



Jurnal Pendidikan Universitas Garut
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
ISSN: 1907-932X

PERANAN KELUARGA/ ORANG TUA DAN SEKOLAH DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Ade Holis

Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut

Abstrak

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia, kreativitas diakui sebagai faktor utama yang dapat mendayakan fungsi manusia dengan mensintesis interaksi antara kekuatan intelektual, emotif, dan motivasional.

Mengembangkan kreativitas anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan kreativitas khususnya, juga aspek yang lain seperti: kognitif, sosial, emosional, dan afektif pada anak usia dini.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif).

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, kreativitas dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Hal ini sejalan dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) 2004-2009 yang mencanangkan tekad untuk meningkatkan perluasan PAUD dalam rangka membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, di antaranya dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

Untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini perlu dukungan dari semua pihak; guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat.

Kata kunci: mengembangkan kreativitas anak usia

1 Pendahuluan

Negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan kontribusi bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta

kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini, pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip bermain, agar dapat seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Khususnya pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan Negara

Kreativitas manusia melahirkan pencipta besar yang mewarnai sejarah kehidupan umat manusia dengan karya-karya spektakulernya. Seperti Bill Gate si raja microsof, JK Rolling dengan novel Harry Poternya, Ary Ginanjar dengan *ESQ (Emotional & Spiritual Question)*, penulis Pramudia Anatatur dengan karya-karyanya yang tak lekang oleh waktu, penyanyi Kris Dayanti, Mely Guslow, Seniman Titik Puspa, dan lain-lain. Apa yang mereka ciptakan adalah karya orisinal yang luar biasa dan bermakna, sehingga orang terkesan dan memburu karyanya.

Kreativitas tidak hanya sekedar keberuntungan tetapi merupakan kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif hanyalah merupakan variabel pengganggu untuk keberhasilan. Dia akan mencoba lagi, dan mencoba lagi hingga berhasil. Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan yang kita semua memilikinya dan membuat lompatan yang memungkinkan, mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Gordon Dryden (2000: 185) dalam buku *Revolusi Cara Belajar* mengatakan bahwa, " Suatu ide adalah kombinasi baru dari unsur-unsur lama. Tidak ada elemen baru. Yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru."

Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan kreativitas, dan aspek yang lainnya pada anak usia dini.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplorisif*).

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, kreativitas dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal. Supaya tercapai seluruh aspek perkembangan pada

Untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini perlu dukungan dari semua pihak; guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat.

Terkait dengan itu, orang tua dan guru perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya. Di dalam pendidikan anak uisa dini, orang tua dan guru bukanlah pengajar, melainkan sebagai motivator, fasilitator. Orang tua dan guru diharapkan memberikan stimulus pada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*). Stimulasi dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya sendiri. Bebaskan daya kreatif anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak

mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Lebih jauh lagi, sistem pendidikan di Negara kita kebanyakan menerapkan sistem pendidikan satu arah yang mengutamakan IQ (Kecerdasan intelektual). Dengan sistem pendidikan seperti ini, tingkat kreativitas dan kecerdasan EQ (Kecerdasan emosional) seringkali diabaikan. Sesungguhnya setiap anak memiliki potensi kreatif. Beberapa di antaranya memilikinya lebih dari pada yang lain. Tetapi tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali. Terutama pada anak-anak usia dini, mereka memiliki kreativitas alamiah yang sangat besar. Sayangnya, orang tua atau guru masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas anak. Orang tua dan guru kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi *aptitude* dan *non-aptitude*) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam lingkungan pendidikan di rumah, di sekolah. Selanjutnya, pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup.

2 Pembahasan

2.1 Pengertian Kreativitas

Sekarang hampir setiap orang mulai dari orang awam, pemimpin lembaga pendidikan, manajer perusahaan sampai dengan pejabat pemerintah berbicara tentang pentingnya kreativitas dikembangkan di sekolah termasuk pada pendidikan anak usia dini, dituntut dalam pekerjaan, dan diperlukan untuk pembangunan. Harus diakui memang sukar untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreatifitas, karena kreatifitas merupakan konsep yang majemuk dan multi dimensional. Apa yang dimaksud dengan kreativitas?. Berikut ini adalah beberapa pengertian tentang kreativitas dari beberapa orang ahli.

- 1) Bahwa bukan menemukan sesuatu, tapi membuat sesuatu darinya setelah ia temukan. (James Russell Lowel dalam Irina V. Sokolova, *at al.*, 2008: 261).
- 2) Morgan (1999) dalam Irina V. Sokolova, *at al.*, (2008: 262-263), setelah melakukan penelitian yang mendalam, mendaftar faktor kreativitas universal untuk menjadi sesuatu yang baru (Cropley, 1999). Sesuatu yang baru harus mencerminkan keaslian dan kebaruan. Dengan kata lain, kreativitas ini harus menciptakan suatu ide baru yang segar
- 3) Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. (Clark Moustatis, 1967 dalam Munandar, 1995 : 18).
- 4) Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah. (Conny R. Semiawan).
- 5) Kreativitas kecenderungan untk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (Rogers).
- 6) Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. (Solso dalam Csikszentmihalyi, 1996)
- 7) Kreativitas adalah sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. (Dreval dalam Hurlock, 1991).

- 8) Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. (Munandar, 1995).

Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

- 1) Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
- 2) Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, pengembangan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/banyak.
- 3) Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu. (David Cambell, 1986).

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pengertian kreativitas menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan/ menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif (Utami Munandar: 1992). Anak kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa untuk mencapai tujuan mereka..

2.2 Komponen Pokok Kreativitas

Menurut Suharnan (dalam Nursito, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas adalah sebagai berikut:

- a) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
- b) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan manipulasi sejumlah obyek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

- c) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Feldman dalam Semiawan dkk, (1984), sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:
- 1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
 - 2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
 - 3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.
- d) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; (1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, (2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktifitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, (3) baru atau orisinal, suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, (4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

Sejak kecil hingga dewasa, perangsangan kreativitas sangat diperlukan dan bisa dilakukan melalui pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah. Hal ini menandakan bahwa kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan Munandar (1992: 46), bahwa:

“Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta)”.

Uraian di atas mengandung makna, bahwa kreativitas yang dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini sangat penting dalam hidup manusia untuk dapat mewujudkan diri. Masa *Golden Age* merupakan masa yang memerlukan perhatian yang serius, karena merupakan

suatu kekuatan sumber daya insani, yang sangat diperlukan kelak kemudian hari baik dalam pemikiran logis dan penalaran, serta pemikiran, sikap, perilaku kreatif produktif.

Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, berikut ini dikemukakan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas menurut Munandar (1992: 47) bahwa:

“Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau *divergent*) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban”.

Jadi secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengebolarasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Pengertian kreativitas di atas, mengandung makna bahwa kreativitas merupakan daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Yang sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Artinya unsur-unsur seperti: pengamalan yang diperoleh seseorang selama hidupnya, pengetahuan yang diperoleh (baik di bangku sekolah maupun yang dipelajarinya dalam keluarga dan masyarakat), masa persiapan (masa seorang anak duduk di bangku sekolah) karena pendidikan mempersiapkan seseorang untuk dapat memecahkan masalah.

Hal-hal tersebut, merupakan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Semua data (pengalaman) memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan (mengkombinasi) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru dan salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Pengetahuan dan pengalaman memungkinkan untuk mencipta, lebih dari seseorang yang tidak mempunyai pengalaman pendidikan.

Pendidikan selayaknya dapat membantu anak dalam mempersiapkan serta menyongsong masa depannya dengan penuh rasa percaya diri dan mempunyai keberanian dalam mengambil suatu resiko, hal ini memungkinkan seseorang untuk menjadi kreatif. Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas dipandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah kemudian menyebutnya rumah.

Berpikir kreatif dinamakan berpikir *divergent* atau *lateral*. Di sini terdapat banyak jawaban yang mungkin mengenai persoalan dan pikiran didorong untuk menyebar jauh dan meluas dalam mencari untuk memecahkan persoalan. Hurlock mengemukakan unsur karakteristik kreativitas sebagai berikut:

- Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok.

3 Ciri-ciri Kreativitas

Menurut David Cambell ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

- 1) Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
- 2) Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.
- 3) Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempegaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Intelektual menyebutkan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- c. Memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap suatu masalah
- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
- e. Mempunyai/ menghargai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi
- g. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi
- h. Mempunyai rasa humor
- i. Mempunyai daya imajinasi (misalnya memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
- j. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinil)
- k. Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan
- l. mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan

Menurut Munandar (1992 : 34) mengemukakan ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Dorongan ingin tahu besar

- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam satu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Keaslian (*orisinalitas*) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain)
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Kemampuan pengembangan atau merinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*).

Selanjutnya menurut Bachrudin Mustafa (2008 : 78) menyebutkan bahwa kreativitas dapat dipahami melalui batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Kreativitas pada esensinya merupakan bentuk pemecahan masalah suatu bentuk *problem solving* istimewa, yang melibatkan persoalan yang memerlukan pemecahan yang tak biasa.
- b. Dalam upaya memahami kreativitas pada anak dan remaja, pusat perhatian harus diletakkan pada proses, yaitu proses melahirkan dan pengembangan gagasan orisinal yang merupakan dasar bagi potensi kreativitas
- c. Kreativitas dapat mewujudkan dalam hampir semua segi kehidupan, termasuk bidang musik, seni rupa, tulisan sains, bidang IPS, dan bidang lain diajarkan di sekolah.

Untuk menumbuhkan dorongan dan ungkapan kreativitas bagi anak dan remaja, orang tua di rumah dan guru di sekolah perlu menciptakan iklim psikologis yang kondusif.

4 Kiat-kiat Menjadi Kreatif

Kreativitas bisa dilakukan oleh siapa saja yang mau. Menurut Colin Rose & Malcolm J. Nichol (2002: 275) dalam bukunya *Accelerated Learning*, “Menjadi kreatif tidak hanya berpangku tangan menunggu kilatan ilham. Kreativitas menuntut banyak usaha keras dan mensyaratkan persiapan matang.” Terlebih sekarang banyak sekali orang yang menulis cara-cara untuk menjadi kreatif, baik dalam bentuk literatur, permainan, peta pemikiran, dan lain-lain. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan pengembangannya menjadi sangat penting. Beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengkatualisasikan) dirinya, dan perwujudan/ aktualitas diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1967)
- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

d. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kiat-kiat untuk Memperoleh Teknik-teknik Kreativitas menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2001: 321) dalam bukunya *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

Ingatlah sukses-sukses Anda di masa lalu. Jika Anda pernah berhasil (dan setiap manusia pasti pernah mengalami suatu waktu dalam hidupnya), Anda tahu bahwa akan mampu melakukannya lagi. berhasil melakukan sesuatu dalam hidupnya

Yakinlah ini dapat menjadi hari terobosan. Jalani hari Anda dengan keyakinan bahwa sesuatu dapat terjadi untuk mengubah segalanya. Dengan cara itu, jika sesuatu benar-benar muncul, maka Anda akan siap menerimanya.

Latihlah kreativitas Anda dengan permainan mental. Otak Anda, seperti bagian tubuh lain Anda, berfungsi lebih lancar jika selalu dijaga dalam keadaan prima. Inilah beberapa saran untuk melakukannya:

- Pikirkanlah penggunaan kembali barang-barang lama!
- Lihatlah kejadian sehari-hari, dan susunan uraian kisah tentang peristiwa-peristiwa yang memunculkannya!
- Isilah teka-teki silang dan permainan-permainan kata lainnya!
- Temukan peribahasa-peribahasa yang dapat Anda gunakan untuk menjelaskan sesuatu kepada seseorang!
- Pikirkanlah berbagai cara untuk mengatakan hal yang sama!
- Tontonlah acara televisi dengan mematikan suaranya, dan cobalah memperkirakan apa yang dikatakan orang dalam acara itu!

Anda juga dapat mencoba salah satu dari banyak permainan mental yang ada di toko-toko buku.

Ingat bahwa kegagalan membawa keberhasilan. Banyak ilmuwan termasyur dunia bergelut dalam solusi-solusi gagal yang tak terhitung jumlahnya sebelum menemukan satu yang berhasil. Beranilah untuk mengambil risiko salah agar mencapai keberhasilan.

Raihlah impian dan fantasi Anda. Sering kali mimpi dan fantasi merupakan hasil dari pikiran bawah sadar Anda yang bekerja untuk mendapatkan solusi suatu masalah. Berikan nilai untuk hal-hal tersebut, walaupun semua itu tampak tidak berhubungan karena gagasan-gagasan aneh dapat memunculkan solusi inovatif dan revolusioner.

Biarkan kesenangan memasuki kehidupan Anda. Bermainlah! Ini membuat sifat anak-anak dalam diri Anda muncul dan memberikan wawasan segar. Anda pun akan menjadi lebih kreatif jika kehidupan Anda seimbang antara bekerja dan bermain.

Kumpulkan pengetahuan dari tempat lain. Ketika bekerja dengan situasi yang menantang, lihatlah tempat-tempat lain dalam kehidupan Anda dan cobalah untuk melihat kesamaan-kesamaannya. Mungkin sesuatu yang berhasil untuk suatu jenis masalah dapat digunakan untuk masalah yang sedang Anda hadapi saat ini.

Pandanglah situasi dari semua sisi. Bayangkan diri Anda secara fisik berada di bawah sedang menatap ke atas, dari atas melihat ke bawah, dari belakang melihat ke depan, dari dalam melihat ke luar, dan dari sudut pandang semua pihak yang terlibat. Hal ini membuat Anda mampu melihat situasi tersebut dari jendela-jendela baru dan dapat memberikan wawasan yang Anda butuhkan untuk pemecahan masalah secara kreatif.

Bersihkan pikiran Anda dari asumsi-asumsi. Asumsi dapat menyembunyikan solusi. Pikiran yang dibiarkan mengikuti aliran alamiahnya dapat menciptakan hal-hal baru yang menakjubkan

Ubahlah posisi Anda sesering mungkin. Jika anda duduk di belakang meja Anda, pergilah ke luar dan berbaringlah di atas rumput. Atau, jika Anda berada dalam ruang konferensi di kantor, bertukar tempatlah dengan orang lain atau berdirilah. Mungubah posisi anda berarti mengubah pandangan anda terhadap berbagai hal, dan perubahan posisi mungkin akan menghasilkan perubahan sikap mental.

5 Peranan Keluarga /Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Keluarga mempunyai tugas fundamental dalam mempersiapkan anak di masa depan. Dasar-dasar perilaku, sikap hidup, dan berbagai kebiasaan ditanamkan kepada anak sejak dalam lingkungan keluarga. Semua dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pribadinya itu tidak mudah berubah. Oleh sebab itu, penting sekali diciptakan lingkungan keluarga yang baik, dalam arti menguntungkan bagi kemajuan dan perkembangan pribadi anak serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: *Pertama*, keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang, aman, disayangi, dan dilindungi. *Kedua*, mengetahui dasar-dasar kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak serta tujuan dari isi pendidikan yang diberikan kepadanya. *Ketiga*, bekerjasama dengan pusat pendidikan tempat orang tua mengamankan pendidikan anaknya.

Salah satu tujuan terpenting dari pembentukan keluarga ialah untuk mewujudkan ketentraman dan ketenangan psikologis, untuk memenuhi kebutuhan cinta kasih anak-anak. Karena naluri menyayangi anak merupakan potensi yang diciptakan Allah bersamaan dengan penciptaan manusia dan binatang serta untuk menjaga *fitrah* anak agar tidak melakukan penyimpangan-penyimpangan. Sebab, dalam konsep Islam keluarga adalah penanggung jawab utama terpeliharanya *fitrah* anak.

Karena keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak, maka suasana kehidupan rumah tangga (suami-istri) juga harus memperhatikan kebutuhan anak dalam menciptakan suasana emosional yang baik. Dengan kata lain, orang tua hendaknya menjaga kondusifitas keluarga.

Rasa kasih sayang serta ketentraman yang dirasakan bersama dalam keluarga akan membuat anak tumbuh dan berkembang dalam suasana bahagia. Kebahagiaan itu pada gilirannya akan memberikan anak rasa percaya diri, tenteram, cinta serta menjauhkan diri dari rasa gresah, dan berbagai penyakit mental yang dapat melemahkan kepribadiannya.

Mengingat pentingnya tugas dan tanggung jawab keluarga dalam pembentukan anak-anak yang kreatif, maka orang tua harus dapat memenuhi kasih sayang serta menjaga dan mengembangkan potensi dasar kreativitas anak. Orang tua juga harus dapat memberikan perhatian yang penuh terhadap hal-hal yang dapat mendukung anak melakukan kegiatan kreatif. Jika ditemukan anak terhenti kreativitasnya maka lebih disebabkan karena ketidakwaspadaan orang tua terhadap perkembangan psikologi anak.

Pada hakikatnya anak dilahirkan dengan membawa potensi dasar (*fitrah*), maka kewajiban orang tua ialah membimbing dan membina fitrah tersebut pada arah yang dapat menguntungkan bagi perkembangan kecakapan dan motorik anak sehingga benar-benar menjadi generasi kreatif yang mandiri.

Mengingat kreativitas amat dibutuhkan manusia, maka sudah selayaknya jika sejak dini anak-anak diperkenalkan dengan dasar-dasar kreativitas. Dalam hal ini, orang tua dapat melakukan hal-hal berikut:

1) Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak.

Orang tua yang bijak dan peduli akan kreativitas anak akan senantiasa menunjang dan mendorong setiap kegiatan positif anak. Anak bisa dimintai penjelasannya mengenai minat dan harapannya ketika menginjak dewasa kelak. Misalnya dengan cara menanyakan, ingin jadi apa? Setelah diketahui bahwa anak ingin menjadi seorang pilot, misalnya, maka sejak dini orang tua dapat memperkenalkan berbagai hal yang berkenaan dengan dunia penerbangan. Anak diajak ke museum dirgantara, kemudian diminta untuk mengapresiasinya, dan dimintai keterangan apa yang akan dilakukan ketika dewasa nanti menjadi seorang pilot sungguhan. Paling tidak, orang tua sudah sudah memberikan rangsangan khayal anak sehingga ia memiliki rencana-rencana tersendiri dengan cita-citanya itu.

2) Menikmati keberadaannya bersama anak.

Bagaimanapun anak membutuhkan "pengakuan" dari orang tua. Anak dapat merasakan bahwa keberadaannya di lingkungan keluarga dibutuhkan. Oleh karena itu, menciptakan suasana emosional yang kondusif amat penting dilakukan. Sebab, hanya dengan merasakan kenyamanan, ketenangan, dan kedamaian, anak dapat meniti tahap-tahap perkembangannya dengan baik.

Menciptakan kegirangan dan canda-tawa yang riang juga dapat membantu terciptanya keindahan bersama keluarga. Canda-tawa di sini bukan dengan mengolok atau saling menghardik, sehingga ada salah satu individu dalam keluarga yang merasa tidak dihargai. Canda-tawa dalam sebuah keluarga bisa dengan menceritakan anekdot-anekdot segar, dan lain sebagainya.

3) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Kerjasama dalam hal kebaikan, terutama dalam segala hal, amat besar artinya. Karena hal tersebut dapat memudahkan pada pencapaian suatu keberhasilan. Selain itu, kedua belah pihak bisa memperoleh keuntungan. Bagi orang tua, jika dapat menjadikan dirinya menjadi model yang dapat dijadikan tempat sandaran, maka anak akan memberikan timbal-balik ketika orang tua membutuhkannya sebagai tempat bersandar. Manakala orang tua biasa memberi teladan cepat dalam memberikan bantuan, maka suatu ketika orang tua membutuhkan bantuannya, secara naluriah ia juga akan cepat memberikan bantuan. Tentunya bantuan tersebut selagi masih dalam koridor yang sesuai dengan kemampuan anak.

Kerjasama yang dimaksud di sini adalah bentuk saling ketergantungan dan saling membutuhkan di antara keduanya. Bisa juga berupa kegiatan dalam menyelesaikan sebuah aktivitas yang hanya akan mudah dilakukan jika ada kerjasama.

Misalnya, suatu ketika sang ayah sedang memotong kayu dengan gergaji, tetapi ia kesulitan dengan kayu yang selalu bergeser. Kemudian sang ayah meminta anaknya duduk di atas kayu sedang dipotong itu, sehingga sang ayah dengan mudah memotong kayu.

Demikianlah halnya dengan kesulitan yang dialami anak sedang berlatih mewarnai, misalnya. Karena anak merasa lelah, kemudian meminta bantuan orang tua, maka itu berarti anak mengajak kerjasama dengan orang tua. Selayaknya, orang tua tidak mengabaikan permohonan anak, demi masa depan kemampuan dan empati anak.

Dengan demikian, orang tua dan anak telah menjalin kerjasama yang dapat melahirkan suasana harmonis. Jika keadaan seperti sering dilakukan justru akan membuahkan suasana emosional keluarga yang baik.

4) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.

Alangkah baiknya jika dalam memberikan bantuan kepada anak tidak serta-merta segala kebutuhan anak secepatnya dipenuhi. Karena yang demikian itu akan mengakibatkan anak makin manja dan malas bekerja. Manakala anak meminta bantuan orang tua dalam mewarnai, sang ayah mestinya terlebih dahulu memberikan motivasi, sehingga ia merasa mampu menyelesaikan kegiatan yang dihadapinya. Sang ayah dapat berkata demikian: "*Wah...bagus benar gambarnya, kalau bukan Ade yang mewarnai pasti tidak sebagus ini. Pasti tidak akan selesai seperti Ade ya...? Coba sekarang Ade mewarnai gunungnya dulu, nanti ayah yang mewarnai pohonnya...*"

5) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak.

Pujian dan hadiah adalah alat motivasi yang paling ampuh dalam mendorong semangat anak untuk terus berkarya. Sebaliknya, dengan memperolok atau sedikit mencela karya anak justru hanya akan mematikan kreativitas yang terpendam dalam dirinya.

Untuk itu, ada baiknya jika orang tua menghindarkan jauh-jauh kata-kata celaan. Sebab, celaan hanya akan menambah masalah bagi anak. Efeknya pada aspek *Spiritual Quotient (SQ)* anak yang tidak akan tumbuh. Dengan sikap menghargai dan suka memuji karya anak, sesungguhnya orang tua sedang megajarinya untuk dapat memuji dan menghargai karya orang lain. Sehingga seberapapun tingkat kebermaknaan sebuah karya, anak dapat menilai dari sisi positifnya.

6) Memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung berkhayal.

Jika anak terlalu dipaksa dengan berbagai kegiatan, misalnya dari mulai bangun sampai bangun lagi, selalu dipenuhi agenda tugas yang harus dikerjakan. Jangan heran jika anak nanti akan mudah frustrasi, tidak memiliki semangat menggapai masa depan penuh ceria. Sebab, belum apa-apa saja sudah didikte dengan berbagai kegiatan yang harus diselesaikannya.

Secara naluriah kegiatan atau pekerjaan anak sesungguhnya adalah bermain. Oleh karena itu, jangan heran jika apapun bentuk pekerjaan yang diberikan kepadanya akan dilakukan dengan kegirangan dan hampir bisa dipastikan selalu diselingi permainan-permainan yang mengasyikan. Elizabeth Hurlock, pernah mencontohkan dengan aktivitas menyapu. Jika sapu itu dipegang orang dewasa, maka sampah yang berserakan akan bersih dan dapat memberikan kenyamanan. Tapi, jika sapu itu dipegang anak-anak, maka bisa jadi sapu itu akan menjadi alat permainan yang mengasyikan baginya. Ia akan mengidentifikasi dirinya sedang "naik kuda", sapu yang dipegangnya menjadi seekor kuda, dan lain sebagainya. Jika anak diperintahkan untuk menyapu oleh orang tua, maka cara menyapunya pun semauanya ekspresi anak. Dan akibatnya, jika tidak diawasi pekerjaan itu malah tidak akan selesai.

Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan kepada anak, sebaiknya orang tua mengukur kemampuan yang dimilikinya. Karena bagaimanapun juga anak adalah manusia yang sedang melalui tahapan perkembangan. Oleh karena itu, sesuaikanlah dengan tahapan perkembangan

yang dimiliki anak. Jika anak baru berusia tiga tahun, maka tidak baik jika diberikan tugas seperti anak berusia lima tahun.

7) Merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak.

Diskusi merupakan jalan pendalaman mengenai pelbagai hal, dengan cara memeriksa atau menyelidiki sesuatu. Dalam hal ini, orang tua atau guru dapat memancing pendapat anak dengan seolah-olah tidak tahu mengenai sesuatu yang sedang dibicarakan. Misalnya, ibu bertanya kepada Ani: *"Ani, kenapa sih bunga-bunga itu harus disiram?"*. Tentunya, Ani akan menjawab sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Bisa jadi Ani akan menjawab: *"Karena kekeringan"* Atau, mungkin ia akan menjawab: *"karena kehausan"*, atau juga jawaban yang lainnya.

Anak yang terbiasa diajak berdiskusi akan terbentuk menjadi anak percaya diri, mampu mengeluarkan pendapat, rasional, dan teliti. Oleh karena itu, ada baiknya orang tua atau pendidik merangsang anak untuk aktif berdiskusi dengan bertanya tentang apa saja yang sesuai dengan daya pikir anak. Dilakukan bisa sambil bercanda, atau memancing pendapat anak dengan mempertanyakan kembali jawaban yang telah diberikan anak. Misalnya dengan bertanya: *"Apa iya?...atau "Ah, yang benar?..."*, dan sebagainya.

8) Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan. Jangan dianggap anak itu tidak memiliki keinginan. Setiap individu memiliki keinginan menurut kebutuhan dirinya. Tatkala anak menghendaki sesuatu yang menurutnya "penting", maka ada baiknya orang tua atau pendidik menyediakan atau memfasilitasinya. Terkadang apa yang telah diberikan atau dipikirkan orang tua atau pendidik, anak tidak menyetujuinya, maka tak heran jika anak kemudian berontak. Oleh karena itu, sebelum menentukan pilihan, ada baiknya ditanyakan terlebih dahulu, mau pilih yang mana? Jika anak menghendaki yang berwarna merah, misalnya, orang tua tinggal menuruti saja, itulah keputusan yang dipilih anak

Ketika anak menentukan pilihan dan memutuskannya, itu berarti bahwa anak memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan, meskipun orang tua kurang menyetujuinya. Untuk itu, hargailah apa yang telah dipilih dan diputuskan anak.

9) Membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak.

Terkadang orang tua atau pendidik mendapati anak bertanya yang lumayan filosofis. Atau anak bertanya dan memerlukan jawaban ilmiah. Orang tua lantas bingung cara memberikan jawabannya. Misalnya, anak bertanya tentang tuhan, tentang asal mula ada manusia, dan atau bertanya tentang proses kelahiran dirinya. Walaupun orang tua kebingungan, tapi tetap saja orang tua harus menjelaskannya yang dapat diterima oleh akal anak. Pentingnya memberikan penjelasan kepada anak tentang apapun menurut kemampuan daya pikir anak.

10) Memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Sikap anak kreatif biasanya ditunjukkan oleh minatnya yang tinggi untuk mengetahui sesuatu. Anak senang melakukan eksperimen atau percobaan-percobaan. Justru melalui eksperimen inilah anak belajar dan menemukan sesuatu. Tanpa bereksperimen, anak tidak akan tahu bahwa balon itu biar membesar harus ditiup, atau gelembung sabun itu dapat dibuat sendiri dengan air sabun.

Eksperimen yang dilakukan anak pada dasarnya adalah aktivitas bermain yang tidak disengaja membuahkan pelajaran. Dengan aktivitas seperti ini, anak tumbuh menjadi manusia yang tidak

pantang menyerah, ulet, mandiri, dan banyak tahu tentang segala. Anak mengetahui sisi kelemahan dan keuntungan sesuatu, akibat dari sebab, dan masih banyak lagi.

Untuk itu, biarkan anak bermain menurut cara dan kemauannya sendiri. Anggaplah apa yang telah diberikan kepada anak contoh mainan adalah biaya belajar yang dikeluarkan untuk sekolah. Sebab, bagaimanapun dengan bermain, sesungguhnya anak sedang belajar. Jangan mengira biaya untuk membeli mainan anak adalah pengorbanan sia-sia yang hanya akan dirusak dan dibuang, seolah-olah membuang uang Cuma-Cuma. Sesungguhnya, orang tua sedang memberikan kepada anak kesempatan belajar yang lebih luas dan lebih mendalam.

11) Memberikan contoh dalam membuat karya kreatif.

Jika membelikan mainan saja tidak cukup, atau dengan membelikan mainan malah membuat anak memiliki ketergantungan barang jadi, maka ada baiknya untuk memberikan contoh anak-anak untuk membuat mainan sendiri. Bahannya tidak perlu yang mahal. Di sekeliling kita juga banyak diperoleh bahan-bahan permainan itu. Bisa dari tanah, pasir, batu, ranting, daun-daunan, biji-bijian, kayu, botol-botol bekas, dan sebagainya.

Sebetulnya, dengan bahan-bahan seperti yang di sebutkan di atas, orang tua atau pendidik dapat memanfaatkannya menjadi alat-alat permainan yang kreatif dan memiliki nilai edukatif yang positif. Sebab, dengan begitu dapat mengajari anak untuk tidak menjadi manusia konsumtif, namun produk. Di samping itu juga tidak mengarahkan anak menjadi manusia manja dan cengeng, tetapi mandiri dan percaya diri.

Anak pintar pada prinsipnya berbeda dengan anak kreatif. Anak pintar lebih banyak dipengaruhi *intelligence*, sedangkan anak kreatif dipengaruhi *emosi*. Namun tidak menutup kemungkinan, anak pintar itu juga anak kreatif, walaupun pada kenyataannya kreativitas anak pintar lebih dipengaruhi oleh kecerdikan.

Pribadi yang memiliki kemampuan kecerdasan tinggi dapat diperoleh melalui jalur pendidikan dan pelatihan intelektual yang memadai. Otak anak sering diberi stimulus, sehingga ia tertarik dengan bidang penalaran, ingatan, dan hafalan. Selain itu, pengendalian emosi yang baik serta kuat mental spiritualnya.

Adapun di antara sikap orang tua yang tidak mendukung pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Banyak menanyakan kepada anak: "*Kenapa begini...? Kenapa begitu...?*"
- 2) Selalu memberikan penekanan mengenai sikap: tidak boleh begini, tidak boleh begitu.
- 3) Menganggap anak sebagai manusia kecil yang tidak tahu apa-apa.
- 4) Memberikan pengawasan yang ekstra ketat (*over protective*).
- 5) Selalu mencela karya anak.
- 6) Melarang anak berisik.
- 7) Melarang anak bermain kotor-kotoran.
- 8) Selalu memberikan fasilitas yang sudah jadi (*konsumtif*).
- 9) Anak diberi kesibukan yang berlebihan, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk merenggangkan otot-ototnya dari kelelahan.
- 10) Kurang memfasilitasi dengan bahan mentah.
- 11) Selalu dimarahi ketika anak melakukan kesalahan, meskipun sepele.
- 12) Sering diolok-olok.
- 13) Anak tidak diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan pilihan yang diminatinya.
- 14) Orang tua tidak sabar dengan sikap anak.
- 15) Tidak memberikan bantuan ketika anak menemukan kesulitan.
- 16) Orang tua tidak menyayangi anak dengan sepenuh hati.

6 Peranan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menjadi permasalahan yang pelik di Indonesia beberapa tahun terakhir. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik; pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung (baca: *calistung*). Seharusnya, pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini (0-6 tahun) lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak, seperti: fisik, kognisi, bahasa, dan sosio-emosional. Kecenderungan tersebut disebabkan antara lain karena pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak.

Sebagaimana disadari, anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, bersifat egosentris, kaya akan imajinasi, fantasi, memiliki daya perhatian yang relatif pendek, dan merupakan masa yang potensial untuk belajar. Karena itulah, orang sering menyebut anak usia dini adalah anak yang berada pada *the golden age* (periode emas).

Setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik yang berbeda. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak haruslah memperhatikan perbedaan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangannya. Apabila tidak didasarkan pada karakteristik ini, maka anak hanya akan menjadi obyek penderita.

Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, guru adalah kunci keberhasilan anak. Sebab, guru adalah pengganti orang tua di rumah. Sesuai tahap perkembangannya, segala "tampilan" guru akan dipersepsi dan dinilai oleh anak, dan bisa jadi akan "diadopsi" oleh anak. Karakter guru, profesionalitas, cara bertindak termasuk cara bicara dan bersikap akan menjadi bagian dari figur yang ditiru dan diikuti anak.

Pakar pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Soegeng Santoso mengingatkan, mendidik anak agar cerdas, kreatif, dan terampil harus dimulai sejak dini. Mengutip pendapat Kihajar Dewantara, anak yang cerdas perlu diawali di Taman anak (sekarang Taman Kanak-kanak atau *Masa Wiraga*), diberikan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan daya cipta, berpikir, bahasa, dan perilaku. Kemudian diajarkan juga keterampilan jasmani, serta moral, emosi, sosial, dan disiplin.

Pendidikan prasekolah dan Taman Kayak-kanak (TK) tidak boleh dianggap sepele atau diabaikan begitu saja. Bahkan pendidikan bayi Sejak usia nol tahun (baru lahir), atau bahkan Sejak masih dalam kandungan, sudah saatnya dikembangkan. Guru-guru dan fasilitas yang terbaik semestinya diprioritaskan pada lembaga pendidikan kanak-kanak. Dedikasi yang tulus dari guru-guru dan dukungan sepenuhnya dari orang tua anak akan menjamin keberhasilan pendidikan anak-anak.

Usia prasekolah (TK) merupakan usia paling peka bagi anak. Karena itu, ia menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukur kualitas seorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu, dan kreativitas yang tinggi. Para ahli Psikologi anak mengatakan bahwa, kreativitas anak dimulai sejak usia tiga tahun dan mencapai puncaknya sampai berumur empat setengah tahun.

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak prasekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, dan pembawaannya. Oleh karena itu, mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Alat permainan tidak harus mahal, unsur mendidiknya yang harus diutamakan. Lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Seorang guru dalam komponen pokok pendidikan demikian berarti, maka perbaikan mutu pendidikan yang bersumber pada perbaikan kualitas sumber daya pendidik, khususnya guru atau pendidik pada jenjang pendidikan anak usia dini harus semakin diperhatikan dan ditingkatkan. Upaya yang dilakukan dalam mencapai cita-cita demikian, setidaknya melalui dua jalur. *Pertama*, pendidikan formal. *Kedua*, pendidikan non-formal. Jika jalur pendidikan formal kurang memungkinkan untuk dilaksanakan (dengan berbagai pertimbangan), maka alternatif yang paling sesuai ditempuh yaitu pendidikan non-formal. Melalui jalur non-formal ini diharapkan para guru dapat meningkatkan kompetensi personal guru itu sendiri, agar selanjutnya dapat diimplementasikan dalam proses pendidikan sehari-hari. Adapun kegiatan non-formal ini dapat berupa aktivitas mengikuti kursus, *workshop*, seminar, dan lain-lain.

Hal ini sangat tepat dilakukan dalam mengubah sikap dan perilaku guru yang belum sesuai dengan karakteristik pendidikan di *Play Group*, TK, dan SD awal, sehingga dapat mendorong munculnya inovasi dan kreativitas guru dalam menciptakan dan mengembangkan iklim pendidikan yang kondusif.

Sasaran utama dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan di antaranya ialah untuk mempersatukan pendidikan dan kreativitas peserta didik. Tujuannya untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak didik, termasuk potensi memberikan respon kreatif terhadap hal-hal sekitar kehidupannya. Ada yang beranggapan bahwa, bila daya kreativitas peserta didik rendah, maka secara *pedagogis* ada yang kurang pas dalam kerangka sistem dan aktivitas persekolahan.

Selama ini, proses belajar mengajar terasa monoton dan statis, walaupun ada perubahan atau perbaikan sifatnya masih sepotong-sepotong dan parsial. Padahal pembaruan dan perubahan tidak hanya menyangkut *didaktik-metodik* saja, melainkan menyangkut pula aspek-aspek : *pedagogis*, *filosofis*, *input*, *proses*, dan *output*.

James W. Botkin menamai proses belajar itu dalam "suasana inovatif" (*innovative seaming*). Suasana belajar yang inovatif dapat memecahkan persoalan-persoalan krisis dalam pendidikan dan membentuk ketahanan anak didik maupun sekolah dalam menghadapi kehidupan serta menjaga harkat martabat manusia supaya tetap berkembang.

Sementara ini ada pemahaman yang salah, mereka menganggap bahwa guru TK tidak lagi berpandangan bahwa taman yang paling indah sebagai tempat bermain dan berteman banyak penuh dengan suasana inovatif. Akan tetapi tempat belajar, tempat mendengar guru mengajar dan mengerjakan PR (pekerjaan rumah). Tentu saja hal itu akan membuat anak-anak jenuh, pasif, dan terlebih lagi hilang sebagian masa bermainnya.

Upaya yang dapat dilakukan sekolah khususnya yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini dalam pengembangan kreativitas yaitu:

1. Perbaikan Kompetensi Guru.
 - a. Kompetensi dalam mengelola pembelajaran, yang meliputi:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran.
 - 2) Melaksanakan interaksi belajar mengajar.
 - 3) Menilai prestasi belajar peserta didik.
 - 4) Melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian prestasi belajar peserta didik.
 - 5) Melaksanakan bimbingan belajar peserta didik.
- b. Kompetensi dalam penguasaan akademik, meliputi:
- 1) Memahami wawasan pendidikan.
 - 2) Menguasai bahan kajian akademik.
- c. Kompetensi dalam mengembangkan potensi, menyangkut:
- 1) Pengembangan diri, meliputi:
 - a) Keterampilan mengolah emosi.
 - b) Terampil dan kreatif menciptakan sarana atau alat pembelajaran bagi anak usia dini.
 - c) Memiliki motivasi yang tinggi dalam pengembangan kreativitas anak.
 - d) Memiliki kepercayaan pada diri sendiri (misalnya tidak pemalu).
 - e) Memiliki rasa humor yang cukup, memiliki kesabaran yang tinggi.
 - f) Memiliki minat yang luas dalam pengembangan kreativitas anak.
 - g) Mampu bersikap luwes sehingga mudah diterima semua kalangan.
 - 2) Pengembangan profesi, meliputi:
 - a) Memiliki kemampuan untuk menguasai materi yang akan diberikan kepada anak.
 - b) Memiliki kemampuan untuk mengelola program pembelajaran (termasuk memilih dan menentukan tema-tema materi yang akan diberikan kepada anak, baik harian, mingguan maupun bulanan).
 - c) Memiliki kemampuan untuk mengelola kelas, bahkan pengelolaan sentra-sentra, sehingga anak memiliki kebebasan untuk menentukan pilihannya sesuai dengan minat yang dimiliki anak, yang akhirnya dapat tercipta suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.
 - d) Memiliki kemampuan untuk menggunakan media/sumber belajar, sehingga anak-anak memiliki kepuasan serta pengalaman yang dalam mengenai sesuatu.
 - e) Memiliki kemampuan untuk menguasai landasan kependidikan. Dalam hal ini seorang guru dituntut dapat memahami dasar-dasar kependidikan, baik yang berkaitan dengan perkembangan fisik, psikis, sosial, dan kognisi anak.
 - f) Memiliki kemampuan untuk mengelola interaksi pembelajaran dengan memilih dan menggunakan metode yang tepat sehingga tercipta kondusifitas kelas yang menyenangkan.
 - g) Memiliki kemampuan untuk menilai prestasi belajar anak baik secara test maupun non-test.
 - h) Mengenal fungsi dan layanan bimbingan dan penyuluhan, sehingga ketika menemukan anak bermasalah, seorang guru diharapkan mampu memberikan layanan untuk menanamkan nilai-nilai.
 - i) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah.
 - j) Memahami dan dapat menafsirkan penelitian-penelitian guna keperluan pembelajaran.

2. Pengadaan Sumber Belajar yang Memadai.

Fasilitas dan sumber belajar yang memadai akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan berekspresi dan daya eksplorasi anak. Fasilitas tidak terbatas hanya di dalam ruangan, tetapi melingkupinya hingga ke luar ruangan.

Di dalam ruangan bisa saja berupa sumber-sumber belajar yang berkaitan dengan tema materi yang diberikan. Misalnya dalam mengenalkan nama-nama buah, guru yang kreatif dapat menyediakan alat-alat permainan edukatif berupa model dari berbagai jenis buah. Kalaupun tidak berupa model, dapat juga memanfaatkan gambar-gambar tentang buah. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan pendidik tidak bersifat verbal, tetapi kongkret.

Begitu pentingnya pengembangan kreativitas siswa tersebut dapat diamati dari bergesernya peran guru yang semula sering mendominasi kelas, kini harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran lebih aktif dan kreatif dalam suasana yang menyenangkan (*learning must be enjoy*). Bagaimanapun akan sulit membangun pemahaman yang baik pada siswa, jika fisik dan psikisnya dalam keadaan tertekan.

Kreativitas siswa dimungkinkan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah, turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover Jerman pada Agustus 1987 terhadap anak-anak berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta), menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak di Indonesia yang terendah di antara anak-anak seusianya dari delapan negara lainnya. Berturut-turut dari skor tertinggi sampai terendah adalah Filifina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia.

Hampir dapat dipastikan bahwa semua materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa, mulai taman kanak-kanak hingga jenjang pendidikan tinggi, menuntut kreativitas siswanya. Kreativitas bukan hanya dalam lingkup pelajaran kesenian (seni rupa, seni musik, seni pahat), tetapi dalam pelajaran lain pun seringkali menuntut kreativitas yang tinggi.

Roger B. Yepsen Jr. (1996) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kapasitas untuk membuat hal yang baru (*creativity is the capacity for making something new*). Menurut Mihaly Csikszentmihalyi (1996) bahwa orang kreatif adalah orang yang berpikir atau bertindak atau bertindak mengubah suatu ranah atau menetapkan suatu ranah baru (*a create person is someone whose thoughts or actions change a domain, or establish a new domain*). Berdasarkan pendapat itu, kemampuan memunculkan dan mengembangkan gagasan, ide-ide yang telah lahir sebelumnya, memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang) seperti pada pelajaran matematika sains dan sebagainya, menuntut kreativitas dan partisipasi siswa secara aktif.

Hasil studi Jordan E. Ayan (1997) menggambarkan bahwa semasa bayi tingkat kreativitas umumnya masih tinggi, kemudian berkurang dan memudar justru pada saat anak-anak mulai bersekolah. Menurutnya, anak-anak dalam jumlah dua puluh hingga tiga puluhan (bahkan empat puluhan) duduk berderet serta diharuskan tunduk dan patuh pada peraturan dan prosedur yang kaku yang justru membatasi keterampilan berpikir kreatif.

Menapaki dunia pendidikan ke jenjang berikutnya pelan tapi pasti wahana untuk berkembangnya kreativitas justru semakin sempit, kreativitas semakin terpasung. Untuk itu, jangan heran jika selepas menyelesaikan sekolahnya, mereka sukar beradaptasi pada dunia pekerjaannya atau pada lingkungan kehidupan kesehariannya oleh karena miskinnya kreativitas yang dimiliki.

Tidak bisa disangkal bahwa kehidupan di era globalisasi sekarang ini telah menyeret para siswa dan anak-anak kita (umumnya yang hidup di perkotaan) sehingga lahir gaya hidup konsumeris yang serba *instant*. Jika hal ini tidak di sikapi dan diantisipasi sedini mungkin, tidak menutup kemungkinan akan menjadikan salah satu penyebab terhambatnya perkembangan kreativitas mereka.

Di lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu iklim belajar yang menunjang pendayagunaan kreativitas siswa. Untuk itu, guru-guru perlu memperhatikan beberapa hal:

- 1) Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari siswa. Bersikap terbuka bukan berarti selalu menerima tetapi menghargai gagasan tersebut.
- 2) Memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut.
- 3) Memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
- 4) Menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif (menyelediki).
- 5) Menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar siswa maupun guru dan siswa.
- 6) Bersikaplah positif terhadap kegagalan siswa dan bantulah mereka agar bangkit dari keagalannya tersebut.

Negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan kontribusi bermakna pada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Terkait dengan itu, pengembangan kreativitas hendaknya dimulai sejak dini agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan Negara. Ada beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini, dan begitu bermakna dalam hidup. *Pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah kecerdasan intelektual, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu, para seniman, ilmuwan dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata (Biondi, 1972).

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, pemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku dipupuk sejak dini.

Pada kenyataan sekarang ini terdapat masalah/ kendala dalam pengembangan kreativitas anak dikarenakan beberapa faktor yang menjadi penyebabnya. Faktor lingkunganlah yang menghambat dan dapat merusak motivasi anak, sehingga dapat mematikan kreativitas anak (Amabile, 1989).

Masalah/ kendala dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya, sering kita menggunakan cara paksaan agar mereka belajar. Penggunaan paksaan atau kekerasan tidak saja berarti bahwa kita mengancam dengan hukuman atau memaksakan aturan-aturan, tetapi bila kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebihan. Menurut Amabile ada empat cara yang mematkan kreativitas, yaitu:

1) Evaluasi

Rogers (dalam Venon, 1982) menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak. Dalam suatu eksperimen, anak-anak diminta membuat lukisan dan kemudian membuat kolase. Separa dari anak-anak membuat kedua tugas tersebut tanpa interupsi. Yang separo lainnya dinilai lukisannya sebelum mereka membuat kolase. Penilaian karya anak oleh seniman menunjukkan bahwa kolase dari anak-anak yang tidak dievaluasi, lebih kreatif daripada kolase anak-anak yang lukisannya dinilai. Kelompok anak yang lukisannya dinilai agaknya mengira bahwa kolase mereka pun akan dinilai, hal mana mempunyai dampak mengurangi kreativitas mereka.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku kreativitas. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematkan kreativitas.

Dalam salah satu studi, siswa sekolah dapat ditugaskan membuat cerita untuk melengkapi buku gambar, dengan atau tanpa hadiah. Satu kelompok anak diberitahu bahwa sebagai hadiah mereka boleh mengambil foto dengan alat pemotret instant. Pada kelompok yang tidak dijanjikan hadiah, anak-anak hanya diberitahu bahwa mengambil foto merupakan kegiatan yang lain dapat mereka lakukan sesudah membuat cerita. Kemudian guru menilai kekreatifan cerita-cerita tersebut, dan ternyata bahwa cerita yang dibuat oleh kelompok yang tidak diberi hadiah. Dalam studi dengan siswa menengah, siswa yang bekerja untuk mendapat hadiah, kurang kreatif dalam menulis cerita daripada siswa yang tidak dijanjikan hadiah.

3) Persaingan (kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematkan kreativitas.

Dalam suatu eksperimen beberapa anak perempuan berumur tujuh sampai sebelas tahun diundang untuk menghadiri suatu pesta seni. Separa diundang pada hari sabtu dan lainnya pada hari minggu. Pada pesta hari sabtu setelah melakukan beberapa permainan kepada anak-anak ditunjukkan beberapa hadiah yang akan diundi pada akhir pesta. Kemudian mereka diminta untuk membuat kolase. Pesta hari minggu berlangsung sama seperti pada hari sabtu, kecuali bahwa sebelum membuat kolase, anak-anak diberitahu bahwa ada tiga hadiah yang akan diberikan kepada mereka yang kolasenya paling bagus. Sesudahnya beberapa seniman menilai kekreatifan semua kolase, dan ternyata bahwa siswa yang datang pada hari sabtu yang membuat kolase dalam suasana non-kompetitif, menghasilkan karya jauh lebih kreatif daripada kelompok hari minggu yang kompetitif.

4) Lingkungan yang Membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan/dikembangkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara. Padahal, sewaktu berumur lima tahun ia amat tertarik untuk belajar ketika ayahnya menunjukkan kompas kepadanya. Contoh ini menunjukkan bahwa jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.

7 Kesimpulan

Orang tua dan guru kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi *aptitude* dan *non-aptitude*) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam lingkungan pendidikan di rumah, di sekolah. Selanjutnya, pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup. Terkait dengan itu, masih banyak kendala baik secara makro (masyarakat dan kebudayaan) maupun mikro (dalam keluarga, sekolah, dan pekerjaan) terhadap pengembangan kreativitas. Kreativitas bukanlah merupakan kebebasan untuk melakukan segala hal tanpa batas.

Menurut Getzels dan Jackson (1962) guru lebih menyukai siswa dengan kecerdasan tinggi daripada siswa yang kreatif, jika kepada guru ditanyakan siswa manakah yang lebih disenanginya di dalam kelas. Begitu pula studi dari Bachtold (1974) dan Utami Munandar (1977) menunjukkan bahwa persepsi guru mengenai 'murid yang ideal' hanya sedikit persamaannya dengan perilaku yang ditemukan pada pribadi-pribadi yang kreatif.

Lebih parah lagi, sistem pendidikan seperti itu diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Banyak anak yang tertekan mengikuti kegiatan sekolah. Begitu banyak tugas-tugas yang diberikan guru, termasuk pekerjaan rumah (PR) dan les. Pembelajaran anak usia dini banyak yang sangat terstruktur dan formal sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit. Anehnya, guru dan orang tua merasa bangga apabila anak didiknya sudah menguasai *calistung* (membaca, menulis, berhitung). Banyak guru dan orang tua yang keliru bahwa pembelajaran pada anak usia dini itu identik dengan membawa buku, belajar menulis, dan berhitung. Padahal dengan ide kreatifnya seseorang dapat melahirkan atau menciptakan suatu produk kreatif baik itu produk seni, sastra, teknologi maupun produk lainnya.

Daftar Pustaka

- Andang Ismail.(2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*.Yogyakarta. Pilar Media.
- Dryden, Gordon dan Jeannette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung Haifa
- Semiawan R. Conny. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sokolova, V Irina, *at.al.*,(2008). *Kepribadian Anak Mengupas Tumbuh Kembang Kepribadian Anak dalam Masa Perkembangannya*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Agustian, Ary Ginanjar. 2004. *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*. Jakarta: Arga.

- Brewer An Jo. (2007). *Introduction to Early Childhood Education Prescholl though primary Grades*. Sixt Edition: University of Massachusetts Lowell: Person
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Craft, Anna. 2000. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok: Inisiasi Press.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:
- Munandar, SCU. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Suyanto, S, 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing