikan sebagai manusia kreatif apabila memiliki, *kecuali*
 - A. keterampilan dengan teknik prima
 - B. kemampuan seni
 - C. kebiasaan meniru
 - D. keterbukaan ide

- 2) Pengertian kreativitas bagi orang dewasa meliputi
 - A. keberadaan keahlian, ketakutan bereksplorasi, dan keterampilan
 - B. keberadaan keahlian, keterampilan, dan motivasi dalam diri
 - C. keterampilan, motivasi dalam diri, dan kemampuan meniru
 - D. kekuatan bereksplorasi, kesadaran diri, dan kejujuran

- 3) Berikut ini yang merupakan koridor kreativitas anak adalah
 - A. adanya pembatasan pada *frame* tertentu
 - B. adanya pembebasan imajinasi dan inovasi
 - C. adanya perasaan tertekan
 - D. adanya tuntutan aktivitas

- 4) Pernyataan yang *tidak* benar mengenai kreativitas adalah
 - A. kemampuan untuk menciptakan
 - B. hasil karya dipengaruhi lingkungan sekitar
 - C. memanfaatkan kepekaan perasaan dan pikiran
 - D. kecepatan menyelesaikan masalah

- 5) Kreativitas pada tiap usia anak dapat diindikasikan dari kemampuan yang dimilikinya, di antaranya
 - A. kemampuan spiritual
 - B. kemampuan sosial

- C. kemampuan konseptual
 - D. kemampuan struktural
- 6) Kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak usia 2 tahun, yaitu
- A. berjalan jinjit
 - B. berlari dan berkejar-kejaran
 - C. berdiri dengan satu kaki
 - D. meloncat dengan satu kaki
- 7) Memilih berbohong daripada mengakui kesalahan karena tidak menaati peraturan merupakan kreativitas pada kemampuan bahasa anak
- A. usia 3 tahun
 - B. usia 4 tahun
 - C. usia 5 tahun
 - D. usia 6 tahun
- 8) Anak memperoleh kemerdekaan psikologis untuk berkreasi apabila
- A. terhambat oleh rasa aman
 - B. keberadaan ancaman
 - C. terbebas dari tekanan
 - D. terbatas oleh waktu
- 9) Bentuk perasaan tidak aman bagi anak, yaitu
- A. takut dicemooh dan dinakali teman
 - B. takut dicemooh dan berprestasi
 - C. berprestasi dan dinakali teman
 - D. takut dimarahi dan disiplin
- 10) Berikut ini merupakan pentingnya kreativitas bagi perkembangan anak, *kecuali*
- A. memberikan kontribusi pada pola kepemimpinan
 - B. membantu pemunculan ide yang orisinal
 - C. menjadikan anak juara kelas
 - D. berperan dalam pembentukan totalitas kepribadian

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 2

Kreativitas pada Anak Usia Dini (AUD)

Tingkat kemampuan menciptakan atau kreativitas pada setiap manusia berbeda-beda. Hal ini ditentukan berdasarkan berbagai kondisi yang memengaruhi kreativitas tersebut, misalnya kecerdasan, pendidikan, dan lingkungan sekitar, serta tingkat usia. Termasuk daya imajinasi yang menumbuhkan kreativitas dalam menciptakan karya. Pada Kegiatan Belajar 2 ini, Anda diharapkan mampu (1) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat kreativitas pada AUD; (2) menjelaskan hubungan antara bermain dan kreativitas; (3) menjelaskan pengembangan kreativitas melalui bermain.

A. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT KREATIVITAS PADA AUD

Kreativitas tumbuh di lingkungan yang tepat. Ketika sekolah benar-benar menaruh perhatian pada pengembangan kreativitas anak, ada enam syarat yang harus dipenuhi yakni

1. Kurangi tekanan dan kekhawatiran pada diri anak

Pihak sekolah dan seluruh komponennya berusaha keras mengurangi tekanan dan kekhawatiran pada diri anak. Guru harus meyakini pentingnya perasaan positif terhadap sekolah, memperlakukan sesama dengan perhatian dan saling menghargai, dan membangun rasa percaya diri di antara anak-anak (Isen, Doubman & Nowicki, 1987).

Untuk itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif terhadap tumbuhnya kreativitas ini. Lingkungan tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Mendorong hak/keadilan dan respek timbal balik.
- b. Terbuka terhadap ide baru.
- c. Melihat perbedaan sebagai sumber “belajar”, termasuk perbedaan sudut pandang.
- d. Mencari pendekatan baru dalam berbagai masalah.
- e. Mengembangkan kemampuan “riset” dan “inquiry”.

- f. Menciptakan pembelajaran yang membangun rasa saling percaya dan tidak takut risiko.

Sebaliknya, guru perlu menghindari lingkungan belajar yang justru menghambat kreativitas anak. Hal-hal yang dimaksud sebagai berikut.

- a. Memaksa anak untuk selalu berpikir literal dan logis, tetapi melarang anak “bekerja” untuk menajamkan imajinasi mereka.
- b. Terlalu berkiblat pada pandangan tradisional yakni bahwa berhasil itu hanya jika punya prestasi akademik; bahwa berbeda itu tidak baik.
- c. Mengganjar anak hanya jika mereka mematuhi perintah, minimalisasi risiko, dan menyadari kesalahannya.
- d. Ketat waktu dan tidak ada fleksibilitas jadwal.
- e. Menghindari pertanyaan anak dan menghalangi eksplorasi ide.
- f. Menekankan ingatan, imitasi, dan tugas terencana.

2. Proses lebih dihargai daripada hasil

Ini berarti, anak perlu didorong untuk bermain dengan ide dan menggali solusi daripada menyusun kesimpulan dini. Kreativitas dan produktivitas saling berkaitan (Amabile via Isenberg & Jalongo, 1993).

3. Aktivitas yang mempersulit anak dibatasi

Sekolah yang memperhatikan ekspresi kreatif memberi kesempatan anak untuk menjalankan apa yang menarik minat anak dan menyenangkan mereka. Kegiatan dilakukan anak dengan senang hati bersama teman, guru, dan warga sekolah yang lain. Kondisi ini menumbuhkan ide kerja yang menyenangkan yang merupakan aspek proses kreatif.

4. Menciptakan kebebasan dan nuansa keterbukaan serta menghargai ekspresi diri

Guru menikmati kebersamaan dengan anak. Guru menyediakan berbagai fasilitas dan menstimulasi kreativitas anak, membantu apa yang mereka butuhkan, dan tidak menginterferensi proses kreativitas anak.

5. Anak-anak didorong untuk berbagi ide dengan guru dan teman sebaya

Anak-anak yang kreatif menghargai diri sendiri. Salah satu cara anak mulai menghargai diri mereka sendiri adalah refleksi diri. Mereka perlu “dididik” bagaimana merespon ide mereka dan ide teman. Ini merupakan alasan utama

untuk membuat balikan memberi dan menerima, tidak hanya dengan orang dewasa, namun juga dengan teman sebaya.

6. Meminimalisasi kompetisi dan ganjaran eksternal

Ketika anak diikutkan dalam lomba, sebagian dari mereka akan menang dan yang lain akan kalah. Ada tiga kemungkinan yang akan terjadi. *Pertama*, anak-anak cenderung menjadi lebih berhati-hati dan bermain tidak bebas. *Kedua*, anak-anak merasa tertekan untuk menyenangkan orang lain dan kehilangan motivasi intrinsiknya. *Ketiga*, anak-anak cenderung sibuk berusaha memperoleh hadiah. Anak kehilangan kespontannya dan akhirnya kehilangan respons kreatif.

Kreativitas dapat dianggap sebagai kebutuhan seorang anak dalam menuangkan hasil pikiran dan perasaannya. Terbentuknya kreativitas anak dipengaruhi oleh situasi yang terdapat di sekitarnya. Situasi ini dapat berupa faktor pendukung atau faktor penghambat. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa untuk menjadi kreatif, anak membutuhkan faktor pendukung munculnya kreativitas. Faktor yang dimaksud sebagai berikut.

- a. Waktu
Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau orisinal.
- b. Kesempatan Menyendiri
Anak membutuhkan kesempatan menyendiri dan bebas dari gangguan agar dapat mengembangkan imajinasinya secara luas.
- c. Dorongan
Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.
- d. Sarana
Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.

Kreativitas juga memiliki musuh, yakni faktor-faktor yang menjadi penghambat bagi munculnya kreativitas. Menurut Musbikin (2007), faktor penghambat kreativitas sebagai berikut.

- a. Tidak ada dorongan bereksplorasi
Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat kreativitas anak.

- b. Jadwal yang terlalu ketat
Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya.
- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga
Anak membutuhkan waktu untuk menyendiri dalam rangka mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.
- d. Tidak boleh berkhayal
Berkhayal membantu anak untuk belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Oleh karena itu, larangan berkhayal atau berimajinasi merupakan upaya yang tidak disadari untuk membunuh pengembangan kreativitas anak. Sebenarnya yang tepat adalah, orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.
- e. Orang tua konservatif
Orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada di luar garis kebiasaannya.
- f. *Over* protektif
Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Kreativitas akan terhalang oleh aturan-aturan dan ketakutan-ketakutan orang tua yang sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan kreasi anak untuk bereksplorasi.
- g. Disiplin otoriter
Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari perilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- h. Penyediaan alat permainan yang terstruktur
Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak untuk melakukan permainan secara kreatif atau mengembangkan imajinasinya.

B. HUBUNGAN BERMAIN DAN KREATIVITAS

Sesuai materi yang telah dipelajari sebelumnya, bermain berpengaruh terhadap enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999). Seluruh aspek tersebut juga berkaitan dengan proses kreatif yang dialami anak ketika melakukan aktivitas bermain. Anak cenderung akan memilih kegiatan yang disukainya, belajar mengidentifikasi banyak hal, belajar menikmati proses dari sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri di antara teman, dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan di antara teman. Pada aktivitas bermain, anak akan cenderung melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan dan membuat jawaban, serta menguji jawaban melalui pertanyaan yang dibuat sendiri. Jika anak tidak dihalangi untuk melakukan kegiatan ini maka mereka akan terus melakukan dan berusaha mencapai yang lebih baik lagi.

Bermain memungkinkan anak untuk menciptakan ide dan menggunakan imajinasinya di lingkungan secara bebas dan berani mengambil risiko. Hasil penelitian juga mengemukakan bahwa bermain dan kreativitas saling berhubungan karena keduanya membuktikan kemampuan anak dalam menggunakan keberaniannya (Isenberg & Jalongo, 1993). Beberapa hal yang diperoleh saat melakukan aktivitas bermain berkaitan terhadap pencapaian kreativitas divergen anak dalam menyelesaikan masalah; kemampuan untuk berkreasi, memanipulasi, dan uji coba; bekerja secara kooperatif; membangun harga diri, dan berorientasi pada proses bukan hasil, misalnya melalui permainan balok, kayu, mendesain gaun, menggambar dan menandai, membuat adonan lumpur, pasir, dan air (Isenberg & Jalongo, 1993). Oleh karena itu, sebaiknya anak diberikan kebebasan untuk bermain dalam rangka mengeksplorasi kemampuan dan mencapai kreativitas.

C. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak tidak terlepas dari peran pendidik baik guru maupun orang tua. Anak yang selalu dilibatkan dalam aktivitas orang tua, seperti berkebun, memasak, menyapu, dan sebagainya akan membantu mereka mengeksplorasi kreativitasnya. Anak tidak boleh dipaksa untuk melakukan aktivitas tertentu. Sebaliknya, anak perlu diberi kebebasan dalam memilih jenis aktivitas yang disukainya. Hal yang perlu diperhatikan adalah pada proses pembelajaran kreatif dengan memberikan rangsangan belajar bagi anak sesuai kecerdasan yang dimilikinya akan turut menentukan masa depan anak.

Vygotsky (melalui Musfiroh, 2008) mengemukakan bahwa pengaruh bermain terhadap perkembangan anak terjadi melalui tiga cara dan hal ini dapat diindikasikan sebagai pembentuk kreativitas anak. Cara pengembangan yang dimaksud sebagai berikut.

1. Bermain menciptakan *zone of proximal developmental* (ZPD) pada anak yaitu wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. Saat bermain, anak melakukan sesuatu melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari.
2. Bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi. Di dalam bermain, anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Pemisahan makna dan objeknya merupakan persiapan untuk perkembangan membuat gagasan dan berpikir abstrak (Berk, 1994).
3. Bermain mengembangkan penguasaan diri. Dalam bermain, anak tidak dapat bertindak *sembarangan* karena harus sesuai dengan jalan cerita.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan maksud dari peran guru yang menuntut anak agar berpikir logis dan literal sehingga menghambat anak dalam mengembangkan kreativitasnya!
- 2) Jelaskan peran bermain bagi perkembangan kreativitas anak!

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk soal 1, pahamiilah dengan baik faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat bagi perkembangan kreativitas anak. Pahami pula peran guru pada proses perkembangan kreativitas anak.
- 2) Untuk soal 2, pahamiilah hubungan antara kreativitas dan bermain. Diskusikan dengan teman Anda.



RANGKUMAN

Kreativitas dapat tumbuh di lingkungan yang tepat dan mendukung. Anak yang diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya dapat menggali potensi secara lebih optimal. Sebaliknya, tuntutan-tuntutan yang ditujukan kepada anak cenderung membuat anak merasa tertekan sehingga tidak dapat mengembangkan dirinya.

Faktor yang menghambat kreativitas (a) mendorong anak untuk berpikir logis; (b) terlalu berkiblat pada pandangan tradisional; (c) membuat anak merasa bersalah; (d) ketat waktu dan tidak ada fleksibilitas jadwal; (e) menghindari pertanyaan anak dan menghalangi eksplorasi ide; dan (f) menekan ingatan anak.

Faktor yang mendukung kreativitas (a) mendorong adanya respek timbal balik; (b) terbuka terhadap ide baru; (c) melihat perbedaan sudut pandang; (d) mencari pendekatan baru dalam berbagai masalah; (e) mengembangkan kemampuan “riset” dan “inquiry”, dan (f) menciptakan pembelajaran yang membangun rasa saling percaya dan tidak takut risiko.

Hal yang diperoleh saat melakukan aktivitas bermain berkaitan terhadap pencapaian kreativitas divergen anak dalam menyelesaikan masalah; kemampuan untuk berkreasi, memanipulasi, dan uji coba; bekerja secara kooperatif; membangun harga diri, dan berorientasi pada proses bukan hasil.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak tidak terlepas dari peran pendidik baik guru maupun orang tua. Anak yang selalu dilibatkan dalam aktivitas orang tua, seperti berkebun, memasak, menyapu, dan sebagainya akan membantu mereka mengeksplorasi kreativitasnya.



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Yang termasuk faktor penghambat kreativitas, yaitu
 - A. menghindari pertanyaan anak
 - B. membangun rasa saling percaya
 - C. mencari pendekatan dalam penyelesaian masalah
 - D. memberi kebebasan waktu pada anak

- 2) “Proses lebih dihargai daripada hasil” artinya

- A. anak dapat menyusun kesimpulan dini
 - B. anak bermain dengan logika
 - C. produktivitas diabaikan
 - D. anak bermain dengan ide
- 3) Guru berperan dalam proses kreatif anak melalui cara berikut, *kecuali*
- A. membantu apa yang dibutuhkan anak
 - B. menginterferensi anak
 - C. menyediakan fasilitas
 - D. menikmati kebersamaan dengan anak
- 4) Adanya menang kalah dalam kompetisi menyebabkan kemungkinan
- A. respons kreatif anak meningkat
 - B. ide anak lebih spontan
 - C. motivasi anak bertambah
 - D. anak lebih waspada
- 5) Berikut ini yang merupakan pernyataan yang benar tentang faktor penghambat kreativitas, adalah
- A. jadwal yang padat membuat anak lebih disiplin dalam membangun proses kreatifnya.
 - B. alat bermain yang terstruktur mendorong anak untuk berpikir divergen.
 - C. kebersamaan keluarga yang berlebihan membuat anak tidak dapat berimajinasi.
 - D. perlindungan orang tua yang berlebihan mematikan kreasi anak.
- 6) Melalui aktivitas bermain anak mempelajari beberapa hal berikut, *kecuali*
- A. memilih kegiatan yang disukai
 - B. mengontrol diri di antara teman
 - C. mengidentifikasi banyak hal
 - D. menghakimi jawaban teman
- 7) Aspek-aspek perkembangan anak terdiri atas....
- A. kognisi, motorik, dan emosi
 - B. motorik, asertif, dan sosial
 - C. praktik, kognisi, dan akademik
 - D. sosial, akademik, dan motorik
- 8) Kemampuan menyelesaikan masalah, bekerja secara kooperatif, dan uji coba dapat dicapai dari proses
- A. pemikiran divergen

- B. pemikiran kritis
- C. pemikiran konservatif
- D. pemikiran konvergen
- 9) Berikut ini yang bukan pengaruh bermain terhadap kreativitas menurut Vygotsky adalah
- A. bermain menambah pengalaman
- B. bermain menciptakan ZPD
- C. bermain memfasilitasi pemisahan pikiran
- D. bermain mengembangkan penguasaan diri
- 10) Salah satu jenis aktivitas permainan yang dapat membangun kreativitas motorik anak adalah
- A. bernyanyi
- B. berlari
- C. bermain peran
- D. bersepeda

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 3. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 3

Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Para mahasiswa, setujuakah Anda apabila dikatakan bahwa proses kreatif yang dialami oleh seorang anak penting untuk dapat dipupuk dan dikembangkan? Jika ya, Anda tentu juga setuju apabila pendidik harus mengetahui bagaimana pengembangan kreativitas anak dilakukan serta bagaimana proses asesmen yang tepat karena bagaimana pun perkembangan kreativitas pada Anak Usia Dini merupakan tahap awal anak membentuk dirinya. Nah... para mahasiswa, pada Kegiatan Belajar 3 ini Anda diharapkan mampu (1) menyebutkan hubungan kreativitas dan bermain melalui contoh permainan; dan (2) menjelaskan kegiatan pengembangan kreativitas melalui bermain, serta (3) menjelaskan asesmen bermain.

A. HUBUNGAN BERMAIN DAN KREATIVITAS

Berkaitan dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat diyakini dengan jelas bahwa aktivitas bermain sangat menentukan kemampuan kreatif anak. Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain (Mariani, 2008): mendongeng, menggambar, bermain alat musik sederhana, bermain dengan lilin atau malam, permainan tulisan tempel, permainan dengan balok, dan berolahraga. Isenberg & Jalongo (1993) mengklasifikasikan alat permainan yang tepat untuk menunjang proses kreatif anak sesuai tingkat usia berikut.

Matriks 11.1
Permainan Kreatif untuk Anak Usia 0–1 Tahun

Type Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
Kemampuan/Konsep	Buku/Rekaman	Kain yang lembut, buku tebal, dan suara lembut untuk “meninabobokan”
	Permainan	“Ciluk-ba” dan permainan sosial interaktif lainnya

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
Motorik Kasar	Bermain Aktif	Mendorong-menarik mainan
Manipulatif	Motorik Halus	Menirukan cicit mainan, menggenggam bola.
Konstruksi	Balok	Balok karet
	<i>Puzzle</i>	Dua atau tiga keping <i>puzzle</i> dengan objek yang familiar
Ekspresi Diri	Boneka	Boneka bayi
	<i>Pupet</i>	Wayang tangan
	Bermain Drama	Cermin yang tidak mudah pecah
	Pancaindra	Gambar bayi dengan beragam warna dan kotak musik.
Objek Alami	Rumah Tangga	Belanga dan panci

Matriks 11.2
Permainan Kreatif untuk Anak Usia 1–3 Tahun

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
Kemampuan/ Konsep	Buku/Rekaman	Buku berisi gambar tentang tempat dan tokoh yang <i>familiar</i> , rekaman lagu anak atau lagu daerah, sajak anak-anak, lagu populer.
	Permainan	Permainan interaksi sosial dengan orang dewasa
Motorik Kasar	Bermain Aktif	Permainan yang ditarik dan didorong sambil berjalan: kereta bayi, kereta kuda.
	Luar Ruang	Tempat meluncur yang rendah, memanjat, bermacam-macam bola, bahan air, dan pasir.
Manipulatif	Motorik Halus	Memakaikan pakaian boneka, dayung berwarna-warni.

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
	<i>Puzzle</i> dan Papan Berbentuk	dua atau tiga keping <i>puzzle</i> dan papan bentuk dengan objek yang <i>familiar</i> .
Konstruksi	Perlengkapan Bangunan	Balok kayu 20--40 buah, perlengkapan bangunan yang saling menyambung.
	Pertukangan	Paku plastik, tang plastik, papan stereofom tebal.
Ekspresi Diri	Boneka	Boneka karet dan peralatan perawatan sederhana.
	Kesenian/Musik	Instrumen berirama, bel, kertas tak bergaris, krayon.
	Bermain Drama	Cermin lebar, telepon mainan, alat belanja.
	Air dan Pasir	Spon, sekop kecil, alat untuk menyiram, cetakan.
Objek Alami		Alat memasak, objek nyata yang dapat digunakan anak untuk mempelajari semua jenis permainan.

Matriks 11.3
Permainan Kreatif untuk Anak Usia 3–5 Tahun

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
Kemampuan/Konsep	Buku/Rekaman	Buku bergambar, cerita binatang, buku ilmu pengetahuan sederhana, musik yang bermacam-macam
	Permainan	Permainan interaksi sosial bersama orang dewasa seperti “Ayo Memancing”, papan <i>flanel</i> disertai gambar, buku cerita

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
		berkarakter.
Motorik Kasar	Bermain Aktif	Mendorong dan menarik kereta kuda, kereta bayi, kendaraan roda tiga, mobil, truk.
	Luar Ruangan	Memanjat, melompat tali, bola semua ukuran.
Manipulatif	Motorik Halus	pasak, cap, menggambar pada jari, dan lain-lain
	<i>Puzzle</i>	<i>Puzzle</i> angka/huruf/nomor, 3 tahun 4/5--20 keping <i>puzzle</i> , 4 tahun 15--30 keping, 5 tahun 15--50 keping.
	Investigasi	Globe, magnet, stetoskop, penghitung suhu, dan lain-lain.
Konstruksi	Alat Bangunan	Balok kecil dan besar, balok berlubang ukuran besar.
	Pertukangan	Gergaji, palu, paku, kaca mata debu.
Ekspresi Diri	Boneka	Boneka dengan aksesoris nyata, memainkan latar dan peran.
	<i>Pupet</i>	Wayang jari, pertunjukan wayang sederhana.
	Bermain Drama	Peralatan nyata, permainan kamera-kameraan, telepon-teleponan, perabotan rumah tangga.
	Kesenian/Musik	Semua instrumen berirama, kotak musik, krayon, lem, gambar, gunting, dan lain-lain

Tipe Aktivitas	Bahan yang Tepat	Contoh Permainan
	Air dan Pasir	Mainan air, peralatan pasir, gelembung
Objek Alami	Rumah Tangga	Radio, kamera, telepon, majalah, komputer, cermin, buku telepon, dan lain-lain

B. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN

Kegiatan bermain yang dapat dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi sangat berperan dalam pengembangan kreativitas anak. Contoh kegiatan bermain yang dapat memperkaya daya eksplorasi anak adalah permainan alam. Permainan alam membantu anak dalam mengembangkan daya pikir dan nalarnya (**Hasan, 2010**). Melalui permainan alam, anak akan memperoleh manfaat bereksplorasi dalam keadaan kotor di antaranya: **penanaman nilai**, seperti menjaga kebersihan, tidak membunuh hewan, dan merawat tanaman; **berekspresi lebih bebas**, seperti bebas berteriak, berlari, atau melompat tanpa mengalami hambatan; **memberikan kepuasan**; **lebih percaya diri**, seperti saat melihat katak di kubangan air tidak merasa takut; **eksplorasi**; **latihan motorik halus**; **mengasah kepekaan**; **mengasah kreativitas**, dan **rileks**. Berikut ini contoh permainan yang menggali kreativitas anak pada tiap tingkatan usia.

1. Permainan 0—1 tahun

a. Permainan Motorik Kasar

Alat dan bahan: mainan bersuara atau mainan yang dapat memantul kardus atau kotak mainan besar yang kuat untuk menampung mainan
 Cara bermain:

- 1) letakkan kardus di sisi tembok agar tak mudah bergeser atau berguling;
- 2) minta anak berdiri dengan tangan memegang kardus;
- 3) berikan perintah pendek, “Ayo, ambil mainan di sampingmu dan peganglah erat-erat.” jika anak diam saja, bantulah ia untuk mengambil benda itu. kenalkan mainan yang sedang dipegangnya,

“Ini namanya kaleng yang akan menghasilkan suara jika dijatuhkan.”

- 4) setelah anak mengambil kaleng, katakan. “Ayo, jatuhkan ke dalam kotak!” biarkan anak menikmati suara gemerincing kaleng yang jatuh.
 - 5) ulangi lagi agar anak mengambil mainan dan memegangnya, lalu menjatuhkannya setelah diinstruksikan.
 - 6) beri penjelasan saat mainannya jatuh, misal “Bolanya memantul ya. itu karena bola terbuat dari karet.”
- b. Permainan Konsep
- Alat dan bahan: menggunakan kain/handuk/selimut, bahkan cukup dengan kedua tangan atau boneka tangan.
- Cara bermain:
- 1) letakkan bayi pada kondisi terlentang/duduk di atas tempat tidur,
 - 2) ambil kain/selimut/handuk lalu bentangkan di depan wajah si kecil. Katakan, “Ayo di mana Mama?”. Beberapa detik kemudian, ucapkan bilangan satu, dua, tiga, lalu angkat kain ke kiri-kanan atau atas-bawah sambil katakan “Ciluuuk..ba”
 - 3) tutup wajah Anda dengan kedua telapak tangan. Kemudian, buka kedua tangan sambil ucapkan “Ciluuuk...ba”. Tunjukkan ekspresi wajah yang gembira.
 - 4) lakukan permainan ini berulang dan dengan variasi lainnya.

2. Permainan 1—3 tahun

a. Permainan Konstruksi

Alat dan bahan: balok dengan ukuran besar-kecil 20—30 buah

Cara bermain:

- 1) ajak anak duduk di atas alas lalu berikan balok susun atau kaleng/kardus bekas susu,
- 2) sebelum anak melakukannya sendiri, jelaskan cara memainkannya,
- 3) biarkan anak berimajinasi sendiri, mungkin dia ingin membentuk rumah, menara, benteng, dan sebagainya,
- 4) bila anak berhasil membuat sebuah bentuk, segeralah apresiasi dengan pujian secukupnya.

b. Permainan Ekspresi Diri “Yuk, Bergaya Seperti Binatang”.

Alat dan bahan: sejumlah boneka hewan, buku, majalah, atau VCD tentang kehidupan dunia hewan

Cara bermain:

- 1) permainan ini dapat dilakukan di kamar tidur, ruang keluarga, atau halaman,
- 2) awalnya, ajak anak untuk melihat gambar binatang yang ada di dalam buku/majalah/VCD. Sampaikan nama binatang tersebut dan ceritakan perilaku yang kerap dilakukan oleh binatang itu. Contoh: “Ini harimau. Dia dijuluki si raja hutan karena badannya besar, suaranya keras, dan memiliki gigi serta kuku yang tajam. Tenaganya pun sangat kuat. Kakinya empat.” Kemudian, demonstrasikan cara berjalan si harimau dan bila sedang mengaum;
- 3) selanjutnya, minta anak menirukan perilaku hewan yang pernah dilihat atau yang diketahuinya, baik gaya berjalannya maupun suara khasnya. Mulailah dari hewan-hewan yang ada di sekitar anak.

3. Permainan 3—5 tahun

a. Permainan Konstruksi “Permainan Menara”

Alat dan bahan: Balok dalam berbagai ukuran dan bentuk batang korek api, kertas, lidi, dan lem.

Kondisi awal: Ajak anak untuk melihat wujud nyata menara baik menara masjid dan menara air

Cara bermain:

- 1) bagi anak menjadi beberapa kelompok, satu kelompok 4—6 anak;
- 2) berikan balok, batang korek api, lem, dan kertas pada tiap kelompok;
- 3) beri kesempatan satu kelompok membuat menara balok. Tiup peluit panjang 2x (__. __), dan anak-anak mulai membuat dan biarkan anak berkreasi;
- 4) berikan kertas yang telah diberi garis. Berikan juga lem, batang korek api, dan atau lidi pada tiap-tiap kelompok. Anak-anak menempelkan lidi atau batang korek api pada kertas yang telah

diberi garis, seperti pada gambar. Biarkan anak-anak sedikit ramai dan beri kesempatan mereka untuk berbagi tugas dalam satu kelompok,

- 5) Bantu anak jika mengalami kesulitan.

Catatan: Bila anak telah dapat melakukan permainan ini, kembangkan ke materi lain, seperti membuat rumah-rumahan, almari-almarian, meja-mejaan, dan benda lain.

b. Permainan Motorik Kasar “Jalan Rupa-rupa”

Alat dan bahan: peluit

Cara bermain:

- 1) ajak anak ke halaman, mulailah meniup peluit panjang satu kali, anak-anak berdiri tegap;
- 2) katakan, “jalan rupa-rupa: tangan terbentang” dan tiup peluit dua kali (..), anak berjalan dengan tangan terbentang (\pm 1 menit);
- 3) tiup peluit panjang; anak kembali ke posisi tegap;
- 4) katakan “jalan rupa-rupa: mundur”, tiup peluit dua kali (..), anak berjalan mundur;
- 5) tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap,
- 6) katakan, “jalan rupa-rupa: tangan di atas”, tiup peluit dua kali (..), anak berjalan dengan tangan di atas,
- 7) tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap,
- 8) katakan, “jalan rupa-rupa: tangan lurus ke bawah”, tiup peluit dua kali (..), anak berjalan dengan tangan lurus ke bawah,
- 9) tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap.
- 10) katakan, “jalan rupa-rupa: tangan kanan ke atas, kiri ke bawah”, tiup peluit dua kali, dan anak-anak menirukan,
- 11) lakukan variasi dan biarkan anak-anak sedikit ramai asal mereka menikmati permainan ini.

4. Permainan “Lagu Bertepuk”

Alat dan bahan: lagu “Bintang Kecil”

Cara bermain:

- a. beri aba-aba, anak-anak, dan guru menyanyikan lagu “Bintang Kecil” dengan suara diiringi tepuk tangan;
- b. ulangi, kali ini, lagu “Bintang Kecil” dinyanyikan dengan suara pelan dengan tepuk tangan yang lirih pula;

- c. ulangi lagu, nyanyikan dengan suara berbisik dengan tepuk dua jari;
- d. ulangi lagu, nyanyikan dengan suara agak lantang. Biarkan anak mengiringi dengan mengetuk-ngetukkan sesuatu pada meja, mengadu balok, atau apa pun yang mengeluarkan bunyi;
- e. akhiri permainan dengan menyertakan iringan musik, anak-anak menyanyi sambil menari sesuka mereka.

Catatan: musik pengiring dapat berupa pianika, gitar, atau apa pun yang dapat dimainkan guru. Apabila anak menikmati permainan, kembangkan dengan materi lagu lain dan buat koreografi atau gerakan sederhana.

Hal yang perlu ditekankan dari beberapa permainan kreativitas anak tersebut adalah guru dalam memainkan perannya harus benar-benar dapat menciptakan suasana bermain yang optimal. Penciptaan suasana yang optimal dapat mengasah daya imajinasi anak dalam pengembangan kreativitasnya.

C. ASESMEN BERMAIN

Para mahasiswa, tahukah Anda, apakah asesmen bermain itu? Tahukah Anda bahwa asesmen bermain dapat digunakan sebagai data untuk mengetahui perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang dilakukan. Asesmen merupakan proses yang sistematis dalam mengumpulkan data seorang anak yang berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapinya saat itu, sebagai bahan untuk menentukan apa yang sesungguhnya dibutuhkan. Berdasarkan informasi tersebut guru akan dapat menyusun program pembelajaran lebih lanjut yang bersifat realitas sesuai dengan kenyataan objektif. Menurut **Bomstein dan Kazdin (1985)** asesmen memiliki empat fungsi, yakni

1. mengidentifikasi masalah dan menyeleksi target intervensi;
2. memilih dan mendesain program perlakuan;
3. mengukur dampak perlakuan yang diberikan secara terus menerus; dan
4. mengevaluasi hasil-hasil umum dan ketepatan dari terapi.

Berkaitan dengan aktivitas bermain, proses asesmen sebagai berikut.

1. Pengidentifikasian masalah, dalam hal ini berkaitan kesulitan yang dialami anak ketika melakukan aktivitas bermain. Kemudian guru membantu anak dalam mencari solusi yang tepat untuk memecahkan kesulitan tersebut.

2. Setelah solusi diperoleh maka guru menyusun program pembelajaran (berupa latihan dalam bentuk permainan yang lain) bagi anak.
3. Dari latihan tersebut, dilihat dampak latihan melalui tingkat perkembangan anak yang dilakukan secara terus menerus.
4. Selanjutnya, dari perkembangan yang diperoleh tiap tahap, dilakukan evaluasi dan penilaian ketepatan dari latihan yang dilakukan.

Dengan demikian, asesmen bermain penting untuk dilakukan guna mengetahui seberapa besar aktivitas bermain berdampak pada perkembangan anak baik dalam perkembangan kognitif, motorik, sosial, bahasa, maupun akademiknya. Jika aktivitas bermain tersebut justru menyulitkan anak maka guru harus mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut agar kompetensi tetap dapat dicapai oleh anak meskipun melalui jalan yang berbeda.

Asesmen dapat dilakukan dengan bantuan catatan anekdot dan isian *checklist*. Catatan anekdot adalah catatan ringkas yang ditulis setelah peristiwa terjadi, ditulis secara faktual (apa adanya), insidental, lengkap dengan konteksnya, dan apa yang dilakukan partisipan (anak-anak/orang yang terlibat dalam peristiwa tersebut). Idealnya, catatan anekdot dibuat sesegera mungkin, begitu peristiwa terjadi. Catatan yang tertunda cenderung tidak akurat. Berikut contoh catatan anekdot yang dimaksud.

<p>Nama Anak: Larasati (5 tahun 3 bulan) Tanggal dan Waktu: Senin, 3 Desember 2012 Observer : Sukawati Tempat kejadian: Kelas, kelompok Melati</p> <p>Peristiwa dan Perilaku Anak</p> <p>Dalam satu kelompok (Anna, Sita, Rudi, Anton, dan Laras) permainan “Timbang Ukur” dilakukan dengan penuh antusias. Ketika permainan selesai, Laras mengambil buku dan mulai membuat tulisan. Teman-teman bertanya , “Tulisan apa itu?” Laras menjawab, “Aku kan dokter, jadi harus mencatat tinggi dan berat kalian”. Buku itu diberi garis, diberi nama dan diberi angka di samping nama. “Ini namamu, ini tinggimu, ini beratmu”, katanya pada Anton.</p>	<p>Komentar/Ringkasan</p> <p>Larasati menunjukkan minat terhadap profesi. Ia menyalurkan kebutuhannya untuk berimajinasi melalui bermain peran. Ia juga memiliki kehendak yang kuat dan melakukan aktivitas dengan tujuan. Perilaku ini merupakan bukti bahwa Larasati memiliki daya imajinasi yang baik. Ia dapat menjalan kegiatan bermain sebagai “dokter” sesuai dengan “tupoksi” dokter.</p> <p>Catatan</p> <p>Perlu dibuat kelompok untuk bermain peran secara bebas dengan terlebih dahulu memperkenalkan anak pada profesi tertentu.</p> <p>Perlu menambah fasilitas bermain yang berkaitan dengan profesi.</p>
--	---

Apabila tidak memungkinkan untuk membuat catatan anekdotal seperti di atas, guru dapat membuat catatan anekdotal seperti berikut.

<p>Sabtu, 8 Desember 2012</p> <p>Saat bermain bebas di teras kelas Maya melakukan gerakan mengayang. Tubuhnya dilekuk ke belakang dengan posisi tangan dan kepala di bawah. Ia terlihat senang, tidak jatuh, dan lentur. <i>(Ini bukti bahwa Maya memiliki kelenturan tubuhnya, keseimbangan yang baik, dan koordinasi tubuh. Ia juga mampu mengembangkan imajinasinya menjadi penari).</i></p> <p>Saat makan, Irsyad bercerita tentang kucingnya yang beranak 4 ekor. Ceritanya lancar dan runtut tentang perilaku sebelum hingga melahirkan, lalu menjilati anaknya yang baru lahir. Ia bersimpati pada kucingnya, lalu</p>

membuat tempat tidur dari kardus untuk si kucing, serta memberinya makan dan minum. Irsyad menggunakan piring plastik yang tidak digunakan oleh keluarganya. (*Ini bukti bahwa Irsyad kreatifitas. Ia memiliki rasa sayang paa binatang dan berupaya mencari penyelesaian secara kreatif*).

Asesmen kedua adalah dengan *Checklist*. *Checklist* merupakan format penilaian yang membantu guru dalam memfokuskan pengamatan. *Checklist* berfokus pada ada dan tidaknya suatu aspek dalam suatu program bermain untuk kreativitas ini, seperti sifat keterampilan anak, tingkah laku dan kata-kata anak, konsep dan ide anak. Berikut ini contoh dapat dijadikan bahan *checklist* guru,

Nama : Setyawati			
Tanggal Pengamatan: Selasa, 11 Desember 2012			
Indikator Kreativitas dalam Kegiatan Bermain	Ya	Tidak	Keterangan
1. Anak memberikan idenya dengan kata-kata			
2. Anak dapat mengembangkan peran dari contoh yang dilakukan guru			
3. Anak dapat menunjukkan identitas dengan gerak binatang			
4. Anak mengembangkan perannya			
5. Anak menambah unsur secara spontan: suara, gerakan khas			
6. Anak membuat unsur gerak yang berbeda			

Checklist tersebut, apabila memungkinkan, dapat dikembangkan sendiri oleh guru. Daftar (*list*) dapat diperbanyak sehingga memungkinkan pengamatan dapat lebih terfokus. Apabila diperlukan, skala dapat diperhalus menjadi (1) cepat dan akurat; (2) dapat; (3) belum dapat; (4) meninggalkan arena permainan; atau (1) sangat tertarik; (2) tertarik; (3) kurang tertarik; (4) tidak tertarik. Skala terperinci memudahkan guru mengategorikan indikator kreativitas dalam permainan, walaupun relatif berat dalam penyusunan format *checklist*nya.

Cara yang ketiga adalah *portfolio*. Beberapa permainan mungkin dikerjakan di kertas atau bahan lain yang dapat didokumentasikan. *Portfolio* sendiri diartikan sebagai koleksi kerja anak didik yang *purposive* (dibuat dengan tujuan

tertentu), yang menunjukkan upaya, kemajuan, atau capaian anak dalam program tertentu. Koleksi dalam portfolio harus menyertakan: (1) partisipasi anak dalam menyeleksi isi portofolio; (2) ada kriteria seleksi; (3) ada kriteria untuk menilai kelebihan dari karya anak; (4) bukti atau keterangan refleksi anak (Paulson & Meyer, 1991 dalam Puckett & Black, 1994).

Portfolio bukanlah sekadar kumpulan kertas-kertas. *Portfolio* haruslah: (1) kreasi murni anak; (2) memungkinkan anak menyeleksi dan “menguji” sesuatu yang sedang mereka kerjakan, serta memperbaiki karya yang lalu; (3) mencakup, hanya, informasi kontinu, yang bermakna bagi anak dan berguna bagi perencanaan kebutuhan saat ini dan masa mendatang; dan (4) dibuat untuk menunjukkan kelebihan dan kemajuan perkembangan atau tujuan instruksional. Oleh karena itu, kriteria *portfolio* harus dipahami guru dengan baik.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan salah satu jenis aktivitas bermain yang menunjang kemampuan konsep anak pada usia 1—3 tahun!
- 2) Jelaskan apa yang dimaksud dengan assesmen bermain dan jabarkan implikasinya.

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk soal 1, pahami dengan baik berbagai tipe aktivitas yang menunjang kemampuan-kemampuan kreativitas anak pada tiap tingkatan usia. Identifikasikan kemampuan konsep apa saja yang dialami anak pada usia 1—3 tahun, kemudian jabarkan dengan salah satu contoh permainan.
- 2) Untuk soal 2, pahami materi assesmen bermain dan pahami berbagai kemungkinan aplikasinya dalam kehidupan. Diskusikan dengan teman Anda.



RANGKUMAN

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain (Mariani, 2008): mendongeng, menggambar, bermain alat musik sederhana, bermain dengan lilin atau malam, permainan tulisan tempel, permainan dengan balok, dan berolahraga. Bermain dan kreativitas merupakan dua hal yang tak terpisahkan, Aktivitas yang menunjang terbentuknya kreativitas dapat diklasifikasikan menurut tingkat usia anak 0--1 tahun, 1--3 tahun, dan 3--5 tahun, meliputi tipe kreativitas kemampuan/konsep, motorik kasar, manipulatif, ekspresi diri, dan objek alami.

Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan (1) kemampuan motorik melalui buku dan permainan; (2) kemampuan manipulatif melalui permainan motorik halus dan bersifat investigasi; (3) kemampuan konstruktif melalui permainan alat bangunan dan satu set alat pertukangan; (4) kemampuan konsep/ekspresi melalui permainan boneka, kesenian, air, dan pasir; (5) dan objek-objek alami.

Asesmen bermain merupakan proses pengidentifikasian kesulitan anak dalam melakukan aktivitas bermain, pemberian terapi/latihan untuk mengatasi kesulitan anak, pemantauan terhadap perkembangan kemampuan anak/dampak positif yang diperoleh anak melalui terapi yang dilakukan, dan penilaian. Asesmen dapat dilakukan dengan bantuan catatan anekdot dan isian *checklist*. Catatan anekdot adalah catatan ringkas yang ditulis setelah peristiwa terjadi, ditulis secara faktual (apa adanya), insidental, lengkap dengan konteksnya, dan apa yang dilakukan partisipan (anak-anak/orang yang terlibat dalam peristiwa tersebut). *Checklist* merupakan format penilaian yang membantu guru dalam memfokuskan pengamatan. *Checklist* berfokus pada ada dan tidaknya suatu aspek dalam suatu program bermain untuk kreativitas ini, seperti sifat keterampilan anak, tingkah laku dan kata-kata anak, konsep dan ide anak.



TES FORMATIF 3

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Salah satu aktivitas bermain yang sedikit sekali berhubungan dengan kreativitas adalah
 - A. mendongeng
 - B. menggambar

- C. senam bebas
 - D. menyalin
- 2) Cilukba merupakan salah satu permainan anak yang menunjang bentuk kreativitas
- A. manipulasi
 - B. ekspresi
 - C. konsep
 - D. konstruksi
- 3) Berikut ini yang merupakan kreativitas konstruktif yang dimiliki anak usia 3 tahun adalah
- A. memanjat pohon
 - B. bermain balok
 - C. bermain bola
 - D. bermain boneka
- 4) Konsep warna diperoleh anak melalui permainan
- A. drama
 - B. pasir
 - C. *puzzle*
 - D. telepon
- 5) Kreativitas ekspresi diri dapat dilakukan anak dengan memanfaatkan... .
- A. gergaji
 - B. balok
 - C. cermin
 - D. bola
- 6) Bermain lego dapat menunjang kreativitas
- A. konsep
 - B. ekspresi
 - C. manipulatif
 - D. konstruktif
- 7) Bermain drama yang dapat dilakukan anak usia 1-3 tahun adalah
- A. menyanyi
 - B. telepon mainan
 - C. meniru suara
 - D. wayang

- 8) Permainan “Lagu Bertepuk” menunjang kreativitas
- musik
 - motorik
 - bermain aktif
 - konstruktif
- 9) Asesmen diartikan sebagai....
- penghargaan
 - penilaian
 - pengembangan
 - pembelajaran
- 10) Berikut ini yang bukan merupakan fungsi asesmen adalah
- mengintimidasi kesulitan anak
 - mengidentifikasi masalah dan menyeleksi target intervensi
 - memilih dan mendesain program perlakuan
 - mengukur dampak perlakuan yang diberikan secara terus menerus

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

- 1) C. Kebiasaan meniru.
- 2) B. Keberadaan keahlian, keterampilan, dan motivasi dalam diri.
- 3) B. Adanya pembebasan imajinasi dan inovasi.
- 4) D. Kecepatan menyelesaikan masalah.
- 5) B. Kemampuan sosial.
- 6) B. Berlari dan berkejar-kejaran.
- 7) C. Usia 5 tahun.
- 8) C. Terbebas dari tekanan.
- 9) A. Takut dicemooh dan dinakali teman.
- 10) C. Menjadikan anak juara kelas.

Tes Formatif 2

- 1) A. Menghindari pertanyaan anak.
- 2) B. Anak bermain dengan logika.
- 3) D. Menikmati kebersamaan dengan anak.
- 4) B. Ide anak lebih spontan.
- 5) C. Kebersamaan keluarga yang berlebih membuat anak tidak dapat berimajinasi.
- 6) D. Menghakimi jawaban teman.
- 7) A. Kognisi, motorik, dan emosi.
- 8) A. Pemikiran divergen.
- 9) A. Bermain menambah pengalaman.
- 10) B. Berlari.

Tes Formatif 3

- 1) D. Menyalin.
- 2) C. Konsep.
- 3) B. Bermain balok.
- 4) C. Puzzle.
- 5) C. Cermin.
- 6) C. Manipulatif.
- 7) B. Telepon mainan.
- 8) A. Musik.

- 9) B. Penilaian.
- 10) A. Mengintimidasi kesulitan anak.

Glosarium

- Aktivitas : keaktifan; kegiatan; kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian
- Asesmen : penilaian, proses, cara, perbuatan menilai; pemberian nilai (biji, kadar mutu, harga)
- Divergen : menyimpang; keadaan menjadi bercabang-cabang; keadaan menyebar
- Eksplorasi : penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (keadaan), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan
- Ekspresi : pengungkapan atau proses menyatakan, yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya; pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang
- Fantasi : gambar (bayangan) dulu angan-angan; khayalan
- Hakikat : intisari atau dasar: kenyataan yang sebenarnya (sesungguhnya)
- Imajinasi : daya pikir untuk membayangkan (dulu angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; khayalan
- Inovasi : pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaharuan: penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat)
- Intervensi : campur tangan dulu perselisihan antara dua pihak (orang, golongan, negara, dan sebagainya)
- Kognisi : kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri; proses, pengenalan, dan penafsiran lingkungan oleh seseorang; hasil pemerolehan pengetahuan

- Komposisi : susunan; tata susun; gubahan, baik instrumental maupun vokal; teknik menyusun karangan agar diperoleh cerita yang indah dan selaras
- Konstruktif : bersangkutan dengan konstruksi; bersifat membina, memperbaiki, membangun, dan sebagainya
- Konservatif : kolot; bersikap mempertahankan keadaan, kebiasaan, dan tradisi yang berlaku
- Kooperatif : bersifat kerja sama, bersedia membantu
- Kreativitas : kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan
- Manipulasi : tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil; upaya kelompok atau perseorangan untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya; penggelapan; penyelewengan
- Motorik : bersangkutan dengan penggerak
- Refleksi : gerakan, pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar: gerakan otot (bagian badan) yang terjadi karena suatu hal dari luar dan di luar kemauan atau kesadaran; cerminan; gambaran
- Sistematis : teratur menurut sistem; memakai sistem; dengan cara yang diatur baik-baik
- Stimulasi : dorongan; rangsangan
- Treatment* : perlakuan; cara untuk mengobati, pengobatan; laporan, reportase, cara memperlakukan perawatan.
- Urgency* : hal yang sangat mendesak

Daftar Pustaka

- Bredenkamp, Sue. (2004). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8*. Washington: National Association for the Education of Young Children.
- Bronson, Martha B. (1999). *The Right Stuff: Selecting Play Materials to Support Development*. Washington, D.C. : National Assosiation for the Education of young Children.
- Catron, Carol E. and Allen, Jan. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hasan, Maimunah. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isenberg, Joan P. dan Jalongo, Mary Renck. (1993). *Creative Expression And Play in the Early Childhood Curriculum*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Mariani, Devi Ari. 2008. "Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini". Makalah. Diakses dari <http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/> pada tanggal 8 September 2012.
- Mariyana, Rita. (2008). *Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Montolalu, B.E.F., dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2003). "Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan". Makalah. Disampaikan di hadapan guru-guru Play Group dan TK Kreatif PRIMAGAMA PPPG Matematika pada hari Rabu, 9 Juli 2003 di Yogyakarta.

- _____. (2008). *Cerdas Melalui Bermain: Pengembangan Multiple Intelligensi Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Nakita. (2006). *48 Permainan untuk Kecerdasan*. Jakarta: Gramedia
- Puckett, Margaret B & Black, Janet K. (1994). *Authentic Assessment of Young Child: Celebrating Development and Learning*. New York: Maxwell Macmillan International.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.