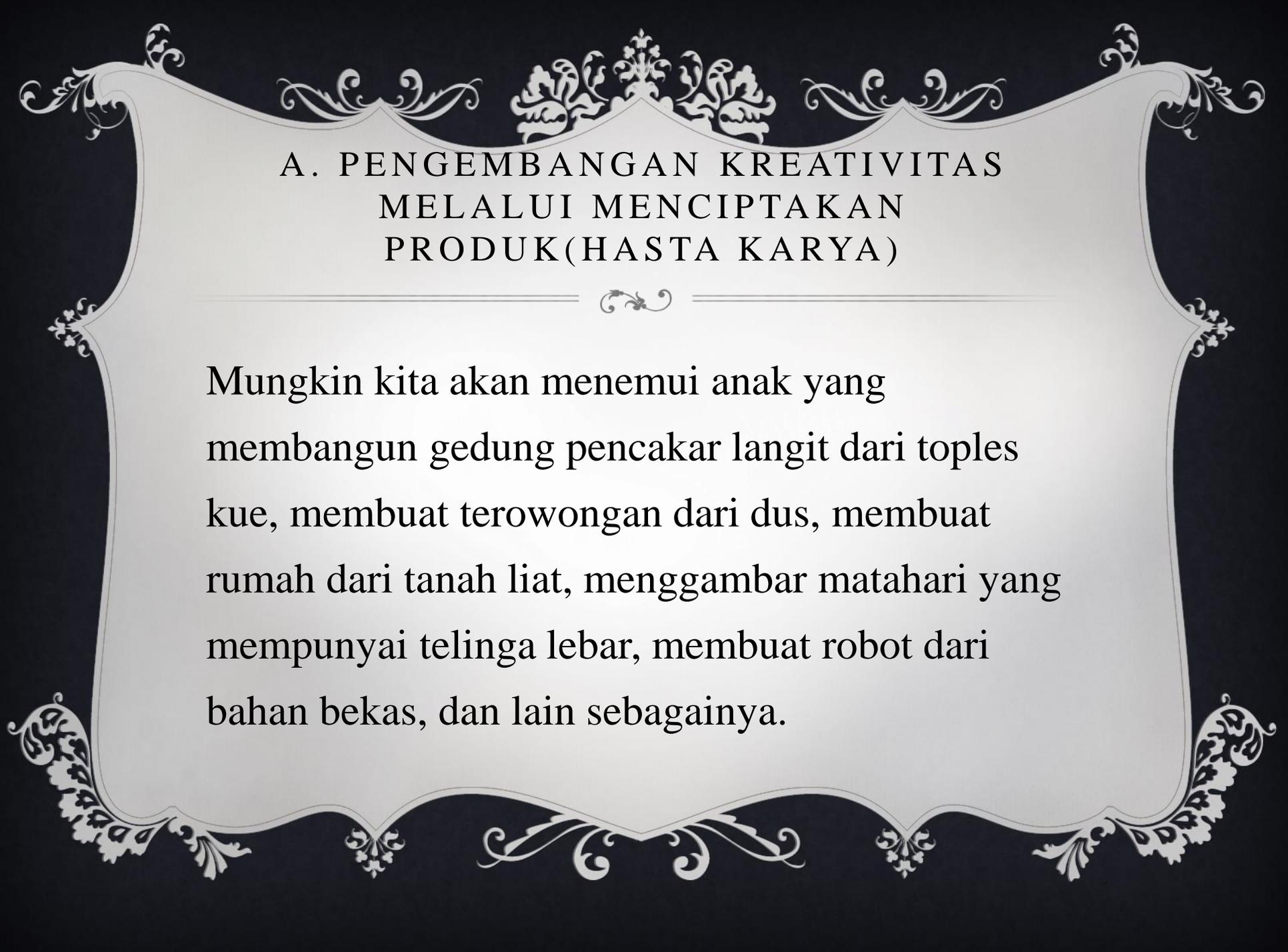




PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MELALUI
7 PENDEKATAN



A. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MENCIPTAKAN PRODUK (HASTA KARYA)

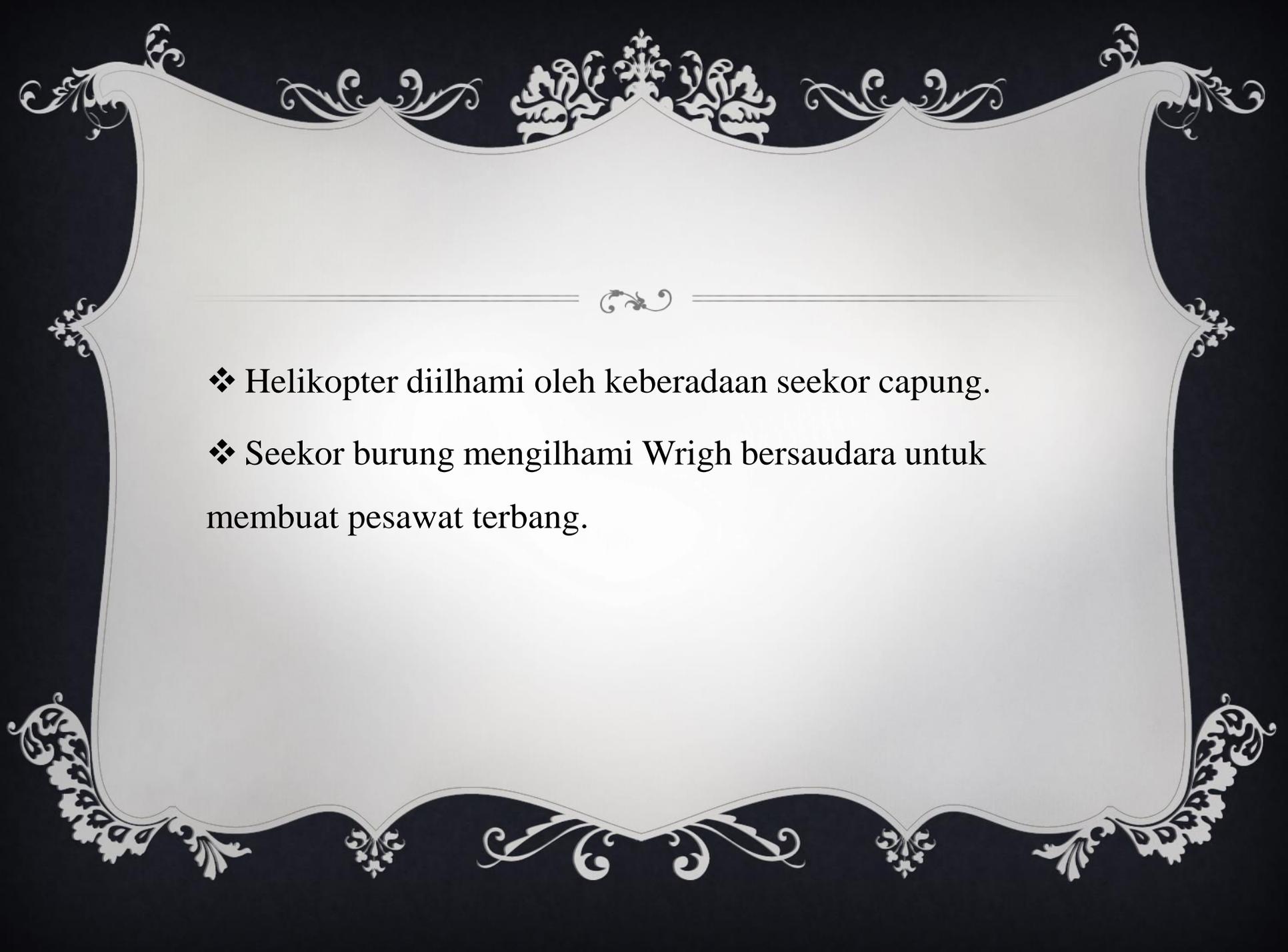
Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari yang mempunyai telinga lebar, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.

B. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI IMAJINASI

- ❖ Anak dibawah usia 7 tahun sering berimajinasi.
- ❖ "seandainya aku menjadi seorang astronot," atau "seandainya aku bisa terbang dan tinggal di atas awan".
- ❖ Sebagian anak perempuan melakukan sosiodrama, berpura-pura memasak, menyetrika, mencuci, bermain peran.

C. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI EKSPLORASI

- ❖ mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan di hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.
- ❖ menjelajahi atau mengunjungi tempat.
- ❖ memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, belajar pada alam sekitar (BALS), *Mediated Learning Experience*, dan *Outbound Training*.

- 
- ❖ Helikopter diilhami oleh keberadaan seekor capung.
 - ❖ Seekor burung mengilhami Wrigh bersaudara untuk membuat pesawat terbang.

OUTBOND TRAINING

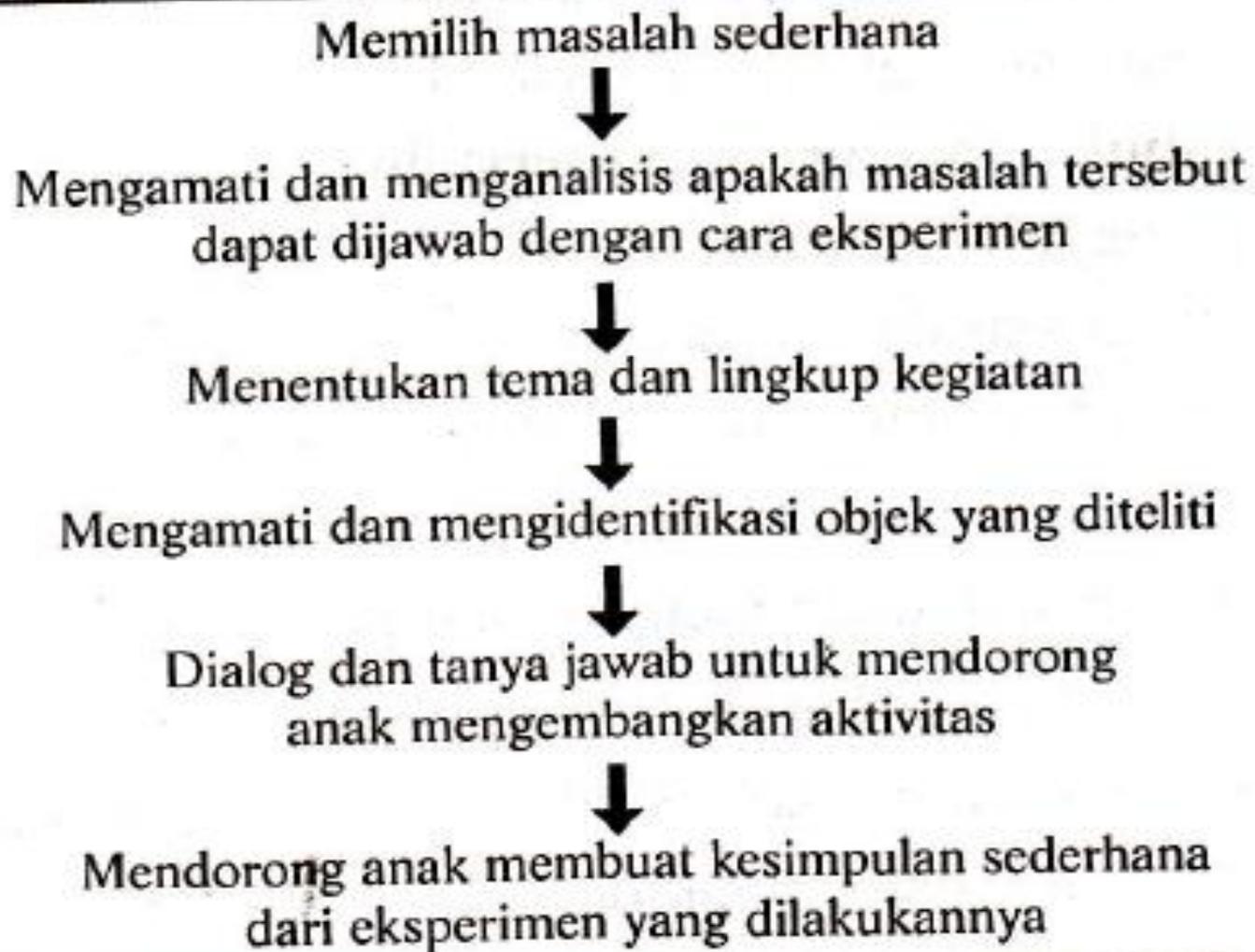
❖ Menurut Ancok (2002) Outbbund Management Training: program pelatihan manajemen di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip "Experientil Learning" (Belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi.

❖ Dilihat dan segi kegiatan: permainan, petualangan (adventure), dan menyusuri sungai atau menyusuri bukit.

❖ Jenis outbound: a) permainan; b) petualangan; c) mencari jejak; d) tantangan.

D. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI EKSPERIMEN

❖ Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai suatu cara untuk memahami konsep tentang sesuatu hal ataupun penguasaan anak tentang konsep dasar eksperimen, **melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi** terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dan kegiatan tersebut.



Gambar 4.1
Desain Eksperimen Sederhana



E. PENGEMBANGAN KEATIVITAS MELALUI PROYEK

❖ Moeslichatoen (1995) menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

- 
-
- ❖ misalnya mempersiapkan pesta sekolah, membangun sarang burung, perayaan Agustusan, Lebaran, Ulang Tahun, dan lain sebagainya.
 - ❖ Anak diberi kebebasan untuk membuat acara yang menarik dan mempersiapkan segala sesuatunya untuk dapat terselenggaranya kegiatan tersebut.
 - ❖ Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.

Guru Memilih Topik



Guru Membuat Peta Konsep Topik



Guru Mengorganisir Topik Proyek ke dalam Kurikulum



Guru Menentukan Lingkup Proyek



Guru Menentukan Lima Kriteria;

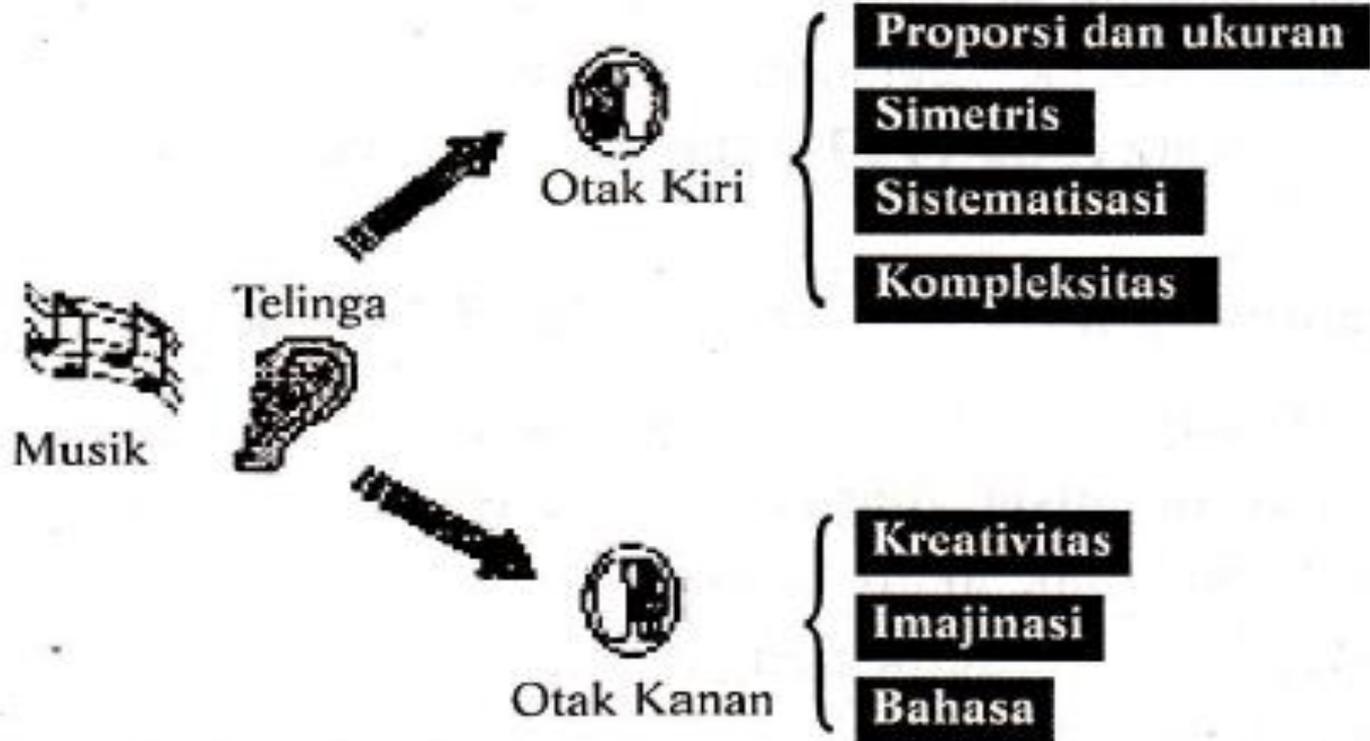
Aktivitas anak, keterampilan yang dapat dilakukan anak, sumber materi, minat dan penguasaan guru tentang topik yang akan dibahas, dan penyesuaian topik dengan jadwal tahunan



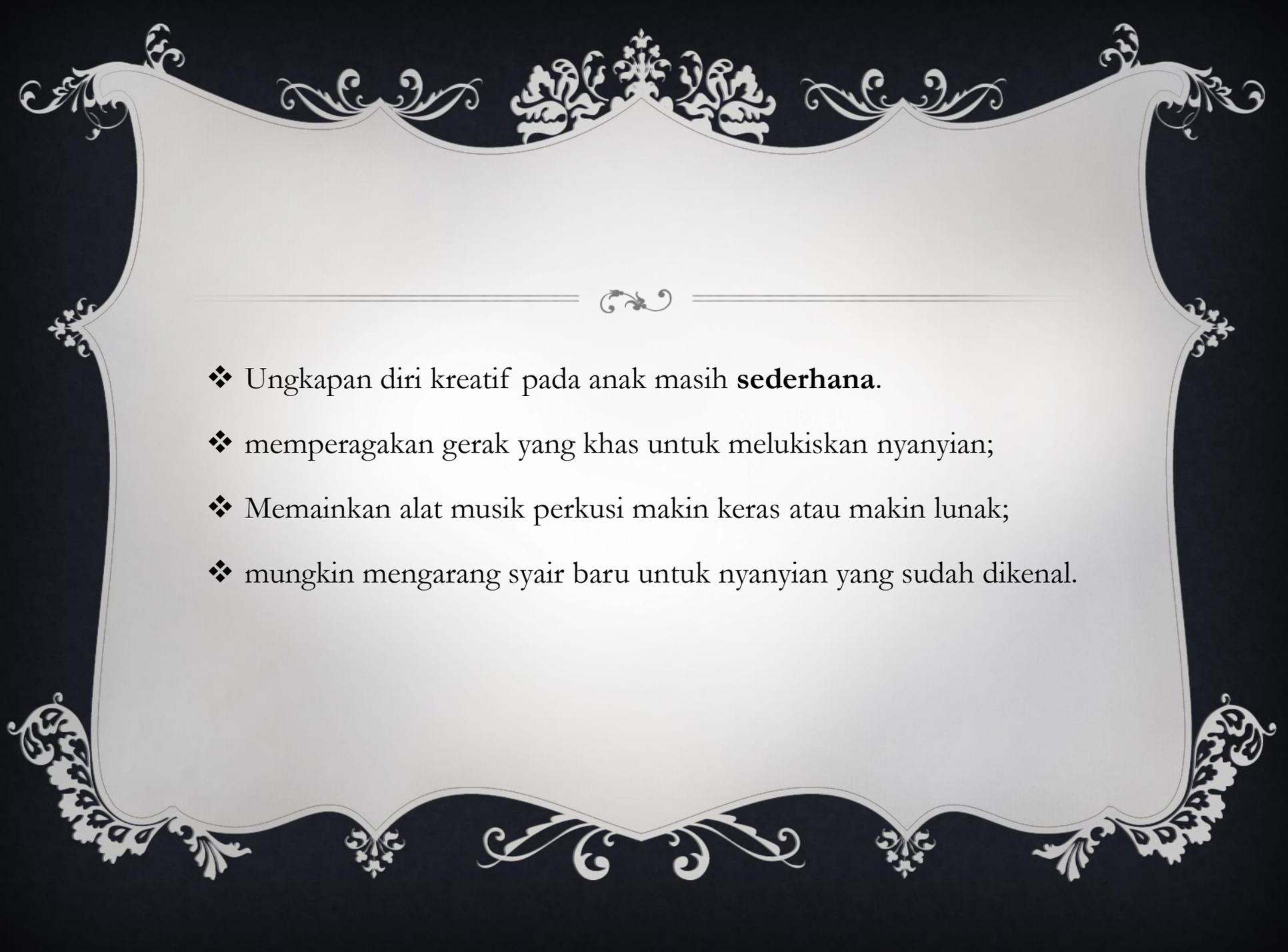
Guru dan Anak Dapat Mengunjungi Tempat
Menarik yang Sesuai dengan Topik

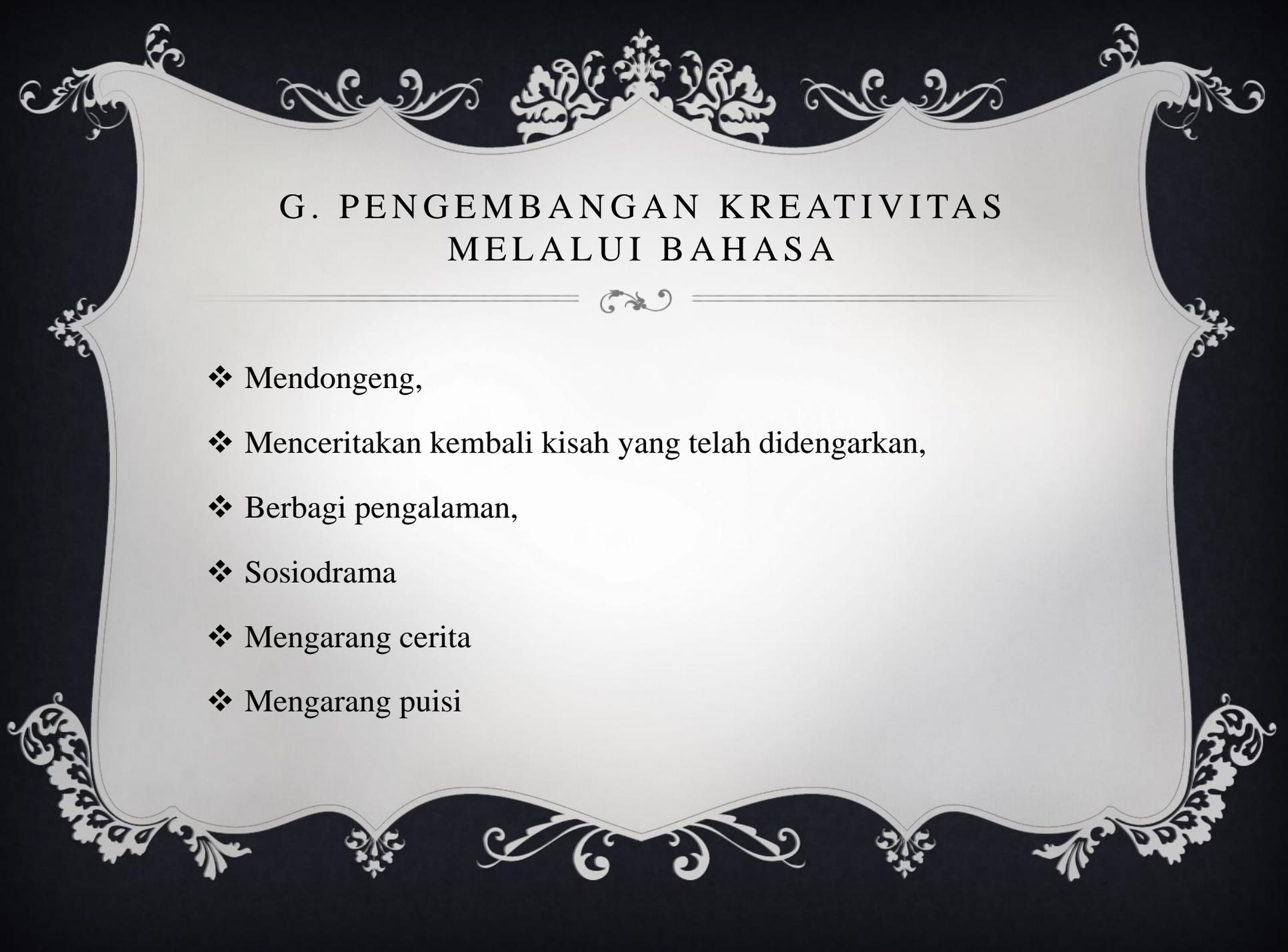
Gambar 4.2
Desain Kegiatan Proyek

F. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI



Gambar 4.3
Pengaruh Musik terhadap fungsi belahan otak

- 
-
- ❖ Ungkapan diri kreatif pada anak masih **sederhana**.
 - ❖ memperagakan gerak yang khas untuk melukiskan nyanyian;
 - ❖ Memainkan alat musik perkusi makin keras atau makin lunak;
 - ❖ mungkin mengarang syair baru untuk nyanyian yang sudah dikenal.



G. PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BAHASA

- ❖ Mendongeng,
- ❖ Menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan,
- ❖ Berbagi pengalaman,
- ❖ Sosiodrama
- ❖ Mengarang cerita
- ❖ Mengarang puisi