

STUDI FENOMENOLOGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III

Annisa Delta Justika

Universitas Muhammadiyah Jember, annisadelta98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kreativitas apa saja yang dapat mengembangkan kreativitas anak dalam proses belajar dan bermain pada kegiatan inti pada kelompok B di TK Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode Fenomenologi. Masalah penelitian adalah bagaimanakah pengembangan kreativitas pada anak kelompok B. Hasil penelitian bahwa dalam persiapan pengembangan inti materi yang guru kerjakan dalam persiapan pembelajaran acuannya berdasarkan RPP, dan media yang disiapkan sesuai dengan RPP pada minggu yang telah dibuat. Hasil dari pelaksanaan guru sebagai fasilitator menciptakan suasana serasi dengan pengembangan anak, guru sebagai mediator menyediakan segala kebutuhan yang anak perlukan. Untuk hasil kreativitas anak di dapat melalui stimulasi pada masing-masing perkembangan anak melalui kognitif, fisik-motorik, bahasa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui berbagai aspek pengembangan seperti, pengembangan bahasa, pengembangan fisik motorik, pengembangan kognitif, dan masih banyak aspek pengembangan yang bisa menumbuh kembangkan keterampilan anak.

Kata Kunci : Metode fenomenologi. Pengembangan kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan, rangsangan disini diperoleh dari sisi bahasa, sikap, emosi, daya pikir, dan daya cipta. Daya cipta atau kreativitas dapat anak peroleh dari rangsangan melalui bermain. Menurut Kimpraswil (dalam isi As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi bermain adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah diri) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Banyak sekali manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas

anak usia dini. Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak dalam menciptakan hal-hal yang baru. Seperti pada saat anak belajar sambil bermain peran, disini anak dapat bermain peran dengan imajinasinya seperti bermain peran dokter-dokteran menjadi pasien dan dokter, disini imajinasi anak dapat muncul melalui anak berdialog, hal ini dapat pula mengembangkan kreativitasnya melalui bahasa, lalu anak dapat mengembangkan kreativitas melalui bernyanyi, dan mengamati lingkungan melalui karya wisata. Oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak

diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain guna mendapat rangsangan dari lingkungan.

Salah satu kegiatan belajar sambil bermain yaitu kreatifitas, Munandar (2014:25). mengemukakan bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Menciptakan sesuatu yang baru dalam hal ini yaitu dengan belajar sambil bermain anak dapat memunculkan sesuatu yang baru dari hasil kreasinya seperti anak dapat membuat roket dari origami tanpa guru memintanya, anak disini membuat roket dari hasil daya pikirnya yaitu dengan anak membuat bentuk roket yang mengerucut hingga menjadi bentuk roket yang telah anak ciptakan. Memang pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifitasnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifitasnya karena tidak mendapatkan kesempatan atau tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Sumber Sari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Peneliti melihat ada anak pada saat melakukan kreasi terdapat anak kurang berani serta kurang percaya diri dalam melakukannya, hal ini yang menyebabkan anak tidak antusias dalam bermain. Pada dasarnya bermain menurut Piaget (1951) merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Dalam permasalahan diatas saya ingin meneliti

secara mendalam tentang perkembangan kreativitas anak dan pengembangannya pada anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode Fenomenologi. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III pada kelompok B yang berlokasi di alamat Jalan Riau No.28, Krajan Barat Sumber Sari, Kecamatan Sumber Sari, Kabupaten Jember Jawa Timur dengan subyek anak kelas kelompok B berjumlah 12 anak. Untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, kamera atau handphone dan lainnya. Untuk melengkapi instrumen yang di gunakan dibuat pula catatan lapangan mencatat apa yang di dengar, dilihat, dan dipikirkan selama berlangsungnya pengumpulan data. Data dianalisis dengan uji kesahitan data yaitu triangulasi.

HASIL

Kegiatan belajar dan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III, ternyata menghasilkan kemampuan kreativitas cukup baik dalam bermain bebas. Berdasarkan temuan hasil penelitian pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal III. Kegiatan ini, guru telah menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan guna untuk menunjang kegiatannya secara langsung. Agar anak mampu menunjukkan ketekunannya dalam berkreaitivitas.

Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal III ini dalam pengembangan kreativitas anak, pada muatan kurikulum k-13 di pendidikan anak usia dini, kegiatan pengembangan anak usia dini berisi program-program pengembangan

yaitu melalui berbagai stimulasi kegiatan pengembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan keterampilan seni. Suasana belajar diartikan segala sesuatu yang dapat mendorong minat anak untuk belajar. Adapun pengembangan kreativitas anak dalam hal ini yaitu melalui berbagai stimulasi kegiatan pengembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan keterampilan seni. Suasana belajar diartikan segala sesuatu yang dapat mendorong minat anak untuk belajar.

Pengembangan kreativitas melalui fisik motorik anak dapat mengembangkannya melalui membuat kreasi dengan bermain bebas, anak dapat membuat sesuatu yang baru dengan ide anak. Seperti anak membuat gantungan kunci boneka, tidak hanya membuatnya tetapi anak menambahkan boneka dengan aksesoris seperti pita untuk memberi tanda bahwa boneka tersebut perempuan. Juga ada anak dalam mengembangkan melalui mewarnai, anak mewarnai berbagai gambar dengan tema “kotaku”, ada anak yang mewarnai memakai warna hitam semua, ada anak yang mewarnai memakai warna yang cerah seperti pelangi.

Selanjutnya pengembangan kreativitas anak melalui kognitif anak dapat dan mampu berfikir alur dalam cerita tersebut dengan baik, yang dimana disini anak sedang bermain lego dan balok yang alur dari bermain ini anak-anak seolah-olah membuat semacam rumah anti zombie dengan bahan balok dan lego, kognitif anak muncul untuk membuat rumah anti zombie ini, dimana ada anak yang menambahkan penjaga untuk menjaga rumah agar terhindar dari zombie. Juga ada anak yang menambahkan teng peluru disetiap sudut rumah untuk menghabiskan zombie, Daya imajinasi anak terukur dalam hal ini.

Dalam pengembangan bahasa anak dapat berkreasi melalui bercerita bebas, anak dapat menceritakan dengan ide-ide yang ada pada pikiran anak. Seperti pada penelitian yang diteliti melalui pengembangan bahasa kreativitas anak muncul pada saat menceritakan ulang hasil yang telat di tontonnya, pada saat itu anak melihat film kartun yang dimana setelah film kartun telah berakhir, anak pun masih ingat apa yang telah dilihatnya, anak menuangkannya melalui cerita ulang, anak pada saat itu bergantian untuk menceritakan ulang. Dan benar anak bisa menceritakan nya dengan versi anak sendiri, anak satu dengan anak yang lainnya berbeda versi cerita dalam hal ini. Karena sejati nya memang karakteristik anak berbeda-beda, bahasa anakpun berbeda-beda dalam menceritakan apa yang telah dilihatnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, pengembangan kreativitas dalam kegiatan inti, guru sebagai model adalah guru yang memberikan contoh kepada anak, guru sebagai fasilitator adalah guru yang menyediakan segala kebutuhan yang anak perlukan, guru sebagai mediator karena menurut guru media sangat penting dalam pembelajaran anak. Pengembangan kreativitas tidak hanya dalam satu aspek pengembangan saja, akan tetapi anak bisa mengembangkan berdasarkan stimulasi pada masing-masing aspek perkembangan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan kreativitas anak diberi kebebasan dan anak bebas mengkreasikan apa yang ada dalam imajinasi anak dengan menuangkan ide baru dan pengalaman yang dimiliki anak.

Bagi peneliti bahwa penelitian ini dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan kegiatan yang berguna dibidang pendidikan. Maka peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna.

Jadi masih sangat perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Munandar, U. (1995). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. *Jakarta:Rineka Cipta* .

Musfiroh, T. (2008). Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelegens pada Anak Usia Dini. *Jakarta:Grasindo* .

Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. *Jakarta:Prenada Media Group* .

Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. *Jakarta:Prenada Media Group* .

Nursisto. (1999). Kiat Menggali Kreativitas. *Yogyakarta:Mitra Gama Widya* .

Piaget, J. (1951). The Child's Conception Of The Word. *Savage,Maryland:littlefield Publisher* .

