

## BAB III

### METODOLOGI

#### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *kualitatif*. Fokus penelitian ini adalah pada kegiatan proses pembelajaran, faktor dasar pengembangan kreativitas serta dampak proses pengembangan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Darul Hikam.

Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (Meloeng,2000:3), adalah “sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar individu secara *holistic* (utuh)”. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Alwasilah (2003 : 103) bahwa, “dalam penelitian ini tidak ada hipotesis yang ditentukan sejak awal, tidak ada perlakuan dan tidak ada pembatasan pada produk akhir”.

Nasution (1996 : 5) mengungkapkan bahwa, “penelitian kualitatif pada hakekatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya”. Dalam hal ini peneliti lebih banyak berinteraksi dengan subjek penelitian serta mengamati berbagai kegiatan proses pembelajaran di kelompok bermain Darul Hikam. Peneliti mengamati berbagai kejadian dan gejala pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak

Lebih lanjut Alwasilah (2003 : 105) mengungkapkan bahwa, “peneliti kualitatif memilih metode studi kasus karena metode inilah yang lebih mudah diadaptasikan dengan realitas yang beragam dan saling berinteraksi. Prinsip penelitian kualitatif menekankan bahwa setiap temuan (sementara) dilandaskan pada data, sehingga temuan itu semakin tersahihkan sebelum dinobatkan sebagai teori”.

Dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat menghasilkan suatu gambaran tentang objek yang diteliti secara utuh. Sesuai dengan pendapat Nasution (1996 : 9) yang menyatakan bahwa, “apabila variable yang ditemukan untuk diteliti merupakan sesuatu yang hanya dapat distudi dalam konteks alamiah, maka penelitian naturalistic merupakan sesuatu yang patut dipilih. Metode kualitatif ini digunakan dengan beberapa pertimbangan, pertama yaitu dengan menyesuaikan metode kualitatif, lebih mudah berhadapan dengan kenyataan ganda, kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan informan, ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi”.

Menurut Nasution (1996 : 9-12) cirri-ciri penelitian kualitatif adalah :

1. Sumber data adalah situasi yang wajar atau natural setting.
2. Peneliti sebagai instrumen penelitian. Peneliti adalah key instrumen atau alat peneliti utama.
3. Sangat deskriptif
4. Mementingkan proses maupun produk
5. Mencari makna dibelakang kelakuan atau perbuatan, sehingga dapat memahami masalah atau situasi.
6. Mengutamakan data langsung atau first hand.
7. Triangulasi yaitu memeriksa kebenaran data dengan cara memperoleh data dari sumber lain.

8. Menonjolkan rincian kontekstual.
9. Subjek yang diteliti dipandang berkedudukan sama dengan peneliti.
10. Mengutamakan perspektif emik, artinya mementingkan pandangan informan tentang bagaimana ia memandang dan menafsirkan dunia dari segi pendiriannya.
11. Verifikasi yaitu mencari kasus lain yang berbeda dengan apa yang telah ditemukan untuk memperoleh hasil yang lebih dipercaya.
12. Sampling yang purposif, dipilih menurut tujuan penelitian.
13. Menggunakan audit trail, yaitu mengikuti jejak atau melacak untuk mengetahui apakah laporan penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan.
14. Partisipasi tanpa mengganggu untuk memperoleh situasi yang natural atau wajar.
15. Mengadakan analisis sejak awal penelitian.
16. Disain penelitian tampil dalam proses penelitian.

Berdasarkan ciri tersebut diatas, peneliti dapat langsung berkomunikasi dengan subjek yang diteliti dan dapat mengamatinya dari awal sampai akhir proses penelitian. Tujuan dari studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat khas tersebut akan dijadikan suatu hal yang umum.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dipakai didasarkan pada pertimbangan situasi dan kondisi. Karena itu penggunaan metode studi kasus dengan jenis pendekatan penelitian kualitatif lebih tepat dipakai untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

Maxfield dalam Moh. Nazir, 1988:66 mengemukakan bahwa studi kasus atau penelitian kasus (case study) adalah penelitian tentang status subjek

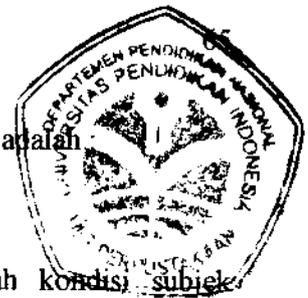
penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.

Lebih lanjut Mulyana (2002 : 201) mengungkapkan bahwa “studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial”. Hal ini mengandung makna bahwa peneliti berupaya menelaah sebanyak mungkin mengenai data mengenai subjek yang diteliti.

Dengan landasan hal tersebut diatas maka metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode studi kasus dengan tujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran, lukisan secara sistematis, faktual, akurat dan mendetail mengenai fakta dan hubungan antara gejala atau kejadian yang diselidiki yaitu kegiatan proses pembelajaran, faktor yang mendasar dalam pengembangan kreativitas serta dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain Darul Hikam.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang berkaitan dengan alat-alat atau instrumen sarana untuk memperoleh data. Moleong mengungkapkan bahwa salah satu karakteristik dari penelitian kualitatif adalah manusia sebagai alat(instrumen). Hal ini mengandung makna bahwa dalam penelitian kualitatif instrumen yang paling utama adalah peneliti sendiri. Pendekatan kualitatif menekankan pada peneliti sebagai intrumen utama, karena peneliti inilah yang dapat melaksanakan pengamatan langsung.



Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah

## 1. Observasi

Hal yang diobservasi dalam penelitian ini adalah kondisi subjek penelitian dan lokasi pelaksanaan pembelajaran di kelompok Bermain Darul Hikam seperti : Kondisi kelas, kondisi halaman bermain, sarana pembelajaran alat permainan yang digunakan juga kondisi subjek penelitian/informan yaitu guru dan anak yang kreatif. Adapun hal yang diobservasi dari subjek penelitian adalah penggunaan waktu, metode pembelajaran yang digunakan, penggunaan alat peraga, perancangan suasana pembelajaran. Sedangkan yang diteliti dari anak adalah cara berfikir, bersikap, berkarya serta gerakan motorik kasar maupun halus, perkembangan bahasa, perkembangan kesadaran beragama, bermain dan sebagainya.

Observasi partisipasi digunakan untuk mengetahui dari dekat kegiatan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam. Observasi partisipasi digunakan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang kegiatan proses pembelajaran pengembangan kreativitas, faktor yang mendasar terhadap pengembangan kreativitas serta dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas terhadap perkembangan anak.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan subjek utama yaitu guru dan anak yang kreatif di kelompok bermain Darul Hikam. Wawancara dilaksanakan dengan indepth interview (wawancara mendalam), yang bertujuan untuk mendapatkan

data tentang proses pembelajaran pengembangan kreativitas, faktor yang mendasar terhadap pengembangan kreativitas serta dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas terhadap perkembangan anak di kelompok bermain Darul Hikam.

Wawancara mendalam disebut juga dengan wawancara tidak berstruktur yang mirip dengan percakapan informal. Bertujuan untuk memperoleh bentuk informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara ini bersifat luwes, dengan susunan pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara termasuk karakteristik sosial budaya yaitu agama, suku, gender, usia, tingkat pendidikan dan sebagainya) dari responden yang dihadapi.

Alwasilah (2003 : 154) mengungkapkan lebih lanjut bahwa, “melalui interview peneliti bisa mendapatkan informasi yang mendalam (in-depth information) karena beberapa hal, antara lain :

- a. Peneliti dapat menjelaskan atau mem-parafrese pertanyaan yang tidak dimengerti responden
- b. Peneliti dapat mengajukan pertanyaan susulan (follow-up questions)
- c. Responden cenderung menjawab apabila diberi pertanyaan
- d. Responden dapat menceritakan sesuatu yang terjadi dimasa silam dan masa yang akan datang.

Wawancara atau interview, dapat dipandang sebagai teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab, dilakukan dengan sistematik dan

berdasarkan tujuan penelitian dan para informan yang terdiri dari orang yang dianggap mengetahui hal yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Adapun wawancara dilakukan selain kepada subjek penelitian juga kepada orang yang relevan yaitu kepala sekolah taman kanak-kanak Darul Hikam. Data yang bersumber dari dokumen sebaiknya dilengkapi dengan data yang diperoleh lewat wawancara pihak terkait.

Sehubungan dengan hal tersebut, Nasution (1996), mengemukakan bahwa dalam wawancara kita dihadapkan kepada dua hal. Pertama, kita harus secara nyata mengadakan interaksi dengan informan. Kedua, kita harus menghadapi kenyataan adanya pandangan orang lain yang mungkin berbeda dengan pandangan kita sendiri.

### 3. Studi Dokumentasi

Selain teknik observasi dan wawancara, untuk melengkapi kedua teknik tersebut maka dalam pengumpulan data ini dipergunakan pula teknik studi dokumenter. Tujuan dari studi dokumentasi ini yaitu untuk mendapatkan data-data bukti fisik yang berupa informasi tertulis yang berkaitan dengan penelitian, misalnya brosur dan foto.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran yang dilaksanakan pihak Darul Hikam.

#### D. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (1993 : 102) subjek penelitian yaitu: "benda, hal, orang dan tempat dimana data yang dipermasalahkan melekat. Agar pengamatan terhadap individu dapat lebih mendalam, maka subjek yang diteliti dibatasi". Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan Alwasilah (2003 : 145) : "dalam penelitian, pemilihan sampel bukan saja diterapkan pada manusia sebagai responden, melainkan juga pada latar (setting), kejadian dan proses".

Sehubungan dengan hal tersebut, Noeng Muhadjir (1990 : 48) dan Nasution (1988 : 13) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif umumnya mengambil informan (subjek penelitian) lebih kecil dan pengambilannya cenderung memilih purposive dari pada acak.

Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian ditentukan secara purposive sampling, yakni jurus agar manusia, latar dan kejadian tertentu (unik, khusus, tersendiri, aneh) betul-betul diupayakan terpilih (tersertakan) untuk memberikan informasi penting yang tidak mungkin diperoleh melalui jurus lain.

Sehubungan dengan hal tersebut, Maxwell (1996) dalam Alwasilah (2003 : 147) menyebutkan empat tujuan dari pemilihan sampel secara purposive sebagai berikut :

1. Karena kekhasan atau kerepresentatifan dari latar, individu atau kegiatan.
2. Demi heterogenitas dalam populasi
3. Untuk mengkaji kasus-kasus yang kritis terhadap (mementahkan) teori yang ada

4. Mencari perbandingan-perbandingan untuk mencerahkan alasan-alasan perbedaan antara latar, kejadian atau individu.

Cara dalam menentukan anak yang dijadikan subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengadakan penjajakan ke kelompok bermain Darul Hikam
2. Meminta informasi kepada guru kelompok bermain darul Hikam tentang anak yang kreatif
3. Mengadakan observasi terhadap anak kelompok bermain Darul Hikam.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak yang kreatif usia 3-4 tahun di kelompok bermain Darul Hikam.

#### **E. Triangulasi Penelitian**

Kredibilitas merupakan standar tentang kebenaran data yang dikumpulkan dan dapat menggambarkan konsep peneliti dengan kenyataan yang ada pada sumber data, dilakukan dengan cara triangulasi.

Triangulasi yaitu mengecek kebenaran data dengan membandingkan data dari sumber lain. Informasi yang diperoleh dari satu sumber dicek silang dengan menggunakan triangulasi, bertujuan untuk membandingkan tingkat kesahihan data dengan kenyataan sebenarnya. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi ini merujuk pada pengumpulan informasi (data sebanyak mungkin dari berbagai sumber : manusia, latar, kejadian).

Triangulasi ini menguntungkan peneliti dalam dua hal, yaitu pertama : Mengurangi resiko terbatasnya kesimpulan pada metode dan sumber data tertentu;

kedua : Meningkatkan validitas kesimpulan sehingga lebih merambah pada ranah yang lebih luas. Dengan kata lain, bias yang melekat (inheren) pada satu sumber data, peneliti dan metode tertentu akan ternetralisasi oleh informasi yang digali dari sumber data, peneliti dan metode lain.

Untuk keperluan triangulasi sebagai data pendukungnya yaitu kepala sekolah taman kanak-kanak Darul Hikam. Informasi yang diperoleh dari satu sumber dicek silang dengan menggunakan triangulasi, yang tujuannya adalah untuk membandingkan tingkat kesahihan data dengan kenyataan sebenarnya.

#### **F. Langkah – langkah Penelitian**

Prosedur atau langkah yang ditempuh dalam penelitian, secara garis besar dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat Moleong yaitu :

1. Tahap pralapangan merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum pengumpulan data, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
  - a. Studi kepustakaan, untuk bahan rujukan yang dijadikan dasar dalam menentukan fokus penelitian.
  - b. Tahap orientasi, bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai fokus permasalahan dengan mengadakan observasi dan wawancara secara informal kepada pihak yang berkompeten, yaitu guru, kepala sekolah di kelompok bermain Darul Hikam.
2. Tahap pekerjaan lapangan merupakan kegiatan peneliti yang dilakukan langsung di tempat penelitian yang berupa pengumpulan data melalui

observasi partisipasi dan wawancara mendalam, dengan kegiatan sebagai berikut :

- a. Tahapan melakukan proses pengumpulan data yang diperlukan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian dan secara langsung melakukan pengumpulan data di lapangan melalui kegiatan observasi, wawancara, studi dokumentasi. Mengadakan wawancara dengan guru sebagai subjek penelitian utama yang difokuskan pada proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam. Wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah orang yang berkompeten mengetahui fokus permasalahan dalam penelitian.
  - b. Melakukan observasi terhadap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam.
  - c. Melakukan observasi terhadap anak yang kreatif baik dari segi kognisi, afeksi dan sikap serta karyanya.
3. Tahap analisa data merupakan tahapan pengecekan keabsahan, validitas serta pengolahan data yang diperoleh dari lapangan. Peneliti melakukan kegiatan mengolah data yang terkumpul melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi mulai dari awal hingga akhir pengumpulan data.

Peneliti melakukan analisis data melalui :

- a. Reduksi data yaitu menelaah kembali seluruh catatan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

- b. Display data yaitu merangkum hal pokok kemudian disusun dalam bentuk yang lebih sistematis dan deskriptif, sehingga akan memudahkan untuk mencari tema sentral sesuai fokus atau rumusan permasalahan penelitian dan memudahkan dalam memberi makna.
    - c. Kesimpulan dan verifikasi yaitu melakukan pencarian makna dari data yang lebih teliti dan dibuat suatu kesimpulan yang akurat.
4. Penulisan hasil laporan penelitian merupakan tahapan terakhir dari aktivitas peneliti setelah semua tahapan-tahapan tersebut diatas selesai dilaksanakan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. *Latar Belakang Historis Taman Kanak-kanak dan Kelompok Bermain Darul Hikam*

Taman kanak-kanak Darul Hikam dirintis sejak tahun 1950 oleh Ibu D. Ruyati Hasbullah dengan menggunakan ruang paviliun rumahnya di Jl. Ir. H. Juanda (Dago) 212 A Bandung.

Berawal dengan niat memberikan kesempatan serta fasilitas bermain kepada anak-anak prasekolah yang kurang beruntung, tidak memiliki lahan bermain serta kesempatan yang diberikan orang tua untuk permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Taman kanak-kanak ini didirikan selain tujuan utamanya untuk menumbuh kembangkan potensi anak terutama batiniah (kecerdasan nafsu dan iman) sebagai dasar atau jembatan mengikuti pendidikan formal.

Pada tahun 1966 setelah berdiri Masjid Darul Hikam di Jl. Ir. H. Juanda 285 A dan terbentuk Yayasan Pendidikan Darul Hikam, TK tersebut dipindahkan tempatnya ke samping mesjid dan merupakan bagian dari kegiatan Masjid Darul Hikam.

Pada tahun 1986 sejalan dengan peningkatan sekolah-sekolah di lingkungan perguruan Darul Hikam, Taman Kanak-kanak pindah lokasi, menempati tempat di lantai satu gedung dua rumah Ibu Hj. Dedeh Ruyati

yang dibangun menjadi Sekolah Darul Hikam di Jalan Ir. H. Juanda 285 sebelah utara mesjid.

Tahun 1991 terus berupaya meningkatkan kualitas layanannya dengan mengubah pola pembelajaran menjadi lima hari sekolah dan waktu yang dipergunakan 5 jam efektif, masuk pukul 08.00-13.00 serta menambah tingkat layanan dengan membuka kelompok bermain (play group), taman kanak-kanak kelompok A dan kelompok B.

Tahun 2003 dalam rangka menunjang kualitas layanan pendidikan di kelompok bermain Darul Hikam, maka telah dibuka dua ruangan baru khusus untuk kelompok bermain dan satu ruangan untuk ruang pemeriksaan kesehatan .

## 2. *Visi, Misi dan Tujuan*

Visi dari TK/Kelompok Bermain Darul Hikam adalah membantu orang tua membentuk dan mempersiapkan generasi muslim yang a'limin, sholihan, mujahidan. Sedangkan Misinya yaitu mendidik anak menjadi anak yang sholeh, unggul, cerdas, kreatif dan mandiri.

Tujuan/sasarannya adalah :

### a. Pembentukan Akhlakul Karimah, Syariah dan Aqiedah

#### 1) Pembentukan Akhlakul Karimah :

a) Bersyukur dan berlindung kepada Allah SWT , anak membiasakan membaca do'a dan mengucapkan kalimah thoyyibah.

b) Berakhlak baik terhadap sesama manusia dan makhluk :

1. Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

2. Membiasakan memberi dan mengucapkan salam pada orang tua dan guru
3. Sopan dan bertutur kata baik
4. Melatih dan bersedekah kepada fakir miskin
5. Saling membantu dan menyayangi sesama teman
6. Sayang dan cinta terhadap binatang, tumbuh-tumbuhan dan alam sekitar

## 2) Pembentukan Syariah

1. Melatih melaksanakan shalat, berwudlu dengan baik dan tertib
2. Berdo'a ketika memulai setiap/sesuatu pekerjaan
3. Melatih berpuasa, mengeluarkan zakat

## 3) Pembentukan Aqidah

1. Mengetahui beberapa ciptaan Allah
2. Mengetahui beberapa sifat Allah
3. Mengetahui nama dan beberapa tugas malaikat
4. Mengetahui Al Quran sebagai pedoman hidup dan Muhammad sebagai utusan Allah
5. Mengetahui gambaran kehidupan di surga dll

- b. Pembentukan kecerdasan dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari
- c. Pengembangan potensi meliputi disiplin, perasaan dan emosi
- d. Pengembangan kecerdasan dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan



- e. Pengembangan kecerdasan melalui pengembangan kemampuan meliputi daya cipta, daya fikir, bahasa, keterampilan dan jasmani
- f. Pembentukan dan sosialisasi lingkungan.

### 3. Kurikulum

Terbagi dalam dua kegiatan utama yaitu : pertama, pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari dan kedua, kegiatan yang mengembangkan kemampuan dasar.

- a. Program kegiatan belajar dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan (Program Pembentukan Perilaku)

Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang dimaksud meliputi moral pancasila, perasaan/emosi, kemampuan bermasyarakat dan disiplin.

Tujuan dari program pembentukan perilaku adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai moral pancasila dan agama.

- b. Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar (Program Pengembangan Kemampuan Dasar)

Kegiatan pengembangan kemampuan dasar adalah kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi :

1) Daya cipta

Pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinalitas dalam bertutur kata, berfikir serta berolah tangan dan tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya fikir, keterampilan dan jasmani.

2) Bahasa

Pengembangan bahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan

3) Daya fikir

Pengembangan daya fikir bertujuan agar anak didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya

4) Keterampilan

Pengembangan keterampilan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak didik dalam berolah tangan

5) Jasmani

Pengembangan jasmani bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak didik dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatannya

Kegiatan-kegiatan tersebut terwujud dalam kegiatan kreativitas : Menari, silat, seni musik (angklung, drum band, pianika, degung), komputerisasi, multi media, audio visual.

*4. Kegiatan Belajar Mengajar***Jadwal Kegiatan Kelompok Bermain**

No.	Waktu	Kegiatan
1.	08.00-09.00	Pembukaan : a. Wawasan lingkungan b. Do'a c. Fundasi tauhid dan akhlaq Pengembangan jasmani
2.	09.00-09.30	Minum susu dan makan snack
3.	09.30-10.00	Pengembangan kreativitas
4.	10.00-10.30	Bermain
5.	10.30-11.00	Makan siang

## **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

### **1. Proses Pembelajaran Pengembangan kreativitas anak usia dini**

Pada tahap ini, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh Darul Hikam berupa proses pembiasaan sesuai dengan perkembangan anak, dimana anak-anak diharuskan untuk berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, tolong menolong sesama teman, rapi dalam bertindak, berpakaian, dan bekerja, berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan termasuk : mau menerima tugas, menyelesaikan tugas, memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu. Tenggang rasa terhadap orang lain, berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, merasa puas atas prestasi yang dicapai, bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan, bergotong royong sesama teman, mencintai tanah air, mengurus diri sendiri termasuk: membersihkan diri sendiri, berpakaian sendiri, makan sendiri, memelihara milik sendiri.

Selain itu juga menjaga kebersihan lingkungan termasuk: membantu membersihkan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, menyimpan mainan setelah digunakan. Mengendalikan emosi, termasuk: berpisah dengan ibu tanpa menangis, sabar menunggu orang, berhenti bermain pada waktunya, dapat dibujuk jika menangis, tidak cengeng, dapat membedakan milik sendiri dan milik orang lain. Menunjukkan emosi yang wajar karena marah, senang, sedih, takut, cemas, dan sebagainya. Sopan santun, meliputi: mengucapkan terima kasih dengan baik, meminta tolong dengan baik, menjaga keamanan diri termasuk: menghindari obat-obatan yang berbahaya, menghindari benda-

benda yang berbahaya. Selanjutnya akan diuraikan secara rinci mengenai proses awal sampai akhir kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas kelompok bermain di Darul Hikam antara lain yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

#### **a. Pembukaan**

Pada umumnya kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas yang diselenggarakan oleh Yayasan Darul Hikam lebih menekankan pada bidang keagamaan dimana anak-anak dituntut untuk menghafal doa-doa menurut agama islam, menghafal rukun Iman dan rukun Islam serta mereka dituntut untuk bisa mengenal shalat lima waktu. Selain itu juga kegiatan yang dilaksanakan oleh Yayasan Darul Hikam berupa pengembangan jasmani, pengembangan daya pikir, serta pengembangan kreativitas, disini juga peneliti menggambarkan proses pengembangan jasmani yang ada di kelompok bermain Darul Hikam.

Peneliti untuk melihat proses pembelajaran pengembangan kreativitas kelompok bermain peneliti mengacu kepada dua aspek yang pertama aspek kognitif antara lain yaitu kelancaran (1), Kelenturan (2), Orisinalitas (3), Pemerincian (4), pengenalan dan ingatan (5) dan yang kedua aspek afektif yang terdiri dari : Rasa ingin tahu (1), kesediaan untuk menjawab (2), keterbukaan terhadap pengalaman (3), keberanian mengambil resiko (4), kepekaan terhadap masalah (5), Tenggang rasa (6), Percaya diri (7).

Pada bidang pengembangan jasmani ini berkaitan dengan pengembangan keterampilan dalam olah tubuh untuk meningkatkan kesehatan

dan kreativitas anak. Pada bagian ini meliputi : a) kemampuan yang ingin dicapai oleh anak dari segi pengembangan jasmani, yaitu :

1. Merayap dengan berbagai variasi
  2. Merangkak dengan berbagai variasi
  3. Berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit, menyamping dengan rintangan membawa cangkir berisi air, dan sebagainya
  4. Berlari lurus, berjingkat, angkat tumit, dan sebagainya
  5. Menaiki, menurun dan berjalan di atas papan titian
  6. Meloncat dari ketinggian 20 cm
  7. Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke muka dan ke belakang, ke kiri, ke kanan dengan alat atau tanpa alat
  8. Melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) dengan alat atau tanpa alat
  9. Menendang dan memantulkan bola
  10. Melempar dan menangkap kantong biji atau bola
  11. Menirukan gerakan binatang, tanaman, dan sebagainya
  12. Menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritmik
  13. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik
  14. Mengikuti berbagai macam permainan
  15. Senam dengan berbagai variasi, Menari (melakukan gerakan-gerakan lari)
- b) kegiatan yang dilakukan anak yaitu semua jenis pengembangan jasmani yang tertera di atas. c) definisi pribadi (kemampuan verbal) dan definisi

pendorong dari lingkungan internal dan eksternal, d) kreativitas : kognitif (kelancaran) dan afektif (kesediaan untuk melakukan perintah guru) contoh anak bersedia untuk melakukan perintah guru melompat dari atas bangku dengan lancar serta melakukan kegiatan motorik kasar, e) kebahasaan : anak sudah bisa memahami instruksi guru yang disampaikan melalui kalimat-kalimat perintah beserta contoh-contohnya.

Pada pengembangan daya cipta ini berkaitan dengan pengembangan stimulasi kreativitas anak dalam membuat atau menciptakan sesuatu. Pada bagian ini anak diharapkan dapat memiliki kreativitas, diantaranya: a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan daya pikir, yaitu membilang (mengenal konsep bilangan ) dengan menggunakan benda; b) kegiatan anak: membilang dengan jari; c) definisi pribadi (yang tergolong aspek inteligensi, yaitu kemampuan verbal dan pemikiran lancar) dan definisi pendorong dari lingkungan eksternal (anak melakukan kegiatan karena ada stimulus dari guru); d) kreativitas kognitif (Kelancaran) afektif (Kesediaan) anak bersedia mengikuti instruksi guru untuk membilang dengan jari secara lancar; e) kebahasaan: anak mengetahui kosakata yang berhubungan dengan matematika. Contoh: satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh.

Pengembangan daya pikir anak perlu dilatih sejak usia dini, dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam cara berfikir, tetapi hal ini haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak. Pada bagian ini : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan daya pikir, yaitu

1. Menyebut bilangan dari 1 – 10.
2. Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda dari 1 – 5
3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1 – 5 (anak tidak disuruh menulis).
4. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.
5. Menyebut, menunjuk dan mengelompokkan 5 warna.
6. Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
7. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk segitiga, lingkaran, segi empat sama sisi (bujur sangkar).
8. Mengenal ukuran panjang berat dan isi.
9. Mengenal alat untuk mengukur.
10. Mengelompokkan benda menurut ukuran.
11. Menyebut nama-nama hari.
12. Menggunakan konsep waktu yang sederhana (sekarang, tadi, besok, nanti, kemarin).
13. Mengerjakan 'maze' (mencari jejak) yang sederhana.
14. Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh.
15. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya (latihan ingatan).



16. Mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya/benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
17. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, merah, putih, merah, ..... , .....
18. Mengenal perbedaan antara kasar dan halus, berat dan ringan, panjang dan pendek, jauh dan dekat.
19. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan kasar, halus, berat, ringan, besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
20. Membedakan bermacam-macam rasa bau, atau suara.
21. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai rasa bau, atau suara tertentu.
22. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika:
  - a. warna dicampur
  - b. biji ditanam
  - c. balon ditiup lalu dilepas
  - d. benda-benda dimasukkan ke air
  - e. benda-benda dijatuhkan dan lain-lain
23. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
  - a. benda kecil dilihat dengan kaca pembesar
  - b. magnet didekatkan dengan macam-macam benda
24. Menyebutkan alamat rumah secara garis besar

25. Mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi, besar, berat atau tebal
26. Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya
27. Membuat perbedaan dua buah benda
28. Menirukan perbedaan dan menyebutkan suara berdasarkan bunyi yang didengarnya
29. Mencari lokasi tempat asal suara

Pengembangan daya pikir anak salah satunya menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 10; b) kegiatan anak: menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 10; c) definisi pribadi yang termasuk aspek intelegensi (kemampuan verbal dan pemikiran lancar) dan definisi pendorong eksternal; d) kreativitas: kognitif (1) kelancaran, (2) pengenalan dan ingatan dan afektif, (3) kesediaan untuk menjawab (anak bersedia melaksanakan instruksi guru untuk menyebutkan bilangan satu sampai 10 dengan lancar sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya; e) kebahasaan yang muncul: anak melafalkan bilangan 1 sampai dengan 10. Dengan demikian anak melakukan kegiatan berbicara, anak mengetahui kosakata yang berhubungan dengan matematika.

Selanjutnya bagian berikutnya: a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan jasmani yaitu: menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritme; b) kegiatan anak: berbaris sambil bernyanyi, gerak dan lagu, menggerakkan kaki, kepala sesuai dengan irama lagu; c) definisi pribadi (kemampuan verbal) dan definisi pendorong dari lingkungan internal dan eksternal; d) kreativitas yang

muncul: kognitif (1) kelancaran dan afektif (2) kesediaan menjawab atau melakukan sesuatu (anak melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan instruksi guru dengan lancar; e) kebahasaan yang muncul: anak memahami instruksi guru yang disampaikan melalui irama gerak dan lagu.

Pada kegiatan selanjutnya, anak Tanya jawab tentang anggota keluarga dan Tanya jawab tentang panggilan atau sapaan ayah dan ibu; b) definisi pendorong dari lingkungan internal dan eksternal; c) kreativitas yang muncul: untuk kegiatan ini, kognitif (1) (4) dan afektif (2) (anak menjawab dengan lancar dan rinci tentang anggota keluarga); untuk kegiatan selanjutnya, muncul afektif (6) tenggang rasa terhadap kesamaan kedwitarian (anak bisa memberikan jawaban yang berbeda-beda dengan makna yang sama, misalnya untuk panggilan ibu (mam, mami, bunda, umi, dan sebagainya) dan untuk panggilan kepada ayah (bapak, papa, papi, dan sebagainya); d) kebahasaan yang muncul: mengembangkan kosakata yang berhubungan dengan keluarga.

Selanjutnya kegiatan berikutnya : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan bahasa yaitu menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan atau fungsi dari suatu benda; b) kegiatan anak: Tanya jawab tentang tugas ayah dan ibu; c) definisi pribadi yang termasuk pada kelenturan dan pendorong dari lingkungan internal; d) kreativitas yang muncul: kognitif (1), (2), (3), (4) dan (5) serta afektif (2), (4), (6) dan (7) (anak dapat menjawab dengan lancar dan beragam, orisinal, rinci sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya, anak berani dan percaya

diri dengan apa yang diungkapkannya. Misalnya: untuk tugas ayah, anak menjawab ke kantor, ke pabrik, mengantar sekolah, ke bank untuk menabung, cari uang untuk sekolah. Menjawab tugas ibu, yaitu masak, mencuci, ke pasar, mengasuh adik, dan sebagainya; e) kebahasaan yang muncul: pengembangan struktur (anak dapat menjawab dalam bentuk kalimat).

Kegiatan selanjutnya, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan jasmani, yaitu: berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit menyamping dengan rintangan, membawa cangkir berisi air; b) kegiatan anak: anak berbaris sambil bernyanyi berjalan lurus, berjingkat-jingkat; c) definisi pribadi yang tergolong intelegensi (verbal) dan pendorong dari internal dan eksternal (anak telah dapat melakukan berbagai gerakan dan ada perintah dari guru); d) kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) kelancaran afektif (2) kesediaan untuk menjawab atau melakukan sesuatu; e) kebahasaan yang muncul, yaitu anak menyimak instruksi guru.

Kegiatan berikutnya: a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu: menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri atau sifat tertentu; b) kegiatan anak: Tanya jawab tentang anggota keluarga; c) definisi kreativitas pribadi (intelegensi secara verbal); d) kreativitas yang muncul: kognitif (1) kelancaran, kognitif (4) pemerincian, kognitif (5) pengenalan dan ingatan, dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab, semua indicator ini muncul serempak (anak bersedia menjawab

dengan lancar, rinci sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya; e) kebahasaan yang muncul, yaitu kosakata yang berhubungan dengan kekeluargaan.

Kegiatan berikutnya : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, b) kegiatan anak: sebelum bercerita, anak diajak bernyanyi *Lihat Kebunku*, kemudian guru bercerita sambil tanya jawab dengan anak ; c) definisi kreativitas: pribadi, proses (menyimak cerita guru), pendorong internal (Tanya jawab dengan guru) dan eksternal (ada stimulus dari guru yaitu bercerita); d) kreativitas yang muncul: kognitif (1), (2), (3), (4), (5) (anak bersedia menyimak cerita guru dan menjawab pertanyaan dengan lancar, orisinal, rinci, dan sesuai dengan apa yang dikenal dan diingatnya. Afektif (2), (3), (4), (5), (6), (7) (anak bersedia dan berani mengemukakan pengalamannya yang berhubungan dengan cerita serta percaya diri muncul tenggang rasa terhadap kesamaan kedewasaan (terlihat ketika anak menjawab pertanyaan guru); e) kebahasaan yang muncul, yaitu menyimak dan berbicara tentang cerita yang diceritakan guru.

#### **b. Kegiatan Inti**

Bidang pengembangan ini berkaitan dengan kemampuan anak didik dalam melakukan keterampilan dengan menggunakan tangannya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Pada bagian ini : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan keterampilan, yaitu :

1. Menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap
2. Mencontoh bentuk silang ( + dan x ), lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga secara bertahap
3. Menjiplak angka 1 – 5
4. Mencontoh bentuk-bentuk sederhana
5. Meronce dengan merjan
6. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media misalnya korek api, kotak sepatu, batang korek api, tusuk gigi
7. Menciptakan sesuatu dengan menggunting, mencocok dan merobek bebas
8. Meronce merjan dengan pola yang dibuat oleh guru
9. Menggambar beban dengan menggunakan pensil berwarna, krayon arang, kapur tulis dan sebagainya
10. Mewarnai bentuk gambar sederhana
11. Menyusun menara dengan 8 kubus
12. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari balok yang tersedia
13. Bertepuk tangan dengan bermacam-macam pola
14. Membentuk dengan tanah liat plastik dan adonan tepung atau pasir
15. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, raffia, dan sebagainya



16. Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, dan gelombang
17. Menggunting bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat
18. Melipat kertas secara horizontal, vertical, dan diagonal menjadi  
bermacam-macam benda
19. Menciptakan pola atau kolase
20. Menciptakan kreasi dengan stempel
21. Melukis dengan jari (finger painting), kuas, pelepah pisang, dan lain-  
lain
22. Permainan warna dengan menggunakan krayon, cat air, arang, kapur,  
dan lain-lain
23. Menjiplak bentuk-bentuk yang sudah tersedia

Pengembangan keterampilan salah satunya menarik garis datar, tegak, miring kiri, lengkung berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap; b) kegiatan anak: menarik garis lengkung (huruf C), menjiplak jari kiri dan mewarnai gambar jari; c) definisi pribadi kognitif dan definisi pendorong dari lingkungan eksternal; d) kreativitas: kognitif (1) kelancaran, (2) orisinalitas dan afektif, (3) kesediaan, (4) keberanian mengambil risiko (anak mau melakukan tugas dari dengan lancar dan orisinalitas serta tidak ragu-ragu); e) kebahasaan yang muncul: kegiatan menulis.

Pengembangan keterampilan, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan keterampilan, yaitu: menggambar bebas dengan menggunakan pensil, pensil warna, krayon, arang, kapur tulis, dan

sebagainya; b) kegiatan anak: pemberian tugas dan latihan menggambar bebas (di dalam kelas) dan bermain dengan kantong pintar (di luar kelas); c) definisi pribadi yang tergolong pada intelegensi yang meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, dan yang tergolong pada gaya kognitif, yaitu anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, definisi proses dan definisi produk yang menekankan unsur orisinalitas, kebersamaan dan kebermaknaan serta definisi pendorong, baik dari dorongan internal dan eksternal; d) kreativitas: pada kegiatan menggambar bebas, kreativitas yang muncul adalah kognitif (1), (2), (3), (4), (5) dan afektif (2), (4), (7) anak lancar menyelesaikan tugasnya, orisinalitas (hasil pekerjaan berbeda-beda satu dengan yang lainnya) dan anak menggambar dengan rinci, lentur serta ada keberanian dan percaya diri. Misalnya: menggambar ayam, karena dirumahnya memelihara ayam, ad gunung dekat dengan gunung, tanaman dan sebagainya, anak menggambar sesuai dengan apa yang telah dikenalnya dan diingatnya. Keberanian mengambil risiko (afektif 4) dan percaya diri (afektif 7) muncul serempak (terlihat anak berani dan percaya diri untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya walaupun belum sempurna.

Pada kegiatan bermain dengan kantong pintar, kreativitas yang muncul adalah kognitif (1) kelancaran, afektif (2) kesediaan untuk menjawab, kognitif (5) pengenalan dan ingatan, afektif (4) keberaniann mengambil risiko, dan afektif (7) percaya diri. Ciri-ciri kreativitas ini muncul serempak (terlihat anak bersedia menjawab dengan lancar sesuai

dengan apa yang diingatnya dan dikenalnya serta berani dan percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang gambar anggota keluarga yang ada di dalam kantong pintar; e) kebahasaan yang muncul: anak dapat menyebutkan struktur yang berhubungan dengan yang digambar anak secara bebas setelah diadakan Tanya jawab tentang isi gambar yang dibuat, anak dapat menyebutkan kosakata yang berhubungan dengan keluarga (menyebutkan gambar yang ada dalam kantong pintar, seperti: ayah, ibu, nenek, kakek, dan sebagainya).

Selanjutnya kegiatan berikutnya: a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan daya pikir, yaitu: menciptakan suatu bentuk dan kepingan-kepingan bentuk geometric menjadi bentuk lain; b) kegiatan anak: pemberian tugas dan latihan menyusun bentuk geometri dari kertas lipat berwarna; c) definisi pribadi yang tergolong intelegensi dalam perumusan masalah dan gaya kognitif, yaitu anak melakukan dengan caranya sendiri; definisi proses, yaitu terjadi proses pada diri anak sewaktu menyusun bentuk geometri sesuai dengan bentuk yang diinginkannya sampai selesai, definisi produk, yaitu yang menghasilkan karya yang berbeda-beda (orisinalitas), kebersamaan dan kebermaknaan terlihat dari anak sewaktu diadakan Tanya jawab tentang hasil karya yang dibuatnya, dan definisi pendorong dari dalam diri anak (eksternal), yaitu adanya stimulus dari guru untuk membentuk geometri; d) kreativitas yang muncul, yaitu: kognitif (1) kelancaran, (2) kelenturan, (3) orisinalitas, (4) pemerincian, (5) pengenalan dan ingatan serta afektif (1) rasa ingin tahu,

afektif (4) keberanian mengambil risiko, dan afektif (7) percaya diri. Terlihat dari hasil, anak dapat mengerjakan dengan lancar serta hasilnya beragam, orisinal dan rinci, misalnya: anak menyusun bentuk orang lengkap dengan unsur-unsur anggota tubuhnya sesuai dengan apa yang telah di kenal dan diingatnya. Indikator-indikator ini muncul frekuensi *sering sekali*, yaitu pada umumnya anak dapat menyelesaikan pekerjaannya.

Kreativitas afektif (1) rasa ingin tahu muncul dalam frekuensi *jarang*, yaitu hanya sebagian kecil anak (beberapa anak) yang dapat mengerjakan tugasnya dengan tekun tanpa bantuan guru untuk mewujudkan rasa ingin tahunya, afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri muncul serempak. Ini terlihat dari sebagian besar anak tampak berani dan percaya diri untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya tanpa ragu-ragu.; e) kebahasaan yang muncul, yaitu anak dapat menceritakan apa yang telah disusun dari bentuk geometri kertas lipat berwarna, berdasarkan pertanyaan yang diberikan guru.

Keterampilan yang dicapai dari segi kebahasaan adalah berbicara dan struktur. Dari hasil kegiatan anak-anak guru-guru selalu memberikan penghargaan yang berupa bintang, sehingga anak-anak terpacu untuk selalu aktif dalam kegiatan belajarnya.

Kegiatan selanjutnya : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu: menurutkan dan menceritakan isi gambar seri (3 – 5 gambar); b) kegiatan anak: pemberian tugas dan latihan

menyusun gambar seri 4 buah gambar; c) definisi kreativitas: *pribadi* yang tergolong intelegensi (pemikiran lancar), *proses* (proses kegiatan sewaktu menyusun gambar sampai anak dapat menyusun gambar dengan benar), *produk*, yang tergolong pada kebermaknaan, dan *pendorong*, eksternal; d) kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) kelancaran, (5) pengenalan dan ingatan serta afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri (secara representatif anak mampu menyusun gambar dengan benar sesuai dengan tema cerita yang berdasarkan gambar (anak dapat membaca gambar).

Kegiatan berikutnya, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan keterampilan, yaitu: membentuk dengan tanah liat atau adonan tepung, plastisin atau pasir; b) kegiatan anak: pemberian tugas membentuk bebas dengan plastisin (membuat tanaman bunga apa saja yang berhubungan dengan cerita); c) definisi kreativitas: *pribadi* yang tergolong kognitif, yaitu pemikiran lancar dan gaya kognitif, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, *proses* (proses kegiatan membentuk tanaman bunganya), *produk* (anak menghasilkan karya yang orisinalitas, kebaruan dan kebermaknaan) diketahui dari wawancara atau Tanya jawab dengan anak dari hasil karya yang dibuatnya, *pendorong*, internal dan eksternal; d) kreativitas yang muncul: kognitif (1) kelancaran, (2) kelenturan, (3) orisinal, (4) pemerincian, (5) pengenalan dan ingatan, afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri jelas terlihat dari hasil yang ada, anak mendeskripsikan tanaman secara bebas

sesuai dengan imajinasinya (ada tanaman pohon yang terdiri dari bunga, daun, ranting, akar dan bermacam-macam tanaman bunga), afektif (1) rasa ingin tahu muncul terlihat dari hasil, anak tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum di kenal. Terlihat dari proses mengerjakan tugas dari guru, mereka dengan tekanan mencoba sendiri dan berusaha untuk menyelesaikannya; e) kebahasaan yang muncul: berbicara tentang hasil karyanya dan berimajinasi tentang hasil yang dibuatnya (apresiasi sastra secara lisan).

Kegiatan berikutnya, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan daya pikir, yaitu: menyebutkan perbedaan dua buah benda; b) kegiatan anak: pemberian tugas membedakan bunga mawar yang segar dan layu; c) definisi kreativitas: *pribadi*, yang tergolong kognitif (pemikiran lancar, anak lancar atau dapat menjawab pertanyaan guru mengapa bunga layu? Bagaimana supaya menjadi segar?, *produknya* termasuk unsur kebermaknaan (anak dapat menjawab atau membedakan antara bunga yang layu dan segar dengan berani, percaya diri), *pendorong*, eksternal; d) kreativitas yang muncul: afektif (4) keberanian mengambil risiko, afektif (5) kepekaan terhadap masalah, dan afektif (7) percaya diri (terlihat dari jawaban anak terhadap rancangan pertanyaan-pertanyaan guru; e) kebahasaan yang muncul: berbicara menggunakan struktur kalimat dengan benar.

### c. Penutup

Kemampuan berbahasa merupakan alat bagi manusia untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, dan keingintahuan manusia terhadap sesuatu. Hal ini akan sangat dibutuhkan bagi anak usia prasekolah untuk mengembangkan kemampuannya yang akan banyak manfaatnya bagi perkembangan selanjutnya. Pada bagian ini, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu :

1. Menirukan kembali 2 sampai dengan 3 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)
2. Mengikuti 1 sampai dengan 2 perintah sekaligus
3. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, berapa, dan bagaimana secara sederhana
4. Bicara lancar dengan kalimat sederhana
5. Menyanyikan beberapa lagu anak
6. Mengucapkan beberapa sajak sederhana
7. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kiri, di kanan, dan sebagainya
8. Menunjuk, menyebut, dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, menangis, dan sebagainya
9. Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana
10. Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek (3-4 kalimat) yang sudah diceritakan guru

11. Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal
12. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri
13. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu.  
Misalnya coba sebutkan benda-benda yang berwarna hitam
14. Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri
15. Mengucap suku kata dalam nyanyian, misalnya: la-la-la, ma-ma-ma, li-li-li
16. Membuat sebanyak-banyaknya kata dan suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya: ma ----► malam, makan, malu, marah
17. Mengenal kebalikan. Misalnya: siang-malam, gelap-terang, jauh-dekat, dan sebagainya
18. Menggunakan kata ganti 'aku' atau 'saya'

Pengembangan kemampuan bahasa salah satu contohnya adalah menggunakan bahasa dengan baik dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dan sebagainya; b) kegiatan anak: tanya jawab *Panca Indera*; c) definisi pribadi (kemampuan verbal) dan definisi pendorong dari lingkungan eksternal; d) kreativitas yang muncul: kognitif (1) kelancaran dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab dan kognitif (5) anak dapat menjawab pertanyaan guru dengan lancar sesuai dengan yang dikenal diberikan guru tentang apa dan berapa yang berhubungan dengan Panca Indera, anak dapat menjawab: mata, telinga,

hidung, mulut, kulit. Pada bagian ini : a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu mengikuti 2 sampai dengan 5 perintah sekaligus; b) kegiatan anak: menirukan dua urutan kata mata dan telinga; c) definisi pribadi (kemampuan verbal) dan definisi pendorong dari lingkungan eksternal; d) kreativitas yang muncul kognitif (1) kelancaran dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab (anak selalu menjawab atau mengikuti perintah guru dengan lancar, baik secara individual ataupun secara kelompok, melafalkan kata mata dan telinga; e) kebahasaan yang muncul: anak dapat melafalkan kata mata dan telinga secara individual dan kelompok sesuai dengan instruksi guru (kegiatannya berbicara).

Pada bagian ini , a) sikap atau perilaku baik; b) kegiatan anak bernyanyi sambil menyebutkan lafal huruf atau kata *aku sayang ayah dan aku sayang ibu dan juga hafalan doa-doa*; c) definisi pribadi (intelengensi kemampuan verbal, kemampuan lancar dan definisi pendorong dari luar diri anak (eksternal); d) kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) kelancaran, afektif (2) kesediaan untuk menjawab (anak dapat menyebutkan lafal huruf dengan lancar); e) kebahasaan yang muncul adalah pelafalan, intonasi dan kosakata. Kegiatan selanjutnya: a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu: bercerita tentang gambar yang di buat sendiri; b) kegiatan anak: pemberian tugas, anak menceritakan gambar yang telah dibuatnya sendiri; c) definisi pribadi yang muncul, yaitu pribadi yang tergolong intelegensi (pemikiran



lancar), proses, produk, dan pendorong dari internal dan eksternal; d) kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) kelancaran, kognitif (2) pemerincian, kognitif (5) pengenalan dan ingatan muncul serempak, anak bersedia menjawab pertanyaan guru dengan lancar tentang gambar yang dibuat anak secara rinci sesuai dengan apa yang telah dikenalnya dan diingatnya. Ciri afektif (3) keterbukaan terhadap pengalaman, afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri muncul bersamaan ketika anak mengungkapkan cerita gambar yang dibuatnya dengan berani dan penuh rasa percaya diri. Cerita gambar yang diungkapkan anak tampak sesuai dengan apa yang dialaminya dan diinginkannya; e) kebahasaan yang muncul, yaitu anak bisa mengekspresikan secara lisan tentang gambar yang dibuatnya sendiri dan berkembang tentang kosakata, struktur dan berbicara serta apresiasi sastra.

Kegiatan berikutnya, a) kemampuan yang dicapai dari bidang pengembangan Bahasa, yaitu: menceritakan gambar yang telah diceritakan; b) kegiatan anak: pemberian tugas, anak menceritakan kembali cerita *Mawar Merah – Mawar Putih* (beberapa anak); c) definisi kreativitas: *pribadi* yang tergolong kognitif (pemikiran lancar), *proses* (dalam pemikiran anak terjadi rangkaian proses sewaktu menyimak cerita), *produk* yang termasuk unsur kebermaknaan (anak dapat merangkaikan cerita menjadi satu cerita yang utuh), *pendorong*, internal (terjadi persepsi pada diri anak sampai ia bisa mengungkapkan kembali isi cerita), eksternal (anak bercerita setelah ada stimulus dari guru); d)

kreativitas yang muncul: kognitif (1) kelancaran, kognitif (5) pengenalan dan ingatan, dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab, afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri (terlihat anak dapat bercerita dengan lancar sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya, berani serta percaya diri; e) kebahasaan yang muncul: berbicara, struktur kalimat, paragraf dan intonasi.

Kegiatan selanjutnya, a) pengembangan materi Bahasa, b) kegiatan anak tanya jawab tentang kegunaan bunga; c) definisi kreativitas: *pribadi*, yang termasuk intelegensi (pemikiran loncat), *produk* urusan orisinal (anak menjawab kegunaan bunga secara beragam, misalnya untuk keindahan, menghias mobil, mandi bunga, menghias pengantin, dan sebagainya), *pendorong* (eksternal), yaitu karena ada pertanyaan dari guru; d) kreativitas yang muncul: kognitif 1 sampai dengan kognitif 5 dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab, (4) keberanian mengambil risiko, dan afektif (7) percaya diri (anak selalu menjawab dengan lancar, beragam, orisinal, rinci sesuai dengan yang telah dikenal dan diingatnya serta tampak berani dan percaya diri, walaupun jawabannya tidak lazim; e) kebahasaan yang muncul: berbicara dengan menggunakan struktur kalimat secara beragam.

### **Analisis proses pembelajaran pengembangan kreativitas**

Model Treffinger *basic tool* ini sejalan dengan kondisi yang ada di lapangan, *basic tools* atau teknik kreativitas tingkat I, meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif. Keterampilan dan teknik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. Dengan ciri kognitif : kelancaran, kelenturan, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan. Sedangkan ciri afektif : rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tenggang rasa terhadap kesamaan, kedwihartian, percaya diri.

Hasil analisis data untuk pembelajaran diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain, diawali dengan berbaris sambil berdoa, salam kemudian praktek langsung berjalan lurus sesuai dengan jenis kegiatan pengembangan jasmani. Kegiatan tersebut dilakukan setiap hari sebelum anak memasuki kelas. Setelah anak berada di dalam kelas, sebelum pembelajaran di mulai seluruh anak berdoa, mengucapkan salam yang dipimpin oleh guru, kemudian guru memperkenalkan tema yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu tentang Panca Indra.

Untuk mengetahui Kelompok perkembangan kreativitas anak yang berhubungan dengan fungsi divergen pada Kelompok kognitif, yaitu kelancaran (1), kelenturan (2), orisinalitas (3), pemerincian (4), dan pengenalan dan ingatan (5). Sedangkan untuk Kelompok afektif, yaitu rasa ingin tahu (1), kesediaan untuk menjawab (2), keterbukaan terhadap pengalaman (3), keberanian mengambil

risiko (4), kepekaan terhadap masalah (5), tenggang rasa terhadap kesamaan kedwiantian (6), percaya diri (7).

Dari hasil pembelajaran pertama dengan menggunakan tema Panca Indra, diketahui bahwa anak dapat melakukan proses pembilangan dengan menggunakan jari dari 1 sampai dengan 10, proses tersebut diteruskan dengan menyebutkan nama-nama jari tangan secara berurutan dan dapat mengenal serta mengingat. Hal ini terbukti dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru untuk menyebutkan nama jari tangan, kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia (misalnya: anak disuruh menunjukkan atau memegang jari tangan yang disebutkan guru). Untuk melatih dan meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif agar mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan, maka dalam pembelajaran anak diajak untuk melakukan kegiatan motorik halus. Guru memberikan penjelasan tentang tugas yang akan diberikan, yaitu menarik garis lengkung huruf C, menjiplak jari kiri dan mewarnai gambar jari.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan anak dapat diketahui pada umumnya anak dapat membuat huruf C. Huruf C tersebut kemudian diterangkan oleh guru, bahwa huruf tersebut memiliki kemiripan dengan salah satu anggota dari panca indra, yaitu telinga. Sedangkan kegiatan anak untuk menjiplak jari tangan sebelah kiri diketahui ada salah satu anak yang tidak sesuai dengan apa yang diperintahkan guru. Artinya anak memiliki kreativitas sendiri dengan cara membuat langsung gambar jari tangan

tanpa menjiplak jari tangan yang ditempelkan atau diletakkan di atas buku. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut memiliki sudut pandang yang berbeda dari teman-temannya, sekali pun gambar yang dihasilkan anak kurang baik, tetapi telah memiliki orisinalitas dari hasil karyanya. Kegiatan tersebut berlangsung selama 30 menit di dalam kelas.

Selama 30 menit anak diberikan istirahat yang digunakan untuk bermain-main, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Istirahat tersebut anak memanfaatkan bermain dengan menggunakan alat-alat permainan yang disediakan sekolah, yaitu berupa Lazi, Logiko, Tali, alat-alat masak, Puzzle, samsak dan sarung tinju, Boneka tangan, Bowling, Bola kaki, Balok-balokan, telpon-telponan, mobil-mobilan,

Tiga puluh menit kemudian, anak kembali masuk ke kelas, namun sebelumnya anak diperintahkan untuk mencuci tangan, kemudian diperiksa kuku, bernyanyi sebelum makan, dan berdoa sebelum makan. Setelah kegiatan tersebut selesai, anak dipersiapkan untuk mengikuti pelajaran kembali.

Guru membuat urutan dan gambar panca indra di papan tulis, kemudian tanya jawab tentang panca indra dengan mengajak anak mengurutkan dan menyebutkan masing-masing panca indra, yaitu mata, telinga, hidung, mulut, tangan (gambar tangan). Kemudian anak disuruh memperagakan sambil memegang panca indra yang disebutkan guru, selain itu, anak diajak bermain tebak panca indra.

Dari kegiatan tersebut mulai tampak kreativitas anak. Hal ini terlihat salah satu anak, sewaktu merespons anak untuk mengurutkan panca indra ada lima, ada

anak yang menjawab *Pancasila*, adapula yang menjawab urutan ke satu dari panca indra adalah Tuhan itu Esa yang seharusnya jawabannya adalah mata. Sekalipun terjadi miskonsepsi pada anak, namun, kesalahan tersebut perlu mendapat perhatian dan diarahkan oleh guru. Jawaban yang dikemukakan anak yang memiliki kesamaan kedwiarthian perlu mendapat respons dari guru. Artinya guru dengan segera dapat menjelaskan perbedaan tersebut sesuai dengan perkembangan anak, tetapi tidak direspons oleh guru.

Pada kegiatan akhir pembelajaran anak dilatih untuk melafalkan kata tentang mata dan telinga dengan intonasi yang baik dan benar, latihan tersebut dilakukan secara kelompok maupun individu, lalu anak dipersiapkan untuk pulang dan diperintahkan untuk membereskan seluruh peralatan belajar, setelah membereskan kemudian bernyanyi *Gelang Sipatu Gelang*, selesai bernyanyi, lalu berdo'a, kemudian bersalaman dengan guru sambil mengucapkan salam.

Selama proses pembelajaran pertama dengan tema Panca Indra, anak diajak membilang dari 1 sampai dengan 10, anak menyebutkan urutannya dengan lancar secara berulang-ulang, saat ini muncul ciri kognitif no. 1, yaitu kelancaran, sebanyak 85 % dari jumlah seluruh anak dapat memberikan jawaban dengan lancar terhadap pertanyaan yang diajukan guru tentang panca indra. Begitu pula pada ciri kreativitas afektif no. 2 yaitu kesediaan untuk menjawab, Hampir 100 % sering sekali dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak bersedia menjawab dengan lancar, baik secara kelompok maupun secara individual. Ciri kreativitas kognitif lainnya, yaitu ciri nomor 5 pengenalan dan ingatan, 85 % anak telah mengenal panca indra kemudian menyebutkan urutan panca indra dengan lancar, hal ini

sering sekali dilakukan anak. Ciri kreativitas afektif no. 4, yaitu keberanian mengambil risiko, dilakukan anak sebanyak 10 %, hal tersebut hampir sama dengan ciri afektif nomor 7 & 3, yaitu percaya diri dan orisinalitas jarang dilakukan anak, hanya satu anak yang menggambar jari tangan dengan tidak menjiplak seperti ditugaskan guru dan terlihat berani mengambil risiko serta percaya diri untuk mengumpulkan tugasnya dan hasilnya lain dari pada yang lain

Sejalan dengan (Utami Munandar, 1992-48), bahwa kreativitas (berfikir divergen) adalah kemampuan, berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Langkah awal implementasi program pembelajaran yang memunculkan kreativitas ciri kognitif dan afektif anak, dimulai dengan menelaah keterpaduan ciri-ciri kreativitas kognitif dan afektif. Secara administrasi tertuang dalam penyusunan program satuan kegiatan harian. Guru tidak perlu membuat lembaran khusus, tetapi cukup dengan memodifikasi format satuan kegiatan harian dengan memanfaatkan kolom yang sudah ada untuk melengkapi atau menambahkan pada kolom kegiatan bagian pembukaan dilengkapi dengan apresepsi, variasi metode atau teknik pembelajaran dan gambar-gambar yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan. Pada bagian inti dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan tugas yang dikerjakan anak. Pada bagian istirahat – makan, untuk kegiatan bermain bebas dimanfaatkan untuk bermain pada sudut-sudut pengembangan yang ada di kelompok bermain Darul Hikam.

Pada bagian penutup dilengkapi dengan variasi metode atau teknik pembelajaran. Pada kolom kemampuan yang diharapkan dicapai, dilengkapi dengan ciri kreativitas kognitif dan afektif yang akan dimunculkan dengan mencantumkan beberapa kode indikator kreativitas dan ditambahkan satu kolom untuk mencantumkan alat peraga/media dan sumber pelajaran. Pada kolom penilaian pada bagian perkembangan anak dilengkapi dengan penilaian proses dan hasil.

#### **Pada tahap Pembukaan (60 menit)**

Anak berbaris untuk masuk kelas sambil bernyanyi, gerak, dan lagu, anak menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama lagu atau ritmik, kemudian masuk kelas. Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan musik atau ritmik (Jasmani: 12), untuk melatih motorik kasar; 2) kemudian masuk kelas dan guru menertibkan kelas, memimpin doa dan mengucapkan salam, kemampuan yang diharapkan dicapai dalam kegiatan ini adalah melatih sikap atau perilaku anak; 3) guru memperkenalkan tema “Keluargaku” dan sebagai apersepsi, guru mengadakan Tanya jawab dengan anak tentang anggota keluarga, anak menjawab dengan lancar dan rinci, ciri kreativitas yang muncul adalah kognitif (1), yaitu kelancaran dan afektif (2), yaitu kesediaan untuk menjawab pertanyaan dengan rinci (kognitif 4 pemerincian); 4) kemudian guru mengeluarkan gambar anggota keluarga dan menanyakan kepada anak tentang gambar yang dibawa guru, anak menjawab dengan serempak, ciri kreativitas kognitif (1), yaitu kelancaran dan afektif (2), yaitu kesediaan untuk menjawab muncul kembali; 5) peneliti sebagai mitra kerja

membantu guru mengajar dalam kegiatan pembukaan untuk mengungkapkan ciri kreativitas afektif (6), yaitu tenggang rasa terhadap kesamaan kedwitarian dengan menanyakan tentang sebutan panggilan ayah dan ibu apa saja? Anak bisa memberikan jawaban yang berbeda-beda dengan makna yang sama, misalnya untuk panggilan ibu (mama, mami, bunda, umi, dan sebagainya) dan untuk panggilan kepada ayah (bapak, papa, papi, dan sebagainya); 6) peneliti melanjutkan dengan menanyakan tugas ayah dan ibu apa saja? Untuk mengungkapkan ciri kreativitas kognitif (2), yaitu kelenturan dan kognitif (3), yaitu orisinalitas, anak dapat menjawab dengan lancar dan beragam, orisinal, berani dan tampak percaya diri dengan apa yang diungkapkannya, walaupun jawabannya tidak relevan, misalnya untuk tugas ayah, anak menjawab “ke kantor, ke pabrik, mengantar sekolah, ke bank untuk menabung”, sedangkan jawaban untuk tugas ibu “masak, mencuci, ke pasar, mengasuh adik”, dan sebagainya. Kemampuan yang diharapkan di capai dalam kegiatan ini adalah menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda.

Sedangkan ciri kreativitas yang muncul adalah kognitif (1), yaitu kelancaran, kognitif (2), yaitu kelenturan, kognitif (3), yaitu orisinalitas, kognitif (4), yaitu pemerincian, dan kognitif (5), yaitu pengenalan dan ingatan. Adapun ciri kreativitas afektif yang muncul, yaitu afektif (2), yaitu kesediaan untuk menjawab, afektif (4) yaitu keberanian mengambil risiko, afektif (6), yaitu tenggang rasa terhadap kesamaan kedwitarian, dan afektif (7), yaitu percaya diri.



### **Pada tahap kegiatan Inti (60 menit)**

Pada kegiatan ini, anak dibagi menjadi 2 kelompok. Kegiatan dilaksanakan di dalam dan di luar kelas agar tidak jenuh. Disamping itu juga anak-anak selalu gembira bila ada perubahan suasana belajar.

Kelompok I: Kegiatan di dalam kelas, anak menggambar bebas, kemampuan yang diharapkan dicapai adalah menggambar bebas dengan menggunakan pensil warna, krayon, arang, kapur tulis, dan sebagainya. dan ciri kreativitas yang akan dimunculkan adalah kognitif (1), yaitu kelancaran (anak lancar menyelesaikan tugasnya); kognitif (3), yaitu orisinalitas (hasil pekerjaan anak berbeda-beda satu dengan yang lainnya); kognitif (4), yaitu pemerincian (anak menggambar dengan rinci, misalnya: menggambar lingkungan sesuai dengan tempat tinggal anak, ada rumah, ada ayam karena dirumahnya memelihara ayam, ada gunung karena rumahnya dekat dengan gunung, ada tanaman dan sebagainya); kognitif (5), yaitu pengenalan dan ingatan (anak menggambar sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya). Afektif (4), yaitu keberanian mengambil risiko dan afektif (7), percaya diri muncul serempak (anak sampai berani dan percaya diri untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya walaupun belum selesai).

Kelompok II, anak melakukan kegiatan di luar kelas, yaitu melalui kegiatan bermain kantong pintar sambil mendengarkan lagu dari kaset dan dipimpin oleh seorang guru, ciri kreativitas yang muncul, yaitu: Kognitif (1) kelancaran, Afektif (2) kesediaan untuk menjawab, Kognitif (5) pengenalan dan ingatan, Afektif (4) keberanian mengambil risiko, dan Afektif (7) percaya diri.

Ciri-ciri kreativitas ini muncul serempak (terlihat anak bersedia menjawab dengan lancar sesuai dengan apa yang diingat dan dikenalnya serta berani dan percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang gambar anggota keluarga yang ada di dalam kantong pintar. Permainan ini di ulang beberapa kali putaran sambil mendengarkan lagu dari kaset. Setiap putaran setelah kaset dimatikan, kemudian anak disuruh menyebutkan gambar anggota keluarga yang ada dalam kantong pintar (ada anak yang mendapat gambar yang sama seperti putaran kesatu ada yang mendapat gambar yang berbeda dari putaran kesatu).

Selain itu anak melakukan kegiatan di dalam kelas untuk menyusun bentuk geometri sesuai dengan keinginan anak, kemampuan yang diharapkan dicapai adalah menciptakan suatu bentuk dan kepingan-kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Ciri kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) kelancaran, kognitif (2) kelenturan, kognitif (3) orisinalitas, kognitif (4) pemerincian, dan kognitif (5) pengenalan dan ingatan. Sedangkan untuk kelompok afektif yang muncul, yaitu: afektif (1) rasa ingin tahu, afektif (4) keberanian mengambil risiko, afektif (7) percaya diri terlihat dari hasil kerja, anak dapat mengerjakannya dengan lancar serta hasilnya beragam dan orisinal serta rinci, misalnya anak menyusun bentuk orang lengkap dengan unsur-unsur anggota tubuhnya sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya, indikator ini muncul dalam frekuensi sering sekali (SS), semua anak dapat menyelesaikan pekerjaannya. Sedangkan afektif (1) rasa ingin tahu muncul dalam frekuensi jarang (J), terdapat beberapa anak dapat mengerjakan pekerjaannya dengan tekun tanpa bantuan guru

untuk mewujudkan rasa ingin tahunya, afektif (4) keberanian mengambil risiko dan afektif (7) percaya diri muncul serempak. Hal ini terlihat sebagian besar anak tampak berani dan percaya diri untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya tanpa ragu-ragu.

#### **Istirahat – Makan (30 menit)**

Kegiatan istirahat digunakan untuk bermain bebas, baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk bermain di dalam dimanfaatkan untuk bermain pada sudut-sudut pengembangan yang ada di kelompok bermain Darul Hikam (sudut keluarga, sudut alam sekitar dan pengetahuan, sudut pembangunan, sudut kebudayaan.). Hal ini sangat membantu anak untuk mengembangkan daya kreativitas anak. Untuk bermain bebas di luar, anak bermain menggunakan alat-alat bermain yang ada di luar (halaman). Hal ini sangat membantu anak untuk melatih motorik kasar anak. Setelah bermain, anak mencuci tangan dan masuk kelas untuk kegiatan makan bersama. Guru menertibkan kelas sambil menggerakkan tamborin dan memimpin doa sebelum makan. Pada kegiatan ini anak dibiasakan untuk membuang sampah pada kotak yang telah disediakan dan anak dianjurkan untuk memberi makanan atau minuman kepada temannya yang tidak membawa bekal. Hal ini baik untuk melatih rasa sosial atau kepedulian terhadap teman. Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam kegiatan ini adalah melatih sikap atau perilaku yang baik pada anak.

#### **Penutup (30 menit)**

Pada kegiatan penutup dilaksanakan kegiatan yang memberikan ketenangan pada anak. Kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) guru menertibkan

kelas dan memimpin doa setelah selesai makan, bernyanyi bersama lagu satu-satu aku sayang ibu (sesuai dengan tema keluargaku); 2) guru menertibkan kelas kembali sambil bertepuk tangan dan menyebutkan lafal huruf atau kata yang terdapat dalam syair lagu, yaitu “Aku Sayang Ibu dan Aku Sayang Ayah”. Dan juga anak tidak lupa menghafalkan doo-doa yang diberikan oleh guru.

Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam kegiatan ini adalah sikap atau perilaku baik; 3) guru memilih hasil pekerjaan anak dari menggambar bebas (sebagai sample sebanyak empat buah gambar dari 4 orang anak). Kemudian secara perorangan disuruh menceritakan gambar yang telah dibuatnya secara bebas. Latihan apresiasi sastra muncul sesudah Tanya jawab dengan guru dari isi gambar yang ada, jawaban muncul ketika dirangsang dari guru dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan isi gambar. Pemerincian tentang gambar, muncul dikemukakan oleh anak dengan dibantu guru. Kemudian disambungkan menjadi cerita dengan bantuan guru; 4) keterbukaan terhadap pengalaman, muncul pada waktu anak mengungkapkan ceritanya dari apa yang telah digambarnya. Hal ini menggambar apa yang dialami dan apa yang diinginkannya. Respons dari anak keluar setelah dirangsang dengan pertanyaan-pertanyaan dari guru. Kemampuan yang diharapkan dicapai dari semua kegiatan ini adalah bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri. Ciri kreativitas yang muncul adalah kognitif (1): kelancaran, afektif (2): kesediaan menjawab, kognitif (4) dan (5): pemerincian, pengenalan dan ingatan, muncul serempak, anak bersedia menjawab dengan lancar untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang gambar yang dibuat oleh anak secara rinci sesuai dengan apa yang telah dikenal

dan diingatnya. Ciri kreativitas afektif (3), afektif (4): keberanian mengambil risiko dan afektif (7): percaya diri muncul bersamaan ketika anak mengungkapkan cerita dari gambar yang dibuatnya dengan berani dan penuh rasa percaya diri; 5) sebagai akhir kegiatan, guru menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan, kemudian menertibkan kelas dan diakhiri dengan membaca doa untuk pulang. Bagi kelompok yang tertib diperbolehkan untuk pulang sambil bersalaman dengan guru. Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah melatih kebiasaan untuk bersikap atau berperilaku baik.

Jadwal kegiatan pada pertemuan kedua dalam pembelajaran di kelompok bermain Darul Hikam, yaitu Pembukaan (baris, doa dan salam), praktik langsung (gerak dan lagu), Tanya jawab (tentang tugas ayah dan ibu). Kegiatan inti di isi dengan pemberian tugas (menggambar bebas, bermain kantong pintar, menyusun bentuk geometri). Istirahat (bermain di dalam dan di luar kelas, cuci tangan, makan, dan berdoa). Di akhir pembelajaran guru memberikan tugas, menceritakan gambar, doa, salam dan pulang. Setelah itu guru juga memberikan penghargaan bagi anak-anak yang mampu menghafal dan menyelesaikan tugas yang diberikan, penghargaan itu berupa bintang.

Adapun kemampuan yang diharapkan dari pembelajaran tersebut, yaitu sikap dan perilaku anak menghormati sesama teman, tertib dan teratur saat melakukan doa dan salam. Anak dapat menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritmik. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda. Anak dapat menggambar bebas dengan menggunakan pensil, pensil warna, krayon, arang, kapur, dan sebagainya. Anak

dapat menciptakan suatu bentuk dan kepingan-kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Anak dapat bercerita tentang gambar yang di buat sendiri.

Hasil pengamatan di lapangan dapat diketahui hasilnya, yaitu pada pembelajaran ini mengambil tema pembelajaran tentang *Keluargaku*. Kegiatan awal di mulai dari kegiatan baris sambil bernyanyi, gerak dan lagu, menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama lagu atau ritmik, kemudian masuk kelas, menertibkan kelas, berdoa dan mengucapkan salam sebagai tanda mengawali belajar di dalam kelas.

Guru memperkenalkan tema yang akan dipelajarinya, yaitu *Keluargaku*. Guru menjelaskan anggota keluarga sambil mengajukan pertanyaan, seperti *di rumah ada ayah dan .....* (*anak menjawab ibu, mamah, mama, umi, mami, bunda*) lalu guru bertanya kembali, selain *ayah dan ibu*, ada siapa lagi? (*anak menjawab, ada kakak, adik, kakek, nenek, opa, oma, om, dan tante*). Kegiatan tersebut dijawab secara bersamaan, lalu guru menunjuk salah seorang anak untuk memerinci anggota keluarganya, pertanyaan diajukan secara bergiliran. Setelah anak mengetahui mengenai susunan keluarga, kemudian guru menanyakan kembali tentang tugas seorang ayah. Pertanyaan yang diajukan guru kepada anak, seperti *Anak-anak apa tugas seorang ayah?* (*Anak menjawab sangat beragam dan orisinal*). Jawaban yang disampaikan anak seperti bekerja di kantor, bekerja di pabrik, pergi ke kebun, pergi ke bank untuk menabung, mencari uang untuk sekolah, mengantar anak ke sekolah, membantu belajar di rumah. Jawaban tersebut sambil diarahkan oleh guru. Selain tugas ayah yang ditanyakan kepada anak, juga tugas ibu di rumah. Begitu pula jawaban yang beragam dari anak,

diantaranya ada yang menjawab memasak di dapur, mencuci pakaian, cuci piring, ke pasar, dan sebagainya.

Kegiatan inti (60 menit). Kegiatan inti di bagi dua, yaitu kegiatan di dalam dan di luar kelas. Kegiatan di dalam kelas seperti menggambar bebas dan menyusun bentuk geometri dengan cara menempelkan pada buku gambar. Sedangkan kegiatan di luar kelas, seperti bermain kantong pintar sambil mendengarkan lagu dari kaset. Dalam kegiatan ini, guru melatih anak mengenal dan mengingat apa yang terdapat pada kantong pintar atau lagu yang diputar di kaset. Permainan dengan menggunakan kantong pintar dengan cara anak mendengarkan lagu sambil membuat lingkaran berkeliling, kemudian setelah kaset dimatikan, anak-anak mengambil kantong pintar yang berisi salah satu gambar anggota keluarga yang terdapat pada gambar tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sebanyak empat kali.

Istirahat diberikan selama 30 menit dan digunakan untuk bermain di dalam dan di luar kelas. Kira-kira 30 menit, guru mengumpulkan anak kembali untuk mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas untuk makan bersama. Guru menertibkan kelas untuk persiapan pembacaan doa sebelum makan, setelah berdoa memberikan rambu-rambu kebersihan, agar anak tidak membuang sampah sisa makanan secara sembarangan dan membuang sampah pada tempat yang telah disediakan.

Di akhir kegiatan pembelajaran selama 30 menit, seluruh anak bernyanyi bersama *Satu-satu Sayang Ibu*, menertibkan kelas, berdoa dan pulang. Guru memberikan nasehat kepada anak-anak ketika pulang.

Pembelajaran tema yang digunakan adalah *Keluargaku*. Ciri kreativitas kognitif yang muncul saat pembelajaran, yaitu anak dapat memberikan jawaban dengan lancar apa yang ditanyakan guru. Kira-kira 90 % kelancaran tersebut sering sekali dilakukan anak, baik pada awal pembelajaran maupun saat pembelajaran inti dan di akhir pembelajaran pun dapat dilakukan anak dengan baik.

Kreativitas afektif (2) muncul saat guru memberikan pertanyaan. Responsif yang baik dari anak, sehingga anak memberikan jawaban yang beraneka ragam. 80 % kreativitas afektif (2) ini, berbarengan dengan munculnya kreativitas kognitif (3) dan (4), di mana anak bisa memberikan jawaban yang berbeda mengenai tugas ayah dan ibu (jawaban beragam dan orisinal). Misalnya: bekerja di kantor, di pabrik, pergi ke bank untuk menabung, mencari uang untuk sekolah, mengantar anak ke sekolah, membantu belajar di rumah. Tugas ibu, yaitu memasak, mencuci pakaian, cuci piring, ke pasar, dan sebagainya.

Kreativitas kognitif (4), yaitu pemerincian sekitar 90 %, anak sudah bisa memerinci tentang anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, nenek, kakek, om, tante, dan sebagainya). Kreativitas afektif (6) yang muncul yaitu tentang tenggang rasa terhadap kedwihartian, di mana anak bisa memberikan jawaban yang berbeda. Misalnya: ayah, bapak, papi, ibu, umi, mama, bunda, mami, dan sebagainya.

Kegiatan inti, dimana kegiatan ini di bagi dua, yaitu kegiatan di dalam kelas dan kegiatan di luar kelas. Untuk kegiatan di dalam kelas, yaitu menggambar bebas dan menyusun bentuk geometri dengan cara menempelkan

pada buku gambar. Sedangkan kegiatan di luar kelas, anak bermain kantong pintar sambil mendengarkan lagu di kaset.

Pada saat pembelajaran dilaksanakan di luar kelas telah muncul kreativitas kognitif (5), yaitu pengenalan dan ingatan. Dalam kegiatan ini melatih anak mengenal dan mengingat, terlihat pada anak setelah mereka mendengarkan lagu pada kaset sambil membuat lingkaran berkeliling, kemudian setelah kaset dimatikan, anak mengambil kantong pintar yang berisi salah satu gambar anggota keluarga dan mereka dapat menyebutkan dengan lancar tentang siapa anggota keluarga yang ada pada gambar tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang.

Di akhir kegiatan pembelajaran, anak-anak bernyanyi bersama *Satu-satu Sayang Ibu*, selama proses berjalan, guru memilih hasil kegiatan anak dari menggambar bebas (sebagai sample sebanyak 4 buah gambar), kemudian secara perorangan, anak disuruh menceritakan gambar yang telah dibuatnya secara bebas.

Bahwa guru telah berusaha untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran; b) ciri kreativitas kognitif sering sekali (SS); c) hampir semua anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran (90%); d) dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka akan memudahkan untuk memotivasi anak dalam mengemukakan jawaban yang beragam, orisinal dan rinci serta lancar dalam menjawab sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya; e) anak bersemangat menceritakan pengalamannya dan keinginannya dari imajinasi dan rasa ingin tahu anak terungkap dari hasil kegiatan anak menyusun bentuk geometri.



Dengan menggunakan metode atau teknik yang bermakna, memaksimalkan alat peraga, melaksanakan kegiatan yang bervariasi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dapat memunculkan kreativitas anak, baik kognitif maupun afektif. Hal ini membuat anak lebih aktif, kreatif, dan keterlibatan anak lebih ditingkatkan lagi sehingga memudahkan untuk memunculkan daya kreativitas anak secara seimbang baik kognitif maupun afektif.

Pada umumnya metode belajar yang dipergunakan dalam kelompok bermain dapat dilaksanakan melalui kegiatan antara lain yaitu :

Bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada anak yang terlibat didalamnya. Bermain merupakan metode pokok dalam pendidikan anak dini usia, sebab bermain adalah dunia anak-anak.

Dengan bermain anak diharapkan akan:

- 1) Merasa senang dan gembira yang mendorong anak untuk bergerak aktif dan emosinya berkembang secara wajar.
- 2) Dapat mengembangkan kecerdasannya, sebab dalam permainan, anak akan menemukan kesulitan yang akhirnya dapat diatasinya sendiri.
- 3) Dapat memantapkan kemandiriannya, karena ada dorongan dari dalam diri anak untuk berprestasi.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan teman sebayanya.
- 5) Dapat meningkatkan keterampilan motorik, seperti: berlari, berjalan, memanjat, meloncat dan sebagainya.

Bercerita adalah menceritakan atau membacakan cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Mendengarkan cerita atau dongeng merupakan kegiatan yang mengasikkan bagi anak. Melalui cerita semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan. Bercerita dapat disertai gambar maupun dalam bentuk lainnya (panggung boneka)

Bernyanyi adalah kegiatan dalam melagukan pesan-pesan yang mengandung unsur pendidikan. Dengan bernyanyi anak dapat terbawa emosional, seperti: sedih dan gembira. Bernyanyi juga dapat menumbuhkan rasa estetika.

Darmawisata adalah kegiatan yang dilakukan di luar ruangan terutama untuk melihat, mendengar, merasakan, mengalami langsung berbagai keadaan atau peristiwa dilingkungannya. Hal ini dapat diwujudkan antara lain melalui darmawisata ke pasar, sawah, pantai, kebun, dan lainnya.

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan. Seperti halnya bermain dan mendengarkan cerita, bermain peran dapat digunakan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak.

Peragaan/demonstrasi adalah kegiatan dimana tenaga pendidik/tutor memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian ditirukan anak-anak. Peragaan/demonstrasi ini sesuai untuk melatih keterampilan dan cara-cara yang memerlukan contoh yang benar.

Tugas/kerja kelompok adalah pemberian tugas tertentu yang diberikan kepada anak untuk melaksanakan tugas dimaksud secara bersama-sama dengan satu atau lebih anak.

Latihan adalah kegiatan melatih anak untuk menguasai kemampuan, khususnya kemampuan psikomotor yang menuntut koordinasi antara otot-otot dengan mata dan otak. Latihan diberikan sesuai dengan langkah-langkah secara berurutan.

Fokus masalah adalah mengembangkan ciri kreativitas kognitif yang telah muncul dan memaksimalkan ciri kreativitas efektif yang belum muncul maupun yang telah muncul agar lebih baik lagi (secara terintegrasi dan terpadu). Dengan menggunakan teknik atau metode yang bervariasi, yaitu: latihan (drill), bernyanyi dan bermain dengan menggunakan media atau alat yang bervariasi baik langsung maupun tidak langsung.

## 2. Faktor yang mendasari pengembangan kreativitas anak.

Sejalan dengan (Utami Munandar, 1992 : 60-70) bahwa : peran guru dan orang tua dalam memupuk kreativitas anak merupakan faktor utama.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru dan kepala sekolah serta orang tua anak, mengenai faktor yang mendasari terjadinya pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam adalah sebagai berikut:

- a. Guru, yang dimaksud guru disini adalah seseorang yang memiliki pemahaman terhadap anak, dari segi pengetahuan, keterampilan, keantusiasannya, empatinya, kemampuan menentukan materi dan evaluasi belajar yang sesuai dengan perkembangan anak di kelompok bermain dalam mengembangkan kreativitas anak, dengan kemampuan yang baik dalam membelajarkan anak, kemampuan guru dalam melaksanakan tugas sangat menentukan keberhasilannya dalam mendidik anak pada kelompok bermain serta tanggung jawab guru sangat dituntut untuk membantu perkembangan anak pada kelompok bermain. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa di Darul hikam telah memiliki sosok seorang guru yang mampu mengembangkan kreativitas anak, guru mempunyai jenis alat permainan yang bervariasi sehingga mendukung terjadinya proses belajar anak di kelompok bermain, anak tidak bosan dengan jenis-jenis alat permainan dan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru

terkesan mudah dipahami oleh anak kelompok bermain di Darul Hikam.

b. Orang tua

Dorongan orang tua untuk menyerahkan anaknya pada kelompok bermain menjadi faktor yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan anaknya terhadap guru untuk membantu anak-anak pada kelompok bermain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran di Darul Hikam. Selanjutnya orangtua anak telah menyediakan permainan produktif dan edukatif dirumahnya, anak-anak sudah dapat menyebutkan bagian-bagian kamar di rumahanya. Ada kamar mandi, kamar tidur, dapur, kamar mandi, ruang shalat, ruang bermain, ruang belajar. Permainan produktif dan edukatif bermacam-macam disediakan orang tua dirumahnya misalnya, balok-balok yang dapat disusun sesuai dengan keinginan anak, buku (gambar, cerita, bacaan dan lain-lain), bermacam-macam boneka, alat-alat memasak, dan alat-alat rumah tangga lainnya. Disamping itu orang tua menyediakan white board dirumahnya, sehingga anaknya dapat menulis apa saja yang dilihatnya dan diminatinya. Kemudian dalam rangka pengembangan motorik halus anak orangtua menyediakan di rumahanya buku-buku gambar yang dapat diberi warna oleh anaknya sesuai dengan apa yang dilihatnya. Selanjutnya dalam rangka pengembangar: kreativitas pada orang tua memberikan kesempatan kepada anaknya untuk memberi warna pada gambar-gambar. Anak

mencoba untuk memberi warna gambar sesuai dengan yang terdapat pada contoh.

### **3. Dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas terhadap perkembangan anak usia dini di kelompok bermain Darul Hikam.**

Hasil penelitian mengenai proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam, setelah anak mengikuti proses pembelajaran di Darul Hikam. Dari hasil pengamatan dan wawancara mendalam dengan Guru, Kepala Sekolah, dan Orang tua Murid diketahui ada beberapa anak yang terkena dampaknya. Hasil pembelajaran di Yayasan Darul Hikam menggembirakan terbukti dari ciri kreativitas kognitif seluruh indikatornya yang terdiri dari 5 ciri kreativitas kognitif berada pada frekuensi sering sekali muncul dalam pembelajaran, begitu pula dengan ciri kreativitas afektif yang mempunyai tujuh fungsi divergen yang ingin di munculkan sebagai kreativitas afektif, ternyata pada hasil pembelajaran berakhir dimunculkan seluruhnya. Hasil wawancara bersama guru La ;

Gambaran secara umum mengenai responden Guru La adalah sebagai berikut Responden La seorang perempuan yang lahir di kota Badung 24 tahun yang silam dan beralamat di Sarijadi. Kecintaan pada anak anak yang mendorong dia menjadi seorang guru kelompok bermain di Darul Hikam. Selain kecintaannya pada anak, responden adalah seorang yang penuh dengan kesabaran dalam membimbing anak anak.



Responden La adalah seorang lulusan dari sebuah Pendidikan Taman Kanak kanak lulusan tahun 1999 dan langsung mengabdikan diri pada Perguruan Darul Hikam setelah melalui seleksi yang diselenggarakan oleh Darul Hikam. Sudah empat tahun bekerja di Darul Hikam dan baru tahun ajaran sekarang atau tahun akademik 2003/2004 memegang play group atau kelompok bermain.

Didalam kesehariannya di dalam kelas ia dibantu oleh seseorang yang berinisial C yang tugasnya adalah untuk membantu responden manakala memerlukan bantuan yang berhubungan dengan anak anak di kelompok bermain Darul Hikam. Meskipun ada yang membantu dalam mengurus anak anak namun dalam kenyataannya La yang mengurus sekaligus membantu anak anak manakala anak anak memerlukan suatu pertolongan, misalnya mau ke air menggantikan baju dan celana anak. Misalnya saja ada seorang anak yang mau ke air, La mengatakan kepada C, punten C tolong antar ada yang mau ke air tetapi jawab C waktu itu, ah alim sambil menggelengkan kepala. Dengan penuh kasih sayang maka La yang mengurus anak tersebut, dengan tidak lupa menitipkan anak anak yang ada di kelas kepada C dengan mengatakan, tolong jaga anak anak yang ada di kelas dan biar saya saja yang mengantar anak ini ke air. La dengan gesitnya dan disertai rasa sayang dan tanggung jawab mengurus anak tersebut dari awal sampai selesai memakaikan pakaian dan celananya.

La dalam melaksanakan tugas sehari harinya sebagai seorang tutor atau guru kelompok bermain di Darul Hikam selalu berusaha dengan penuh tanggung jawab, keceriaan, penuh kesabaran dan dengan akrab menenangkan anak anak manakala anak anak ribut atau bahkan menangis.

Pada awal anak memasuki lingkungan baru atau memasuki kelompok bermain, ada perasaan cemas pada diri anak dan belum siap untuk memasuki suatu lingkungan yang baru sehingga banyak tangis pada awal anak memasuki suatu lingkungan yang baru. La berusaha menenangkannya dengan membacakan cerita, atau bermain bersama sama bahkan sampai menggendong anak yang menangis.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran secara umum La dapat melaksanakan materi pembelajaran sesuai jadwal yang telah ada, meskipun dalam pelaksanaannya tidak seluruhnya sesuai betul dengan jadwal atau sifatnya fleksibel. Misalnya dalam pengenalan bahasa asing (bahasa inggris), pada awal pembelajaran ada anak yang menangis maka otomatis La harus memberhentikan tangisan anak dengan bermain bersama anak anak yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru (La) bahwa ada salah satu anak yang terkena dampak dalam proses pembelajaran pengembangan kreativitas yaitu Fi,

Responden Fi dilahirkan di Bandung, tanggal 2 Januari 2000 dan merupakan anak pertama dari pasangan AM dan ST yang bekerja sebagai pegawai negeri sipil di salah satu instansi pemerintahan.

Fi sejak mulai masuk di kelompok bermain Darul Hikam sudah kelihatan sangat mandiri, hal ini terlihat ketika dia memasuki lingkungan baru tidak terlihat cemas dan bisa bermain bersama teman yang baru sehingga belum pernah begitu masuk dia menangis padahal pertama masuk para orang tua dilarang masuk ke area perguruan Darul Hikam khususnya di taman kanak-kanak dan kelompok bermain.

Fi dalam proses pembelajaran di kelompok bermain Darul Hikam secara umum dapat mengikutinya dari awal sampai akhir, dimana terkadang sebagian anak yang lain bermain berlari-lari. Sebagai contoh, pengembangan daya pikir dan motorik halus anak dipraktekan dalam belajar mencap jari diatas kertas dengan pewarna merah. Dari semua anak di kelompok bermain ini, sebagian anak ada yang mengikuti dan sebagian lagi tidak mengikutinya. Dari semua anak yang mengikuti belajar mencap diatas jari, hasilnya sudah kelihatan bahwa semua anak hasilnya sama berupa cap jari yang lima kecuali Fi yang hasilnya berupa sebaran cap jempol penuh diatas kertas.

Pada jam-jam istirahat semua anak bebas bermain. Fi lebih sering mencoba hal-hal yang sifatnya baru dengan peralatan permainan yang tersedia, misalnya puzzle besar bermotif gambar dijadikannya jalan kereta api atau bentuk terowongan, sehingga yang lain terkadang mengikuti permainan Fi, serta mewarnai gambar ayam, dan sejenis permainan lainnya.

Dalam hal kemandirian, Fi kelihatannya lebih mandiri dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Misalnya dalam jam makan siang 10.30-11.00 Fi sedapat mungkin untuk makan sendiri dari mulai membuka peralatan makan sampai selesai menyimpannya ke ke tempat semula.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada bagian ini akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian. Pembahasan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian di lapangan, dan kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. Berikut ini akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian yang di maksud.

#### **1. Proses Pembelajaran Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Model Treffinger *basic tool* ini sejalan dengan kondisi yang ada di lapangan, basic tools atau teknik kreativitas tingkat I, meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif. Keterampilan dan teknik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. Untuk itu dapat dilihat kegiatan yang dilaksanakan Yayasan Darul Hikam.

#### **Pada Tahap Pembukaan (60 menit)**

Kegiatan pada tahap ini, 1) anak berbaris sambil bernyanyi, berjalan lurus, berjingkat-jingkat, kemudian masuk kelas, kemampuan yang diharapkan di capai dalam kegiatan ini adalah berjalan lurus, berjingkat angkat tumit, menyamping, dengan rintangan, membawa cangkir berisi air, dan sebagainya. 2) guru menertibkan kelas, bernyanyi memimpin doa dan salam, kemudian mengabsen. Kemampuan yang diharapkan dicapai dari kegiatan ini membina sikap atau perilaku; 3) guru mengadakan apersepsi dengan menanyakan anggota keluarga, hampir semua anak dapat menjawab dengan lancar dan rinci sesuai dengan apa yang telah di kenal dan diingatnya, seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, umi, om, tante, dan sebagainya. Kemampuan yang diharapkan di capai dalam

benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri atau sifat tertentu. Ciri kreativitas yang muncul: kognitif (5) kelancaran, kognitif (4) pemerincian, kognitif (5) pengenalan dan ingatan, dan afektif (2) kesediaan untuk menjawab, semua indikator ini muncul serempak; 4) guru mengajak anak bernyanyi *Lihat Kebunku*, kemudian bertanya bermacam-macam tanaman yang ada di sekitar rumah anak, saat ini muncul lagi kesediaan anak untuk menjawab pertanyaan dari guru, semua pertanyaan mendapat respons dari anak. Anak menjawab secara lancar, terinci dan sesuai dengan apa yang telah di kenal dan diingatnya. Anak berani dan percaya diri menjawab pertanyaan walaupun salah satu kurang tepat (misalnya: guru menanyakan tanaman bunga apa saja yang ada di halaman rumah, ada anak yang menjawab buah apel, mangga, jeruk dan sebagainya) dan pertanyaan lainnya, bagaimana cara memelihara tanaman? Apa saja bagian-bagian dari tanaman? Setelah anak menjawab pertanyaan, guru memperlihatkan tanaman hidup lengkap dengan pohon, ranting, akar, daun dan bunga.

Kemampuan yang akan dicapai dari kegiatan ini sama dengan di atas, dan ciri kreativitas yang muncul adalah kognitif (1) kelancaran, afektif (2) kesediaan untuk menjawab, kognitif (4) pemerincian, kognitif (5) pengenalan dan ingatan. Sedangkan afektif yang muncul, yaitu afektif (4) keberanian mengambil risiko, afektif (7) percaya diri; 5) guru mengemukakan judul cerita tentang *Mawar Merah, Mawar Putih*, kemudian bercerita sambil Tanya jawab dengan anak. Pada waktu guru menceritakan tentang tanaman, anak selalu bersedia menjawab pertanyaan dengan lancar, kelenturan (anak menjawab secara fleksibel). Juga



muncul tenggang rasa terhadap kesamaan kedewartian. Jawaban yang muncul dari anak beragam atau berbeda dengan makna yang sama. Misalnya: menjawab tumbuh, meninggi, membesar. Penjelasan di atas itu sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Munandar (1992 : 47) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas di pandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan. Sebagaimana kenyataan dilapangan bahwa orisinalitas juga muncul, pemerincian jawaban dari anak keluar ketika guru menanyakan mengapa tanaman Fitri subur? Anak menjawab “tanaman di tanam, di siram, di pupuk, tumbuh kuncup dan menjadi bunga, mekar”; 6) anak bisa membedakan perbedaan antara tanaman yang dipelihara dengan yang tidak dipelihara, yaitu segar dan layu, ketika guru menanyakan: Bagaimana kalau tanaman dipelihara?; 7) kepekaan terhadap masalah juga muncul, ketika guru menstimulus dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: bagaimana jika tanaman tidak dipelihara? Mengapa tanaman Tita layu? Mengapa mawar Fitri keluar kuncup? Jawaban dari anak muncul secara beragam dan pada saat ini juga muncul ciri kreativitas, yaitu kognitif (1) – (4): kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan pemerincian. Sedangkan ciri kreativitas afektif yang muncul, yaitu afektif (2) dan (3): kesediaan untuk menjawab dan keterbukaan terhadap pengalaman.

Pada tahap ini, guru menanyakan, mengapa tanaman memerlukan sinar matahari? Anak menjawab dengan beragam, yaitu supaya panas, karena kedinginan, supaya mekar, supaya tumbuh bunganya. Ciri kreativitas yang

muncul untuk kelompok kognitif, yaitu kognitif (1) – (3): kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas, sedangkan untuk kelompok afektif yang muncul, yaitu afektif (2), (4), dan (7): kesediaan untuk menjawab, keberanian mengambil risiko dan percaya diri; pada waktu deskripsi “Mawar Merah – Mawar Putih”, anak bisa mengasosiasikan dengan bendera dan seragam sekolah dasar (SD), dalam hal ini muncul lintas kurikulum. Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam kegiatan bercerita sambil Tanya jawab di atas, yaitu menceritakan gambar yang telah disediakan, dan ciri kreativitas yang muncul adalah kognitif (1) s.d. (5) dan ciri kreativitas afektif yang muncul adalah afektif (2) s.d (7).

#### **Pada Tahap Kegiatan Inti (60 menit)**

Hasil pengamatan peneliti, bahwa Guru menjelaskan tentang tugas yang akan dikerjakan anak. Setiap masing-masing kelompok yang telah diberikan tugas:

Kelompok I, guru memberi tugas untuk latihan menyusun gambar seri (4 gambar) sesuai dengan cerita (dari mulai menanam, memelihara, keluar kuncup dan bunga yang sedang mekar). Secara representatif anak mampu menyusun gambar dengan benar sesuai dengan tema cerita yang diajarkan guru. Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4 - 6 gambar), ciri kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) dan (5): kelancaran dan pengenalan & ingatan, dan ciri kreativitas afektif yang muncul, yaitu afektif (4) dan (7): keberanian mengambil risiko dan percaya diri.

Kelompok II, anak di beri tugas untuk latihan membentuk bebas dengan plastisin (membuat tanaman apa saja yang berhubungan dengan cerita). Dari hasil

yang dibuat anak berupa tanaman dengan hasil yang beragam, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan, keberanian mengambil risiko dan percaya diri jelas terlihat.

Dari hasil yang ada anak mendeskripsikan tanaman secara bebas sesuai dengan imajinasinya (ada tanaman pohon lengkap dengan bunga, daun, ranting, akar, dan aneka ragam bunga, ada juga beberapa anak yang membuat kura-kura, cacing, karena mereka tidak menyukai bunga. Rasa ingin tahu anak muncul, terlihat dari hasil pekerjaan anak, mereka tidak membutuhkan dorongan untuk menjajagi atau mencoba sesuatu yang belum dikenal, mereka dengan tekun mencoba berusaha mengerjakan tugas sendiri sampai selesai. Anak berusaha membentuk lilin sesuai dengan apa yang diimajinasikannya. Kemampuan yang diharapkan dicapai, yaitu anak dapat membentuk dengan tanah liat atau adonan tepung, plastisin atau pasir, dan ciri kreativitas yang muncul (kognitif 1 s.d. 5 dan afektif 1, 4, ).

Anak disuruh membedakan bunga segar dan bunga layu dengan cara guru memberikan pertanyaan dan sambil memperlihatkan tanaman bunga yang segar dan tanaman bunga yang layu. Anak dapat membedakan perbedaan antara tanaman yang layu dan yang segar, terlihat dari jawaban anak, pada saat ini kepekaan terhadap masalah muncul. Kemampuan yang diharapkan dicapai, yaitu anak dapat menyebutkan perbedaan dua buah benda, ciri kreativitas yang muncul, yaitu afektif (4): keberanian mengambil risiko, afektif (5): kepekaan terhadap masalah, dan afektif (7): percaya diri.

**Tahap Istirahat – Makan (30 menit)**

Kegiatan istirahat digunakan untuk bermain bebas baik di dalam maupun di luar kelas. Bermain di dalam dimanfaatkan untuk bermain pada sudut-sudut pengembangan yang ada di kelompok bermain Darul Hikam, agar anak dapat mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi anak. Dan anak bermain bebas di luar (halaman) memanfaatkan alat-alat permainan yang ada guna melatih motorik kasar dan setelah bermain anak mencuci tangan dan masuk kelas untuk kegiatan makan. Guru menertibkan kelas, memimpin doa sebelum makan. Anak dibiasakan untuk membuang sampah pada tong sampah yang telah disediakan dan dianjurkan untuk memberi teman yang tidak membawa bekal. Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam kegiatan ini adalah melatih sikap atau perilaku yang baik pada anak.

**Tahap Penutup (30 menit)**

Pada kegiatan penutup dilaksanakan kegiatan yang memberikan ketenangan pada anak sebagai berikut: 1) guru menertibkan kelas dan memimpin doa setelah selesai makan; 2) guru menyimpulkan materi yang telah dilaksanakan dengan menanyakan judul cerita pada anak. Ada salah seorang anak yang menjawab dengan cepat, tepat dan lancar. Dan anak tersebut disuruh ke depan untuk menceritakan kembali isi cerita, anak dapat bercerita dengan baik (kebetulan anak tersebut telah biasa membaca); 3) guru menanyakan kegunaan dari bunga. Jawaban dari anak beragam dan orisinal, berani serta percaya diri dalam menjawab pertanyaan walaupun tidak lazim. Jawabannya (untuk menjadi

buah, untuk mandi bunga, untuk menjadi buah, menghias pengantin, menghias mobil supaya indah). Kemampuan yang diharapkan dicapai dari kegiatan di atas adalah menceritakan gambar yang telah diceritakan. Ciri kreativitas yang muncul, yaitu kognitif (1) s.d. (5) dan afektif (2), (4), dan (7); 4) setelah Tanya jawab tentang materi yang telah diberikan, kemudian guru menertibkan kelas dan memimpin doa untuk pulang. Kelompok yang duduknya tertib diperbolehkan pulang sambil bersalaman dengan guru secara bergiliran. Kegiatan ini bertujuan untuk membina sikap atau perilaku anak dengan baik.

Data yang berhasil dikumpulkan berdasarkan pengamatan yang bertumpu pada tema *Keluargaku*, di mana pembelajaran ini mengulang pada pelajaran yang lalu, anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru yang berkaitan dengan keluarga, selain itu, anak dapat menyebutkan macam-macam bunga dengan warna bunga.

Guru mengemukakan judul cerita tentang mawar merah---mawar putih, kemudian bercerita sambil Tanya jawab dengan anak. Pada waktu guru menceritakan cerita tentang tanaman dengan metode cerita, Tanya jawab dan pemberian tugas. Kelancaran anak untuk menjawab sering muncul, kelenturan dalam menjawab secara fleksibel, juga muncul tenggang rasa terhadap kesamaan kedwitarian. Jawaban yang muncul dari anak beragam atau berbeda dengan makna yang sama, misalnya bagaimana keadaan tanaman Fitri? Anak menjawab subur, tumbuh, meninggi, membesar. Jawaban tersebut menunjukkan orisinalitas, memiliki pemerincian pada pertanyaan tentang cara memelihara tanaman. Anak dapat membedakan perbedaan antara tanaman yang dipelihara dan yang tidak

terpelihara (segar dan layu). Kepekaan anak terhadap masalah juga muncul ketika guru memancing dengan pertanyaan, seperti bagaimana jika tanaman tidak dipelihara? Mengapa tanaman Tita layu? Mengapa mawar Fitri keluar kuncup? Jawaban anak cukup baik, yaitu dengan munculnya jawaban pada taraf kognitif, yaitu kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan pemerincian. Jawaban yang beragam pula diperoleh saat guru menanyakan mengapa tanaman memerlukan sinar matahari? Anak menjawab yaitu supaya panas, karena kedinginan, supaya mekar, supaya tumbuh bunganya.

Hasil kegiatan inti, yaitu membentuk dengan plastisin, hasil yang dibuat anak berupa tanaman dengan hasil yang beragam, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan, keberanian mengambil risiko dan percaya diri jelas terlihat. Dari hasil yang ada, anak mendeskripsikan tanaman secara bebas sesuai dengan imajinasinya, ada tanaman bunga, akar, daun, ranting, dan sebagainya. Guru menginstruksikan membuat tanaman apa saja yang berhubungan dengan cerita. Rasa ingin tahu pada diri anak mulai muncul, ini terlihat dari hasil. Anak tidak membutuhkan dorongan untuk menjajagi atau mencoba sesuatu yang belum dikenal, mereka dengan tejun mencoba sendiri dan berusaha untuk menyelesaikannya dan berusaha membentuk lilin sesuai dengan apa yang diinginkannya. Secara representatif anak mampu menyusun gambar dengan benar sesuai dengan tema cerita yang diajarkan oleh guru.

Mengulang pembelajaran yang lalu dengan menanyakan anggota keluarga diselingi dengan bernyanyi "Kebunku". Saat guru menanyakan anggota

keluarga, tampak anak bersedia menjawab dengan lancar, rinci sesuai dengan apa yang dikenal dan diingat (muncul kreativitas kognitif 1, 4, 5 dan afektif 2).

Guru bertanya bermacam-macam tanaman yang ada disekitar rumah, pada saat ini sering muncul kesediaan untuk menjawab pertanyaan dari guru hampir semuanya mendapat respons dari anak. Anak menjawab secara lancar, rinci sesuai dengan apa yang dikenal dan diingat, anak berani menjawab walaupun salah dan memiliki percaya diri (kreativitas afektif 1, 4, dan 7). Misalnya dengan pertanyaan dari guru: Siapa yang punya bunga dan bagaimana cara memeliharanya? Apa saja bagian-bagian dari tanaman?

Pada saat bercerita tentang tanaman dengan metode bercerita, tanya jawab dan pemberian tugas. Kelancaran anak untuk menjawab sering muncul (kognitif 1), kelenturan (menjawab secara fleksibel); (kognitif 2), juga muncul tenggang rasa terhadap kesamaan kedwitarian (afektif 6), jawaban yang muncul dari anak beragam/berbeda dengan makna yang sama. Misalnya bagaimana keadaan tanaman Fitri? Anak memberikan jawaban subur, tumbuh, meninggi, dan membesar. Orisinalitas juga muncul, pemerincian jawaban dari anak keluar (tanaman ditanam, disiram, dipupuk, tumbuh kuncup, dan menjadi bunga dan mekar).

Anak bisa membedakan perbedaan antara tanaman yang dipelihara dengan tidak dipelihara. Kepekaan terhadap masalah juga muncul (afektif 5), ketika guru memancing dengan pertanyaan-pertanyaan, seperti bagaimana jika tanaman tidak dipelihara? Mengapa tanaman Tita layu? Mengapa mawar Fitri keluar kuncup? Jawaban dari anak muncul secara beragam, saat ini muncul kreativitas kognitif 1,



2, 3, 4 dan afektif 2 dan 3. Ketika guru menanyakan mengapa tanaman memerlukan sinar matahari? Jawaban dari anak beragam yaitu supaya panas, karena kedinginan, supaya mekar, supaya tumbuh bunganya (kognitif 1, 2, 3 dan afektif 2, 4, dan 7).

Anak diajak untuk mendeskripsikan mawar merah dan mawar putih, ternyata mengasosiasikan dengan Seragam Sekolah SD atau Bendera Merah Putih. Kegiatan berikutnya guru menjelaskan tentang tugas yang akan dikerjakan anak, yaitu (1) membentuk dengan Plastisin (membuat tanaman apa saja yang berhubungan dengan cerita); (2) menyusun gambar sesuai dengan cerita (dari mulai menanam, memelihara, keluar kuncup, dan bunganya mekar).

Hasil kegiatan inti membentuk dengan Plastisin, hasil yang dibuat oleh anak berupa tanaman dengan hasil yang beragam, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan, keberanian mengambil risiko dan percaya diri jelas terlihat dari hasil yang ada, anak mendeskripsikan tanaman secara bebas sesuai dengan imajinasinya, ada tanaman pohon, bunga, akar, daun, ranting, dan sebagainya. Guru menginstruksikan membuat tanaman apa saja yang berhubungan dengan cerita, rasa ingin tahu muncul, ini terlihat dari hasil. Anak tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal, mereka dengan tekun mencoba sendiri dan berusaha untuk menyelesaikannya serta membentuk lilin dengan apa yang diimajinasikan.

Secara representatif anak mampu menyusun gambar dengan benar sesuai dengan tema cerita yang diajarkan oleh guru.

## **2. Faktor yang mendasari terjadinya pengembangan kreativitas anak dikelompok bermain di Darul Hikam.**

Guru atau sumber belajar, orang tua merupakan faktor utama dalam proses pengembangan kreativitas anak, sumber belajar tersebut dapat membantu mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada anak. Guru secara tidak sadar ikut mengajarkan kepada anak-anak cara-cara melakukan kegiatan bermain di halaman dan diruangan belajar, dalam hal ini guru dapat membantu anak sehingga mereka mandiri dan dapat bermain dengan cara yang baik. Selanjutnya orang tua anak berperan sekali membantu mengembangkan kreativitas anak, selain anak mendapatkan pengetahuan di kelompok bermain anak juga mendapatkan pengetahuan di rumahnya masing-masing. Mengenai lingkungan fisik seperti ruang kelas, ruang bermain yang ditata sedemikian rupa dapat pula dijadikan sebagai sumber belajar. Jadi sumber belajar pada kelompok bermain meliputi : sumber belajar manusia dan non manusia. Sejalan dengan Nasution (1982), mengemukakan bahwa di dalam proses pembelajaran sumber belajar dapat berupa guru, buku-buku, orang tua.

## **3. Dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas terhadap perkembangan anak usia dini di kelompok bermain Darul Hikam.**

Hasil penelitian mengenai proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam, setelah anak mengikuti proses pembelajaran di Darul Hikam. Dari hasil pengamatan dan wawancara mendalam dengan Guru, Kepala Sekolah, dan Orang tua Murid diketahui ada beberapa anak yang terkena dampaknya. Hasil pembelajaran di Yayasan Darul Hikam

menggemirakan terbukti dari ciri kreativitas kognitif seluruh indikatornya yang terdiri dari 5 ciri kreativitas kognitif berada pada frekuensi sering sekali muncul dalam pembelajaran, begitu pula dengan ciri kreativitas afektif yang mempunyai tujuh fungsi divergen yang ingin di munculkan sebagai kreativitas afektif, ternyata pada hasil pembelajaran berakhir dimunculkan seluruhnya. Dampak yang dirasakan setiap anak mengikuti proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitasnya, sejalan dengan apa yang disebutkan Model Triffinger yang merupakan salah satu model untuk belajar kreatif, dalam Munandar (1999 : 173) menggambarkan Model Triffinger terdiri dari susunan tingkat yang dimulai dengan unsur-unsur dasar dan menanjak ke fungsi-fungsi berfikir kreatif yang lebih majemuk.

#### **D. Temuan Penelitian**

Temuan penelitian ini akan mengungkapkan beberapa hal yang berkaitan dengan aspek penelitian yang berdasarkan data informasi yang terkumpul selama dilakukan penelitian.

1. Dari hasil pengamatan pada proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir kegiatan, ditemukan ciri kreatif yang dominan muncul sering dan berulang-ulang, yaitu ciri kognitif 1 (kelancaran), kognitif 5 (pengenal dan ingatan), afektif 2 (kesediaan untuk menjawab). Anak selalu menjawab semua pertanyaan guru dengan lancar dan sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya.
2. Responden Fi, salah satu dari sekian anak yang kreatif, terbukti dengan menggambarkan langsung jari tangan tanpa menjiplak seperti yang ditugaskan guru dan terlihat anak berani mengambil resiko serta percaya diri untuk mengumpulkan tugasnya dan hasilnya berbeda dengan yang lain.
3. Permasalahan yang berhubungan dengan sarana dan prasarana yang ada di Yayasan Darul Hikam sangat terbatas karena luas lahan yang ada di Darul Hikam Sudah terlalu sempit, dan akan mengancam perkembangan kreativitas anak terutama kelompok bermain.

### **E. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Dari hasil analisis dan pembahasan data yang telah dilakukan, penulis menyadari bahwa apa yang telah disajikan belum terungkap secara mendalam. Hal ini dikarenakan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini. Beberapa keterbatasan tersebut, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Kompleks dan luasnya permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini itu sendiri.
2. Keterbatasan pengetahuan, kemampuan, tenaga, waktu, dan biaya yang dimiliki menjadikan penelitian belum dapat dilakukan secara optimal, sehingga belum dapat mengungkapkan secara utuh, menyeluruh dan mendalam tentang proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini di Yayasan Darul Hikmah Kota Bandung.
3. Aspek-aspek yang diteliti mulai dari proses, faktor-faktornya serta dampaknya. Secara metodologis peneliti memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam mengungkapkan aspek-aspek selain yang disebutkan di atas, untuk itu perlu kiranya mendapatkan perhatian dari pihak-pihak yang berkompeten dan ingin mengungkapkan lebih jauh tentang proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini di Yayasan Darul Hikmah Kota Bandung.

