

baik dari seorang anak. Selain penulis cerita, anak juga berperan sebagai *aktor kawakan*, sutradara, audiensi, lawan peran pemain lain, serta komentator terhadap peran yang dimainkan oleh kawan-kawannya sehingga mereka tahu apakah dia telah memainkan perannya dengan baik atau tidak. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinatif.

Selain hal tersebut di atas banyak benda yang sederhana dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Sebagai contoh misalnya sapu, sapu dapat anak gunakan sesuai fungsi yang sebenarnya yaitu untuk membersihkan debu dan kotoran atau dapat juga digunakan untuk fungsi yang lain seperti kuda-kudaan, motor, sepeda, sapu nenek sihir yang dapat terbang, dan lain sebagainya. Demikian juga dengan kursi, anak dapat menggunakannya sebagai mobil, traktor, benteng pertahanan, dan lain sebagainya. Demikian pula halnya dengan benda-benda lain, imajinasi akan membuat sesuatu yang “tidak mungkin” menjadi “mungkin”.

C. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, di antaranya hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

Kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru (KBBI; 254). Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan ke-

mampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan saksama, memerhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak, untuk memahami dan memanfaatkan olah jelaahnya berupa:

1. Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata.
2. Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya.
3. Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya.
4. Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada.
5. Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada di sekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Moeslichatoen (1995) menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berpikir konvergen, divergen, dan kemampuan membuat penilaian.

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai medianya misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), *Mediated Learning Experience*, dan *Outbound Training*.

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan mereka pada alam sekitarnya. Mengapa alam dapat dijadikan sarana pengembangan kreativitas pada anak usia dini? Hal ini disebabkan karena melalui alam seorang anak dapat mengenal banyak hal yang beragam, unik dan spesifik. Semua makhluk ciptaan Tuhan tidak ada yang sama, sekalipun ia adalah bayi kembar identik. Tuhan adalah figur pencipta yang sangat kreatif dan kaya akan ide. Tuhan tidak pernah menciptakan hal yang sama dua kali. Segala sesuatu

tercipta berbeda, khas dan spesifik. Melalui alam seorang anak dapat diperkenalkan dengan pola kreatif, yang akan melatih dan membiasakan mereka menjadi manusia kreatif. Selain itu, pengakraban terhadap alam pun dapat menumbuhkan kekaguman terhadap Tuhan dan rasa cinta terhadap lingkungan.

Dengan **Belajar pada Alam Sekitar atau BALS** (Rachmawati, 2001), anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi, dan ukuran melalui alam. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Kemajuan teknologi pun diilhami oleh alam. Sebagai contoh desain pesawat helikopter diilhami oleh keberadaan seekor capung, seekor burung mengilhami Wright bersaudara untuk membuat pesawat terbang, hingga teori fisika terbaru pun seperti *Worm hole* pun diilhami oleh seekor cacing yang melubangi satu sisi pohon dan keluar dari sisi yang lain dan banyak lagi hal lainnya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. Selain mereka dapat membuat duplikasi, anak pun dapat memanfaatkan benda yang ada menjadi sesuatu yang baru. Mengenal dan bersahabat serta mencintai alam akan membuat anak menjadi pribadi yang kreatif, agamis serta penuh kasih. Tinggal bagaimana para pendidik mengarahkan dan memberi makna pada alam yang ada di sekitar anak.

Mediated learning experience adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru. Selain itu, manfaat lain yang diperoleh adalah anak mendapatkan pengalaman dan pembiasaan belajar yang bermakna secara mandiri, mudah, menarik. Dengan kegiatan ini diharapkan muncul kesadaran pada diri anak bahwa belajar tidak hanya terjadi di kelas namun seluruh dunia dan kehidupan merupakan media baginya untuk belajar.

Outbond training merupakan metode yang cukup efektif untuk melatih kepemimpinan, kepercayaan diri, kerja sama, kemandirian, dan perkembangan lainnya pada anak. Menurut Ancok (2002) *Outbound Management Training* merupakan program pelatihan manaje-

men di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip “*Experiential Learning*” (Belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Dilihat dari segi kegiatan *outbound training* dapat dilakukan dengan berbagai cara di samping permainan, dapat juga melalui petualangan (*adventure*) dan kegiatan penuh tantangan seperti menyusuri sungai atau menyusuri bukit. Dengan demikian jenis *outbound* dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) permainan; b) petualangan; c) mencari jejak; d) tantangan.

Menurut Prihandono (1998), program *outbound* pertama dikenalkan di Indonesia adalah pada tahun 1990-an. Biasanya selama mengikuti kegiatan ini peserta dihadapkan pada bermacam simulasi, rintangan, dan tantangan baik alami maupun buatan di samping menuntut kesiapan fisik dan mental juga akan memacu setiap peserta untuk selalu bersikap adaptif dan interaktif terhadap sesama peserta lainnya.

Dengan *outbound*, anak yang tadinya penakut dalam menghadapi suatu rintangan atau kendala, menjadi berani bahkan hilang rasa takutnya setelah ikut *outbound*. Misalnya dalam suatu kegiatan ‘Menjabat Tali’, di mana dalam ketinggian tertentu anak berjalan di atas tali dengan sungai atau tanah kosong di bawahnya. Pada awalnya sangat mungkin merasa anak takut, namun setelah diberi contoh kemudian dimotivasi dan diberi semangat timbul keberanian dan rasa percaya diri anak, bahkan mereka merasa takjub.

D. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

It may be the clouds in the sky, or the birds in the undergrowth;

It may be a bumblebee on the clover, or a spider in a web;

The pollen of a flower, or the ripples in a pond.

It may be the softness of a fleece, the “Bang!!” in a drum,

Or the rainbow in a soap film.

From all arounds comes the invitation;

All arounds sounds the challenge.

The question is there, the answer lies hidden,

*And **The Child Has The Key***

(Jos Elstgeest, 1985 dalam Wynne Harlen dkk, 1989)

Frase di atas menceritakan kepada kita bahwa anak memiliki semua kunci kehidupan. Segala macam fenomena alam dan berbagai hal permasalahan kehidupan mengundang berbagai tantangan yang mendorong anak untuk melakukan suatu percobaan atas segala keingintahuannya. Metode eksperimen banyak dihubungkan dengan metode pemecahan masalah antara lain dengan menggunakan laboratorium, dan pada umumnya berkenaan dengan pelajaran *science*. Akan tetapi pengertian laboratorium tak perlu dibatasi dengan sebuah ruang kelas yang khusus. Sekolah modern memandang seluruh alam sekitar sekolah sebagai sebuah laboratorium (Pasaribu, 1986). Kegiatan eksperimen dapat pula dilakukan di taman kanak-kanak. Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

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.

Adapun hal yang akan dilakukan anak dalam kegiatan eksperimen ini di antaranya dengan mengajukan pertanyaan:

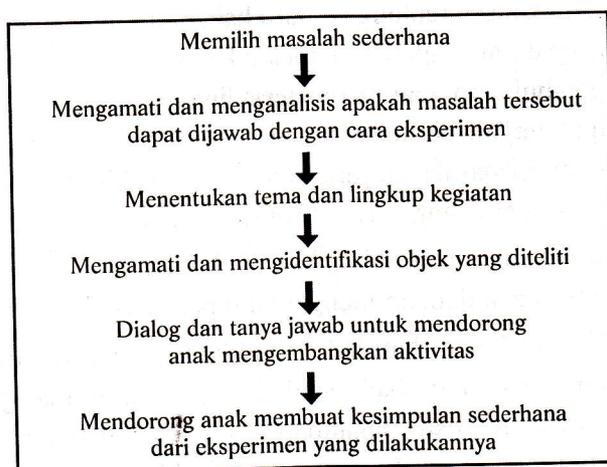
1. Apa ini?, atau dengan kata lain mengidentifikasi ciri atau karakteristik tentang sesuatu, baik benda hidup ataupun mati yang ada di lingkungan mereka, bagaimana hal tersebut dapat berguna bagi kehidupan manusia, hal ini dapat dilakukan dengan cara mengklasifikasikan ataupun memberi label.

2. Bagaimana sesuatu bisa terjadi? Anak memerhatikan hubungan sebab akibat tentang sesuatu.
3. Apa yang harus dilakukan agar hal tersebut dapat berubah? Anak melakukan uji coba sesuai dengan imajinasinya, sehingga benda yang diamati dapat berubah status.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen di antaranya adalah:

1. Memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata.
2. Memfasilitasi minat anak tersebut dan permasalahan yang sifatnya umum kepada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekolah.
3. Memberikan semangat kepada anak untuk "Mencari tahu" daripada "Memberi tahu".
4. Memberikan penjelasan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukannya.
5. Mengarahkan anak untuk membuat suatu kesimpulan sederhana.

Adapun strategi pelaksanaan eksperimen yang dapat dipersiapkan guru untuk mengembangkan kreativitas anak usia taman kanak-kanak ini, di antaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1
Desain Eksperimen Sederhana

E. Pengembangan Keativitas Melalui Proyek

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, banyak sekali metode yang bisa digunakan salah satu di antaranya adalah metode proyek. Metode proyek ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak (Katz, 1991). Sementara itu, Moeslichatoen (1995) menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok. Di dalam kehidupan kelompok, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by Doing*", yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Berkenaan dengan hal tersebut, Piaget mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, namun kita dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak (Sava, 1975).

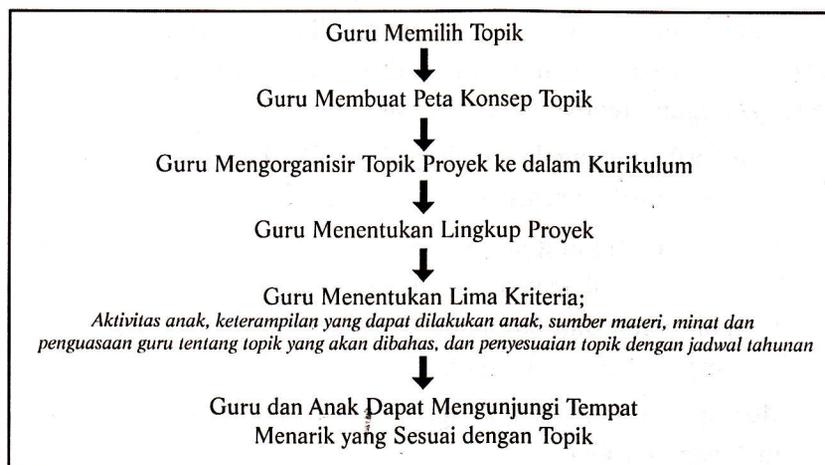
Banyak manfaat yang dapat kita ambil dari metode proyek ini, baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitas, di antaranya:

1. Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.
2. Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing. Hal ini memberikan peluang kepada setiap anak untuk dapat mengambil peran dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok.
3. Memupuk semangat gotong royong dan kerja sama di antara anak yang terlibat.
4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan

sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.

5. Mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan anak.
6. Memberikan peluang kepada setiap anak baik individual maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan metode proyek ini terutama kaitannya dengan kreativitas, misalnya bagaimana anak mempersiapkan pesta sekolah, membangun sarang burung, mempersiapkan perayaan Agustus, Lebaran, Ulang Tahun, dan lain sebagainya. Dari kegiatan yang akan diselenggarakan tersebut, 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.



Gambar 4.2
Desain Kegiatan Proyek

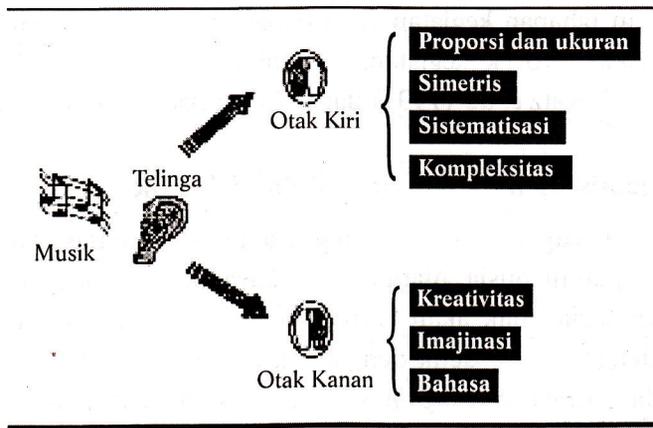
Adapun tahapan kegiatan yang dapat dipersiapkan guru dalam merencanakan proyek kegiatan, sebagaimana yang dikembangkan oleh Lilian G. Katz *et al.* (1991) dapat dilihat pada Gambar 4.2.

F. Pengembangan Kreativitas Melalui Musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. Masing-masing menampilkan kekhasan musik alaminya tersendiri, Alam mengajari manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dari bunyi-bunyian alamiah. Hal ini dapat terlihat mulai dan bunyi gemericik air sungai, deru angin yang menerpa daun-daunan, debur ombak, hingga tetesan air yang jatuh satu-persatu secara konstan dari dahan. Tubuh manusia pun memiliki bunyi dan irama, denyut jantung, dan pita suara yang dapat diatur sesuai dengan keinginan manusia sehingga semakin memperkuat posisi penting musik dalam kehidupan manusia.

AT. Mahmud (1995) menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting daripada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

Sebagaimana yang telah diketahui, otak manusia terbagi atas belahan otak kiri dan otak kanan. Belahan otak kiri umumnya mengurus tubuh bagian kanan, dan sebaliknya otak kanan mengurus tubuh bagian kiri. Otak kiri lebih banyak mengendalikan aktivitas bersifat analisis seperti kegiatan matematika, logika, dan kemampuan bahasa. Sedangkan otak kanan lebih banyak mengendalikan kegiatan bersifat persepsi seperti imajinasi, melamun, melukis, musik, dan irama/ritme. Dari penelitian terakhir, ternyata musik (khu-



Gambar 4.3
Pengaruh Musik terhadap fungsi belahan otak

susnya klasik) dapat melibatkan kedua belahan otak kiri dan kanan. Karena aktivitas musik dapat menggabungkan fungsi analitis dengan fungsi kreatif sekaligus.

Jika digambarkan secara spesifik pengaruh musik terhadap belahan otak kiri dan kanan dapat dilihat pada Gambar 4.3.

Kegiatan kreativitas di bidang musik bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan musik yang telah diperoleh, seperti antara lain:

- Melatih kepekaan rasa dan emosi;
- Melatih mental anak untuk mencintai keselarasan, keharmonisan, keindahan, dan kebaikan;
- Mencoba dan memilih alat musik yang sesuai untuk mengungkapkan isi atau maksud pikiran atau perasaan;
- Meningkatkan kemampuan mendengar pesan dan menyelaraskan gerak terhadap musik yang didengar;
- Meningkatkan kemampuan mendengar musik atau nyanyian dengan mengamati sifat, watak, atau ciri khas unsur pokok musik; dan
- Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan musik atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai musik atau nyanyian.

Ungkapan diri kreatif pada anak masih sederhana. Seperti, anak memperagakan gerak yang khas untuk melukiskan nyanyian; memainkan alat musik perkusi makin keras atau makin lunak, dengan maksud menambahkan nuansa tertentu; mungkin mengarang syair baru untuk nyanyian yang sudah dikenal. Apresiasi musik di taman kanak-kanak erat kaitannya dengan nyanyian, alat musik, dan gerak jasmaniah. Jarang dapat dipisahkan satu dengan yang lain antara bernyanyi, alat musik, serta gerak jasmaniah pada apresiasi musik.

G. Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa

Sering kali kita menemukan anak-anak taman kanak-kanak berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan, terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan bonekanya sendiri daripada perasaan mereka sendiri.

Yusuf (2001) menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka. Sedangkan Smilansky dalam Beaty (1994) menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu (1) meniru ucapan orang dewasa; (2) membayangkan situasi (terutama dialog); dan (3) mengatur permainan. Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

