

## Pengembangan Kreativitas Anak

Fitriyani<sup>1)</sup>, Riswanti Rini<sup>1)</sup>, Ari Sofia<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No 1  
Email: nurhidayanti002@gmail.com  
No Hp: 081278393378

*This study aimed to describe the development of children's creativity in PAUD Alam Al Muttaqin, with focus of research: Planning; Learning Process; Evaluation of Learning. The method used in this research was qualitative approach with case study design. The data were collected by using through interview, observation, and documentation. The data sources consisted of school principal and teachers. The data analyzed by using: data collection; data reduction; data presentation; drawing conclusions. Research Setting: the location of PAUD Alam Al Muttaqin. Results showed that: in planning process, the teachers developed creativity with supportive learning methods, like: direct practice, role playing, storytelling, finding learning method, and motor development, which has been adjusted with the RPPH (lesson plan for daily basis). In learning process, teachers developed creativity by creating games and by utilizing media aids or educational properties as well as creating a creativity development strategy. While in evaluation of learning, teachers developed questions and answers session.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin, dengan fokus penelitian : Perencanaan Pembelajaran; Proses Pembelajaran; Evaluasi Pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data terdiri dari kepala sekolah dan guru. Teknik analisa data: Pengumpulan data; Reduksi data; Penyajian data; Proses penarik kesimpulan. Setting data: Lokasi di PAUD Alam Al Muttaqin. Hasil penelitian: Perencanaan pembelajaran, guru mengembangkan kreativitas dengan menggunakan metode pembelajaran yang mendukung dalam pengembangan kreativitas seperti metode praktek langsung, metode bermain peran, metode mendongeng, metode belajar menemukan, dan metode pengembangan motorik, yang sudah disesuaikan dengan RPPH yang dibuat. Proses pembelajaran, guru mengembangkan kreativitas dengan membuat permainan dan menggunakan alat bantu media atau alat peraga serta membuat strategi pengembangan kreativitas. Evaluasi pembelajaran, guru mengembangkannya dengan tanya jawab.

**Kata kunci:** anak usia dini, guru, kreativitas.

## PENDAHULUAN

Anak adalah sosok individu unik, memiliki sifat dan karakter yang sangat khas dan berbeda dengan individu dewasa. Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi mengenai segala sesuatu yang ada disekitarnya. Anak tidak akan berhenti bertanya tentang suatu hal yang ia ingin ketahui sampai ia benar-benar menemukan jawaban yang memuaskan atas pertanyaan yang diajukan. Selain itu, anak juga adalah individu yang sangat aktif, dinamis, memiliki daya imajinasi yang tinggi dan sifat egosentris yang selalu melekat di dalam dirinya. Popescu (2015). Dampak pendidikan terhadap kreativitas penting dan penelitian saat ini berfokus pada bagaimana menciptakan lingkungan yang menguntungkan untuk kinerja kreatif, tanpa mengabaikan korelasi antara motivasi orientasi (intrinsik dan ekstrinsik) dan karakter kepribadian yang kreatif. Hal itulah mengapa masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi itu akan berkembang apabila mendapat stimulasi atau rangsangan yang baik dari luar dirinya dan itu bisa terwujud apabila anak mendapatkan pendidikan.

Kreativitas terdapat pada manusia sejak usia dini. Sejak usia dini inilah kreativitas memberikan kontribusi yang sangat signifikan. Kondisi ini sangat kondusif dalam melakukan kegiatan kreatif bagi anak-anak dan sangat membantu mengembangkan kreativitasnya. Rasa puas akan hasil ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru dan mendorong anak menjadi lebih kreatif. Menurut Bayanova (2014) kreativitas adalah manifestasi seseorang sebagai kepribadian yang mengatasi konformisme peraturan yang dibutuhkan, aturan yang diarahkan pada depersonalisasi.

Ilmu yang didapat oleh anak akan sangat bermakna karena anak sendirilah yang membangun pengetahuannya. Hakikat anak belajar ialah melalui kegiatan yang menyenangkan dan itu tertuang dalam kegiatan bermain. Yanuarita (2014) menjelaskan bahwa

dalam suasana bermain aktif, anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. eksplorasi guna membangun pengetahuannya.

Jumlah peserta didik yang terus meningkat dari tahun 2014 sampai 2017 sangat signifikan hal ini tentu tidak lepas dari perencanaan pembelajaran yang dipakai dan proses maupun evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan..

Selain hal itu, keunikan PAUD ini ialah mempunyai sekolah yang mempunyai konsep alam. Sekolah alam merupakan sekolah yang dibangun untuk upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan di alam terbuka agar mengetahui pembelajaran dari semua makhluk hidup di alam ini secara langsung. Berbeda dengan sekolah pada umumnya yang menggunakan sistem ruangsumbu pada materi dan pembelajaran yang bersifat berupa kelas, para siswa di sekolah alam dibebaskan waktunya untuk lebih banyak berinteraksi di alam terbuka sehingga terbentuk pembelajaran pengalaman.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kegiatan pengembangan kreativitas.

Pijakan lingkungan main berisi kegiatan penataan bahan dan alat main yang akan digunakan di dalam kegiatan penyambutan anak. menurut Suyadi (2010) mengatakan bahwa pijakan lingkungan bermain dilaksanakan dan engancara: pendidik lebih aktif dari pada peserta didik, karena pendidik harus mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum peserta didik masuk, sudah tertatarapidansiapidigunakanbermain.

Pijakan sebelum main dilaksanakan dalam lingkaran sebelum permainan dimulai.

Beberapa kegiatan yang dilakukan saat pijakan sebelum main menurut Depdiknas (2006) yaitu anak diminta duduk melingkar dan pendidik ada diantara anak-anak, pendidik member salam dan menanyakan kabar anak-anak, pendidik meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa yang tidak hadir hari ini, meminta salah satu anak untuk memimpin berdoa, pendidik menyampaikan tema hari ini dan mengkaitkannya dengan kehidupan anak, pendidik membacakan buku yang berkaitan dengan tema lalu menanyakan kembali isi cerita kepada anak, pendidik mengkaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak, pendidik mengenalkan semua tempat, pendidik mengkaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, pendidik menyampaikan bagaimana aturan main seperti memilih teman, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri permainan, pendidik mempersilahkan anak untuk mulai bermain.

Pijakan selama main dilakukan ketika proses bermain di dalam kegiatan berlangsung. Kegiatan-kegiatan dalam pijakan ini menurut Sujiono (2010) berisi memberikan waktu peserta didik untuk mengelola dan meneliti pengalaman main, mencontohkan komunikasi yang tepat, memperkuat dan memperluas bahasa peserta didik, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main siswa.

Pijakan setelah main dilakukan ketika kegiatan bermain sudah selesai. Menurut Depdiknas (2006) kegiatan-kegiatan dalam pijakan setelah main meliputi mempersilahkan anak untuk membereskan alat main yang digunakan, mempersilahkan anak duduk melingkar dan menanyakan kepada setiap anak kegiatan main yang telah dilakukan atau melakukan *recalling* untuk melatih daya ingat dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pendapat kegiatan main yang telah mereka lakukan.

Evaluasi pembelajaran merupakan

bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran. Evaluasi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan antara tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian Rochayah (2011). Tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada siswa TK Masyitoh 02 kelompok B pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 Desa Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. Istiqomah (2012). Tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui *fingerpainting* pada anak kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawang Sragen tahun ajaran 2011/2012.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Halimah (2009) Tentang Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Anggraini (2016) Tentang Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa aktivitas bereksplorasi dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini, baik dalam hal penciptaan objek, pemberian nama objek yang dibuat, dan pengembangan hasil karya yang dibuat. Rosalina (2008) dengan judul Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. Adanya penelitian terdahulu membuktikan bahwa aktivitas bermain merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan rancangan studi kasus. Kehadiran peneliti sangat dibutuhkan dalam penelitian ini karena pengumpul data dan instrumen utama penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Alam Al Muttaqin Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, Waktu penelitian dilaksanakan selama 2 bulan.

Dimiyati (2013) menyatakan bahwa sumber data penelitian ialah subjek atau objek penelitian dimana darinya akan diperoleh data. Peneliti terlebih dahulu menentukan informan yang akan diminta keterangan atau informasi. Informan adalah seseorang yang dianggap memahami dan menguasai data, fakta, atau informasi yang berkaitan tentang objek penelitian.

Informan kunci dalam penelitian ini ialah peneliti dan orang yang dianggap memahami tentang pengembangan kreativitas di PAUD Alam Al Muttaqin. PAUD Alam Al Muttaqin mempunyai guru yang berjumlah 3 orang, dan 1 orang kepala sekolah. Penentuan sumber informasi ini menggunakan bentuk *snowball sampling* sehingga jumlah informan dalam penelitian ini dapat berubah atau bertambah sesuai dengan kebutuhan dan kelengkapan data dalam penelitian. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah

teknik analisis model *Miles and Huberman*.

Langkah-langkah teknik analisis model *Miles and Huberman* terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (*data display*), dan proses menarik kesimpulan (*conclusion drawing*). Cara yang dilakukan untuk menguji keabsahan atau kebenaran data dalam penelitian ini ialah menggunakan triangulasi.

Yusuf (2014) mengemukakan bahwa triangulasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat dan kredibel. Adapun cara yang dapat digunakan dalam triangulasi ini adalah dengan menggunakan sumber yang banyak dan menggunakan metode yang berbeda.

Triangulasi dengan sumber yang banyak dalam melakukan uji kredibilitas dapat dilakukan dengan kegiatan mengecek data dari berbagai sumber. Triangulasi dengan metode yang berbeda dalam melakukan uji kredibilitas dapat dilakukan dengan kegiatan mengecek data pada sumber yang sama tetapi menggunakan berbagai metode. Misalnya data yang didapatkan dari hasil wawancara, kemudian dicek melalui observasi, dan dokumentasi. Tahapan dalam melakukan penelitian khususnya kualitatif, terdiri dari pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pengembangan Kreativitas Anak

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin dapat dideskripsikan sebagai berikut. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan merencanakan metode pembelajaran, dan RPPH. RPPH yang dibuat mengacu pada program semester dan program mingguan yang disesuaikan dengan tema/sub temanya. RPPH berisi data keterangan tentang

hari/tanggal, tema/subtema, alokasi waktu, nama permainan, tujuan, indikator, dan pijakan-pijakan dalam bermain.

Pelaksanaan perencanaan pembelajaran untuk pengembangan kreativitas melibatkan peran anak-anak untuk melaksanakan perencanaan pembelajaran pengembangan kreativitas anak. Metode yang digunakan yaitu metode praktek langsung, metode pengembangan motorik, metode bermain peran, metode mendongeng, dan metode belajar menemukan dalam pengembangan kreativitas anak.

**Perencanaan pembelajaran** dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu metode pembelajaran, kondisi pembelajaran, dan RPPH pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh kepala sekolah:

*Metode yang digunakan dalam pengembangan kreativitas yaitu antara lain menggunakan metode praktek langsung, metode pengembangan motorik, metode bermain peran, metode mendongeng, dan metode belajar menemukan. Contohnya dengan metode belajar menemukan mendorong anak untuk aktif menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas mereka. Misalnya, guru menyajikan contoh dan anak berkerja dengan contoh-contoh sampai mereka menemukan keterkaitan dan akhirnya dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.(A.A1.W1.KS).*

Selanjutnya hasil wawancara yang di jelaskan oleh informan yaitu guru 1 tentang pengembangan kreativitas yaitu:

*Metode yang digunakan dalam pengembangan kreativitas yaitu antara lain menggunakan metode praktek langsung, metode pengembangan motorik, metode bermain peran, metode mendongeng, dan metode belajar menemukan. Contohnya dengan metode pengembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya*

*dengan lingkungan sekolah. Jadi bu dengan menggunakan metode pengembangan motorik ini, pada usia pra sekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan berbaris-barbaris.(A.A1. W1.G1).*

Perencanaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas juga mendeskripsikan tentang kondisi pembelajaran pada anak dalam kegiatan bermain pengembangan kreativitas adapun hasil wawancara tentang kondisi pembelajaran pengembangan kreativitas oleh kepala sekolah:

*Setiap kita membuat kegiatan bermain pengembangan kreativitas anak merasa penuh semangat dan anak merasa betah dari pada dengan kegiatan memberikan tugas lks. (A.A2.W1.KS).*

Kemudian ada hasil wawancara oleh informan guru 3:

*Kondisi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas dengan belajar sambil bermain anak akan merasa senang dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pengembangan strategi kreativitas bu, contohnya strategi menciptakan produk. Strategi ini menggunakan banyak imajinasinya. Setiap anak bebas berespresi dalam menciptakan produk atau hasil karya nya sendiri, agar memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya. (A.A2.W1.G3).*

Selain wawancara tentang perencanaan pembelajaran dan kondisi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas ada wawancara tentang RPPH pembelajaran dalam pengembangan kreativitas yang mendukung terlaksananya kegiatan bermain dan pembelajaran dengan baik salah satu hasil wawancara oleh informan guru 1:

*Pembuatan RPPH tentunya sangat kita perhatikan dalam pengembangan kreativitas anak salah satu contoh pembuatan RPPH pengembangan kreativitas anak yaitu dengan tema tanaman, sub tema daun, usia 4-6 tahun dengan permainan membuat topi dari daun dan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Disini guru memperkuat dan memperluas pengetahuan anak tentang tanaman daun yang ada di lingkungan sekolah. Guru juga memberikan waktu untuk anak belajar secara nyata/ langsung, belajar dengan cara berbuat, dan tidak memisahkan anak dari kebutuhan bermain agar dapat menstimulus perkembangan kreativitas anak dengan baik. (A.A3.W1.G1).*

Saat kegiatan permainan berlangsung kegiatan pengembangan kreativitas dengan diiringi penjelasan guru seperti proses apa saja dalam kegiatan pengembangan kreativitas sudah di buat dan dijelaskan pada pembuatan RPPH seperti yang dijelaskan pada hasil wawancara informan oleh guru 3:

*Pembuatan RPPH sangat mendukung dalam kegiatan pengembangan kreativitas salah satu contoh RPPH dalam pengembangan kreativitas yaitu dengan tema panca indera, sub tema mengenal panca indera dan fungsinya dengan permainan boneka dari kaus kaki bekas dan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Disini anak diajak bermain peran dan bercerita tentang identitasnya melalui media boneka dari kaus kaki bekas dengan kegiatan ini guru dapat memaksimalkan pengembangan bahasa, kognif, dan fisik motorik anak dengan baik. Dengan bermain boneka dari kaus kaki bekas anak dapat berimajinasi dan berlatih untuk mempunyai kepercayaan diri yang kuat. (A.A3.W1.G3).*

Pengembangan kreativitas di PAUD Alam Al Muttaqin dalam perencanaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak dari hasil wawancara dan didukung dari RPPH yang guru buat menunjukkan pengembangan kreativitas sudah menjadi rancangan pembelajaran dalam suatu kegiatan yang dilakukan. Hasil observasi yang dilakukan peneliti, saat guru menerangkan media yang sudah disediakan. Guru menjelaskan, bertanya jawab mengenai perencanaan pembelajaran lalu guru memberikan kesempatan kepada anak agar dapat mengeksplorasi, mengekspresikan, dan berimajinasi dengan baik.

**Proses Pembelajaran** Pengembangan kreativitas pada anak yang selanjutnya adalah proses pembelajaran oleh guru di PAUD Alam Al Muttaqin. Adapun hasil wawancara tentang perencanaan pembelajaran oleh guru 1:

*Proses pembelajaran kreativitas guru menjelaskan apa kegunaannya, bagaimana rasanya, warnanya, dan lain sebagainya. Anak memegang masing-masing satu mediana bu, jadi anak akan dengan mudah mengamati dan mengerti kegiatan yang dilakukan. Kemudian saya contohkan permainnya dalam membuat topi dari daun bu, saat pembelajaran berlangsung setelah kegiatan kreativitas yang sudah di perhatikan ke anak selanjutnya anak akan menyimpulkan dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan. (B. B1.W2.G1).*

Selanjutnya pendapat oleh informan kepala sekolah:

*Guru dan anak terlibat langsung dalam proses kegiatan dalam pembelajaran kreativitas anak. Misalnya yang akan di pelajari tentang pembuatan boneka dari kaus kaki bekas. Guru memberikan motivasi, semangat, dukungan kepada anak agar bisa melakukan kegiatan main dengan baik. Guru juga memberikan media atau alat peraga yang sesungguhnya agar anak lebih*

*memahami dan mengerti kegiatan main yang akan dilakukan bersama-sama. Guru juga menggunakan strategi pengembangan kreativitas dalam proses pembelajarannya dengan kegiatan, menciptakan, berimajinasi, bereksplorasi, dan bereksperimen dalam setiap kegiatan pengembangan kreativitas kemudian guru juga menilai kemampuan anak dalam membuat produk atau karya seni dengan cara mengamati kegiatan anak sudah benar atau belum dalam pembuatan karya seni sudah faham atau belum dengan kegiatan bermain pengembangan kreativitas. (B.B1.W2.KS).*

Proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak dengan membuat permainan kelompok maupun individu yang mengikutsertakan langsung anak dalam kegiatan tersebut dan memberikan media atau alat peraga yang sesungguhnya sehingga anak akan mengerti persamaan dan perbedaan dari kegiatan main kreativitas tersebut. Selain wawancara tentang proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas peneliti juga mewawancarai tentang fasilitas dalam pengembangan kreativitas adapun hasil wawancara oleh informan guru 3:

*Guru dan anak bernyanyi sesuai dengan tema dan kegiatan permainan dan memberitahukan media atau alat peraga yang sesungguhnya. Kita juga membuat pembelajaran kreativitas yang lebih menarik. Dengan hiburan diselipkan saat kegiatan berlangsung anak-anak lebih mengerti dan mampu menyimak materi yang diberikan. (B.B2.W2.G3).*

Selanjutnya hasil wawancara tentang fasilitas pengembangan kreativitas oleh guru 1:

*Fasilitasnya menggunakan media nyata yang sudah kita ajarkan sebelumnya bu, nanti anak sudah faham karna sudah kita ajarkan tentang media tersebut dengan*

*begitu kita mudah membuat permainan dan anak faham dengan apa yang kita jelaskan. (B.B2.W2.G1).*

Hasil wawancara menunjukkan dalam pengembangan kreativitas anak dengan proses dan fasilitas pembelajaran guru membuat permainan dengan menggunakan alat bantu yang mendukung seperti media, menggunakan media yang sudah diamati anak atau dijelaskan guru. Didukung juga dengan hasil dokumentasi dapat dilihat bahwa guru melakukan proses pembelajaran dan memberikan fasilitas dalam pengembangan kreativitas anak dengan guru melakukan permainan yang sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan saat itu, guru membentuk kelompok maupun individu dan menyediakan media yang berbeda membuat anak membandingkan persamaan dan perbedaan dengan menggunakan media.

**Evaluasi pembelajaran** dilaksanakan dengan tanya jawab dan memberikan penilaian terhadap setiap kegiatan yang dilakukan anak baik proses maupun hasil karya yang dibuat. Penilaian pembelajaran dilakukan dengan cara mengobservasi kegiatan yang sedang dilakukan oleh anak, bertanya untuk menggali gagasan anak, lalu mendokumentasikan setiap kegiatan anak baik proses maupun hasil yang kemudian diberikan penilaian secara keseluruhan.

Evaluasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas adalah pengembangan kreativitas dalam penilaian dan bentuk-bentuk penilaian kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung oleh guru PAUD Alam Al Muttaqin. Hasil wawancara dengan informan penelitian tentang kemampuan penilaian dan bentuk-bentuk penilaian dalam pengembangan kreativitas anak adapun hasil wawancara oleh guru 1:

*Penilaian menggunakan tanya jawab bu, siapa yang bisa menjelaskan permainan yang sudah kita lakukan tadi nantikan ada anak-anak yang maju*

*menjelaskan dengan begitu kita dapat menilai anak. (C.C1.W3.G1).*

Kemudian didukung hasil wawancara oleh kepala sekolah:

*Penilaian yang kami lakukan meliputi kegiatan saat dan setelah anak selesai mengerjakan karyanya. Ketika itu kita nilai nih masing-masing anak bagaimana perkembangannya". Setiap hari selalu mendokumentasikan setiap kegiatan anak mulai dari saat anak membuat hingga karyanya selesai. Semua kami photo dan karyanya kami kumpulkan. Dari hasil karya/ produk yang diciptakan anak guru dapat menyimpulkan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada anak. (C.C1.W3.KS).*

Guru akan bertanya mengenai materi yang sesuai dengan tema dan permainan yang dipelajari, dengan begitu anak akan menjawab dan mengutarakan di depan umum secara lisan apa yang sudah mereka pelajari di kegiatan kreativitas. Selain menjelaskan tentang penilaian dalam pengembangan kreativitas selanjutnya peneliti mewawancarai tentang bentuk-bentuk penilaian dalam pengembangan kreativitas oleh guru 2:

*Bentuk penilaian bisa digunakan dengan tanya jawab, dan melihat hasil karya atau produk dalam pembuatan kegiatan kreativitas anak. Guru mengamati dan memperhatikan kinerja anak, menilai dari proses hingga menjadi produk seperti bagaimana cara anak memegang gunting, menempel, memotong, dan melipat apakah sudah benar atau belum setelah itu guru juga menilai bagaimana cara anak mempresentasikan hasil karyanya di depan teman-teman sudah percaya diri atau masih perlu di bimbing oleh guru. (C.C2.W3.G2).*

Selanjutnya hasil wawancara dari informan oleh kepala sekolah:

*Bentuk penilaian dilakukan ketika proses maupun hasil kegiatan anak. Bagaimana saat anak mengerjakan tugasnya, bagaimana hasilnya, sudah mandiri atau masih perlu dibantu. Itu sih bentuk- bentuk penilaiannya. Guru selalu melakukan tanya jawab sebagai salah satu bentuk penilaian pada anak kita juga memperhatikan siapa saja yang suka dan tidak suka menjawab setiap guru bertanya kita akan menanyakan khusus ke anak yang suka diam supaya melatih anak untuk terus berbicara, aktif, dan percaya diri. (C.C2.W3.KS).*

Guru melakukan tanya jawab setelah proses pembelajaran kreativitas berlangsung, guru akan bertanya kepada anak hasil observasi percobaan yang sudah anak lakukan dan apa yang sudah mereka lihat saat kegiatan kreativitas dan guru juga menilai bagaimana cara anak mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dan teman-temannya dengan begitu guru dapat menilai anak sudah mandiri dan percaya diri atau masih perlu di bantu. Sehingga anak akan bercerita kembali hasil yang sudah mereka pelajari saat pembelajaran kreativitas itulah upaya guru dalam mengatasi kendala dalam perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti guru menunjukkan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan melihat hasil karya anak dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan, memancing anak untuk berbicara dengan selalu bertanya, memberikan hiburan atau tebak-tebakkan yang sesuai dengan tema pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Gippenreiter (2016) telah menunjukkan bahwa pemikiran kreatif yang berkembang dengan baik membantu anak menjelajahi dunia, merasakan sikap nilai terhadap dunia. Masa kanak-kanak pra-sekolah mewakili periode sensitif dalam pembentukan



kekuatan dan kemampuan kreatif pada anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pengembangan kreativitas dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu praktek langsung, metode mendongeng, metode belajar menemukan, metode pengembangan motorik, metode bercerita dan pijakan yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan merencanakan RPPH dan pijakan lingkungan main. RPPH pembelajaran dilaksanakan dan berisi data tentang hari/tanggal, tema/subtema, alokasi waktu, nama permainan, tujuan, kegiatan main, indikator, dan pijakan-pijakan.

Pijakan lingkungan main dilakukan dengan cara menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan di dalam sentra serta menyambut kedatangan anak. Pernyataan tersebut diperjelas oleh Luluk(2014) yang mengatakan bahwa pijakan lingkungan main dilaksanakan guru dengan cara: (i) mengelola lingkungan main atau sentra dengan bahan dalam jumlah dan jenis yang cukup, (ii)merencanakan intensitas dan densitas permainan, (iii) memiliki dan menyediakan berbagai bahan yang mendukung 3 jenis main, (iv) memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan, (v) menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial anak secara progresif dan positif.

Pijakan sebelum main diisi dengan kegiatan pembukaan di dalam lingkaran, bewhudu, shalat dhuha di dalam sentra ibadah, kemudian masuk ke dalam kegiatan pengembangan kreativitas. Guru membuka salam, bertanya kabar, berdoa, menjelaskan tema, menggali pengetahuan anak, menjelaskan alat main, menyepakati aturan main dan mempersilahkan anak untuk bermain.

Pernyataan tersebut dipertegas oleh pendapat Depdiknas (2006) yang mengatakan bahwa kegiatan yang berada di dalam pijakan sebelum main adalah anak diminta duduk melingkar

dan pendidik ada diantara anak-anak, pendidik member salam dan menanyakan kabar anak-anak, pendidik meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa yang tidak hadir hari ini, meminta salah satu anak untuk memimpin berdoa, pendidik menyampaikan tema hari inidan mengkaitkannya dengan kehidupan anak, seperti hasil wawancara oleh guru "Menjelaskan, menceritakan, dan mengajarkan pada anak dari batang, akar, daun, cara menggunakan pohon untuk apa? Daun pada tumbuhan atau pohon dapat dibuat apa? Bersama mengerjakan saat kegiatannya, jadi ketika pembelajaran kreativitas anak langsung mengikuti apa yang akan dipelajarinya. Ketika guru memberikan contoh permainan, anak ikut bersama-sama jadi bersamaan kita menjelaskan apa yang mau dibuat. Guru juga menggunakan strategi pengembangan kreativitas bu, salah satu strateginya yaitu bereksperimen anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Melalui eksperimen anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah ditemui sebelumnya".

Pijakan selama main diisi dengan kegiatan guru berkeliling menanyai aktivitas yang sedang dilakukan oleh anak, memberikan pujian dan bantuan jika ada anak yang mengalami kesulitan, mengamati dan mendokumentasikan setiap proses maupun hasil kegiatan anak sebahai bahan penilaian, mengumpulkan karya anak, serta memberitahukan pada anak bahwa waktu main hampir habis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2010) yang mengatakan bahwa kegiatan pijakan selama main berisi memberikan waktu peserta didik untuk mengelola dan meneliti pengalaman main, mencontohkan komunikasi yang tepat, memperkuat dan memperluas bahasa peserta didik, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, megamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main siswa.

Pijakan setelah main berisi kegiatan membereskan bahan/alat main yang telah digunakan, mencuci tangan,

berdoa, makan bersama, pengulasan kegiatan yang telah dilakukan (*recalling*), kemudian berdoa dan pulang. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2006) yang mengatakan bahwa kegiatan saat pijakan setelah main ialah mempersilahkan anak untuk membereskan alat main yang digunakan, mempersilahkan anak duduk melingkar dan menanyakan kepada setiap anak kegiatan main yang telah dilakukan atau melakukan *recalling* untuk melatih daya ingat dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pendapat akan kegiatan main yang telah mereka lakukan.

Kegiatan main di PAUD Alam Al Muttaqin menggunakan metode praktek langsung, metode bermain peran, metode mendongeng, metode belajar menemukan, dan metode pengembangan motorik. Akan tetapi dalam setiap harinya penggunaan metode pembelajaran tersebut tergantung pada kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan main pengembangan kreativitas antara lain bermain membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, bermain membuat topi dari daun, dan bermain bayangan hewan kesukaan.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi berkaitan dengan kegiatan anak selama pembelajaran yang berguna sebagai alternatif keputusan pendidik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak dilakukan dengan melakukan perencanaan pembelajaran berupa metode pembelajaran dan (RPPH) yang mengacu pada program semester dan program mingguan, penataan bahan dan alat main yang akan digunakan di dalam kegiatan permainan. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan di dalam lingkaran, pengenalan tema/subtema, alat dan bahan, aturan main, dan mempersilahkan anak bermain, kegiatan

selama anak main berisi pemberian pujian/bantuan, observasi dan dokumentasi kegiatan anak.

Kegiatan setelah main berisi kegiatan membereskan alat main, makan, *recalling*, dan pulang. Kegiatan main menggunakan metode pembelajaran dan strategi pengembangan kreativitas. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran (i) kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengawasan kepada guru-guru dalam menerapkan kegiatan pengembangan kreativitas serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran pengembangan kreativitas. (ii) guru, diharapkan dapat lebih menggali dan kreatif dalam pengembangan instrumen untuk mengembangkan kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran di dalam kegiatan main sehingga kegiatan yang dilaksanakan bisa bervariasi dan menyenangkan untuk anak usia dini.

Selain itu, guru juga dalam melakukan penilaian hendaknya membuat lembar observasi agar lebih mudah dalam menilai masing-masing perkembangan anak. (iii) peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk penelitian selanjutnya, disarankan kepada peneliti lain untuk pengembangan kreativitas anak.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraini. 2016. Tentang Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.
- Bayanova. L.2014. *Compliance with Cultural rules of children Having Different Level of Creativity.*

- Creativity Research Journal, (Online). Vol 146, 192-195. Tersedia di (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>) diakses pada tanggal 04 Desember 2017
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). (Pendekatan Sentra dan Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Gippenreiter, U. 2016. *The Image of Happiness Among Children with Different Level of Creativity*. Creativity Research Journal, (Online). Vol 233, 481-485. Tersedia di <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> [diakses pada tanggal 04 Desember 2017]
- Haenilah, E. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Halimah. 2009. Tentang Efektifitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang.
- Istiqomah. 2012. Tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui finger painting pada anak kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawang Sragen tahun ajaran 2011/2012.
- Luluk, A. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda.
- Popescu. 2015. *Familial Barriers in the Development of Creativity in Preschoolers*. Creativity Research Journal, (Online). Vol 187, 601-606. Tersedia di <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> diakses pada tanggal 04 Desember 2017
- Rochayah. 2011. Tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Rosalina. 2008. Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Yusuf, M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yanuarita, F. 2014. *Rahasia Otak & Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Teranova Books.