

**KREATIVITAS ANAK USIA DINI:
MENYONGSONG ERA EKONOMI KREATIF 2025**

Anita Damayanti¹

ABSTRAK

Pendidikan yang baik dan benar untuk anak sebaiknya diberikan sejak usia dini atau anak usia 0 sampai dengan 8 tahun. Sehingga, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai umur dan kemampuannya. Tujuannya agar anak kelak memiliki kreativitas dan inovasi di bidang produksi kreatif. Berikut ini akan dibahas tentang bagaimana pelaksanaan Kreativitas Anak Usia Dini Menyongsong Era Ekonomi Kreatif? Perbaikan sistem pembelajaran pada anak usia dini seperti yang beracuan dari teori, diharapkan praktik pendidikan yang dianggap sebagai “*creative killers*” dan menghambat berkembangnya kreativitas anak-anak akan terhindari. Proses pembelajaran yang memperhatikan minat, keinginan, penuh kasih sayang dan kegembiraan serta tidak memaksakan kehendak akan menciptakan rasa aman dan nyaman pada anak sehingga mereka dapat tumbuh kembang dengan baik. Tujuan pembelajaran bagi anak demi mengoptimalkan tiga aspek, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Juga, memperhatikan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*) dan penilaian nyata (*Authentic Assessment*).

Kata kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini

¹ Anita Damayanti, Dosen Program Studi PAUD Universitas Muhammadiyah Jakarta

Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugrah, “rizki” titipan atau amanah dari Allah s.w.t kepada kita semua khususnya kepada kedua orang tuanya dari kalangan manapun mereka berasal. Anak merupakan belahan jiwa bagi mereka yang kelak diharapkan dapat menjadi penyejuk hati atau penentram jiwa penerus perjuangan dan cita-cita orang tua dan asset masa depan.

Perhatian terhadap anak menjadi sangat penting, bukan hanya mereka adalah harapan dan masa depan bangsa, melainkan juga karena eksistensi, posisi dan potensi mereka yang patut dikembangkan sebagai sebuah asset sumber daya manusia yang tak ternilai harganya. Anak merupakan “lahan subur” untuk menanamkan nilai-nilai agama, nilai-nilai budaya, ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang kelak akan dipetik hasilnya di masa yang akan datang.

Melahirkan, mengasuh, merawat, membesarkan, memberikan kasih sayang, memberi pendidikan yang memadai, dan lain sebagainya merupakan upaya pencerdasan dan *sivilisasi* (pemberadaban) bangsa. Ada sebuah pepatah yang dikemukakan oleh Thomas Lickona: “Walapun jumlah anak-anak hanya 25 % dari total jumlah penduduk, tetapi menentukan 100% masa depan”. Oleh karena itu pendidikan yang baik dan benar

sedini mungkin kepada anak-anak adalah kunci utama untuk membangun bangsa.

Pendidikan yang baik dan benar untuk anak sebaiknya diberikan sejak usia dini atau anak usia 0 sampai dengan 8 tahun. Pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) merupakan tanggung jawab seluruh elemen Masyarakat, bukan hanya tanggung jawab dari pemerintah saja. Dengan hal tersebut diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai umur dan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan program pemerintah seperti yang disampaikan Presiden SBY pada 25 Juni pada Pekan Produk Kreatif 2009 (PPKI) mengatakan perlunya memberikan pendidikan kreatif kepada anak sedini mungkin. Tujuannya agar anak kelak memiliki kreativitas dan inovasi di bidang produksi kreatif.

Indonesia sebagai negara kepulauan yang besar, terdiri atas 17.504 pulau dengan keragaman dan kekayaan budaya bangsa. Terdapat 1.068 suku bangsa, dan berkomunikasi dengan 665 bahasa daerah di seluruh Nusantara. Indonesia dikaruniai iklim subtropis yang bersahabat, tanah yang subur, serta alam yang sangat indah. Selain itu, Indonesia kaya dengan spesies langka flora dan fauna mencakup mamalia, kupu-kupu, reptil, burung, unggas, dan amfibi berjumlah 3.025 spesies. Tumbuhan yang hidup di Indonesia berjumlah sekitar 47.000

spesies atau setara dengan 12 persen dari seluruh spesies tumbuhan di dunia.

Dalam bidang seni dan budaya terdapat sedikitnya 300 gaya tari tradisional yang berasal dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan budaya bangsa Indonesia juga adalah potensi besar dalam mendukung tumbuhnya industri kreatif Indonesia yang saat ini memberikan kontribusi kepada pendapatan domestik bruto (PDB) senilai Rp 104,6 triliun. Rata-rata kontribusi PDB industri kreatif Indonesia tahun 2002-2006 sebesar 6,3 persen dari total PDB Nasional dengan nilai Rp 104,6 triliun. Nilai ekspor industri kreatif mencapai Rp 81,4 triliun dan berkontribusi sebesar 9,13 persen terhadap total nilai ekspor nasional dengan penyerapan tenaga kerja mencapai 5,4 juta pekerja.

PDB industri kreatif menduduki peringkat ke-7 dari 10 lapangan usaha utama yang ada di Indonesia. PDB industri kreatif saat ini masih didominasi oleh kelompok fesyen, kerajinan, periklanan, dan desain. Pemerintah telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 14 subsektor, antara lain, industri perangkat lunak (*software*), pasar barang seni, industri kerajinan, fesyen, advertising, desain, animasi, film, video dan fotografi, musik, serta permainan interaktif.

Indonesia memiliki potensi kekayaan seni budaya yang beragam sebagai fondasi tumbuhnya industri kreatif. Keragaman

budaya itu sendiri sebagai bahan baku industri kreatif, munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk Indonesia, memunculkan juga berbagai bakat (*talent*) dari masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif.

Berdasarkan hal tersebut di atas, Indonesia perlu terus mengembangkan industri kreatif. Alasannya, industri kreatif memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan. Selain itu, mampu menciptakan iklim bisnis yang positif dan membangun citra serta identitas bangsa.

Di sisi lain, industri kreatif berbasis pada sumber daya yang terbarukan, menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa serta memberikan dampak sosial yang positif. Meski demikian, untuk menggerakkan industri kreatif diperlukan beberapa faktor, diantaranya : arahan edukatif, memberikan penghargaan terhadap insan kreatif, serta menciptakan iklim usaha yang kondusif.

Banyak praktik pembelajaran di sekolah kita justru menghambat berkembangnya kreativitas anak-anak. Menurut Howard Garner, sistem pendidikan yang salah dapat membunuh kreativitas anak-anak sehingga hanya tinggal 10% dari potensinya ketika usia 8 tahun. Ketika salah didik ini berlangsung sampai pada usia 12 tahun, potensi kreativitasnya menurun hingga hanya 2%. Jadi, pendidikan usia dini dan sekolah dasar adalah masa-masa emas untuk

mengembangkan potensi kreativitas manusia. Sebesar 95% pertumbuhan otak terjadi pada usia di bawah 12 tahun. Apabila kita salah mendidiknya, pertumbuhan struktur jaringan otak akan terhambat, dan dampaknya adalah permanen.

Sejumlah pakar mengatakan bahwa banyak praktik pendidikan yang dianggap sebagai “*creative killers*”, dan itu ternyata masih lazim dilakukan di Indonesia. Terlalu menekankan praktik menghafal isi teks buku, sistem tes yang membutuhkan jawaban baku / standar (misalnya benar atau salah, sistem pilihan berganda), serta melatih memori jangka pendek (menghafal hanya untuk bisa menjawab tes, dan akan lupa beberapa hari kemudian) adalah berbahaya bagi perkembangan kreativitas. Cara-cara tersebut hanya mengembangkan kemampuan berpikir yang paling rendah (*LOTS-Lower Order Thinking Skills*). Setara dengan kemampuan berpikir beo yang bisa dilatih untuk menghafal lagu tertentu. Bayangkan anak-anak didik kita sejak kelas 1 SD sudah dipersiapkan untuk berpikir dengan cara seperti ini, sehingga mereka terbiasa berpikir linier, sederhana atau *textbook thinking*.

Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan secara parsial dan abstrak telah membuat para murid tidak bisa berpikir HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yaitu konseptual (keterkaitan antar materi pelajaran serta keterkaitannya dengan kehidupan nyata), berpikir sintesis untuk

memberikan solusi/pemecahan masalah, serta berpikir kritis untuk menyaring dan mengolah berbagai informasi yang ada. Proses pembelajaran yang kaku (murid lebih banyak menyimak, tanpa diskusi aktif), beban pelajaran yang terlalu berat, rasa tertekan dan ketakutan siswa akan kegagalan, serta guru yang kaku / galak, melengkapi daftar panjang *creative killers* yang masih berlangsung dalam proses pendidikan kita. Anak bisa berkembang menjadi pribadi yang rendah diri, takut mengambil risiko, pasif dan tidak berkarakter.

Inilah mungkin yang menyebabkan jumlah wiraswasta kita hanya di bawah 1%, karena untuk menjadi wiraswasta memerlukan kreativitas dan sikap berani mengambil risiko, serta karakter yang percaya diri, disiplin dan beretos kerja tinggi. Oleh karena itu, reformasi pendidikan demi menghasilkan manusia yang kreatif dan HOTS adalah mutlak apabila kita mau berhasil dalam era ekonomi kreatif.

Harapan bagi ekonomi Indonesia untuk bangkit, bersaing dan meraih keunggulan dalam ekonomi global ditunjukkan dengan rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025. Dengan adanya rencana tersebut seluruh bangsa Indonesia harus sadar, bagaimana cara untuk mencapai cita-cita tersebut.

Dalam pengantar buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 dituliskan

bahwa visi Indonesia pada tahun 2025 yaitu menjadi Negara yang maju. Di dalamnya terdapat pemikiran-pemikiran, cita-cita dan mimpi untuk menjadi masyarakat dengan kualitas hidup yang tinggi, sejahtera dan kreatif.

Selanjutnya dinyatakan bahwa, arah pengembangan industri kreatif ini akan menuju pola industri ramah lingkungan dan penciptaan nilai tambah produk dan jasa yang berasal dari intelektualitas sumber daya insani merupakan sumber daya yang terbarukan. Komitmen pemerintah adalah menindaklanjuti dengan pembuatan “Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2000-2015” serta “Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif 2009-2025”.

Tahun 2025 yang akan datang dapat diartikan anak-anak usia dini sudah menduduki berbagai instansi pemerintah maupun swasta dan dapat pula berwirausaha. Oleh karena itu demi tercapainya cita-cita bangsa Indonesia menjadi masyarakat dengan kualitas hidup yang tinggi, sejahtera dan kreatif maka, pengembangan dan peningkatan kreativitas anak semenjak usia dini perlu dilakukan.

Landasan Teori

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, berikut akan dibahas tentang bagaimana pelaksanaan Kreativitas Anak Usia Dini Menyongsong Era Ekonomi Kreatif. Perbaikan sistem pembelajaran pada anak usia dini seperti yang beracuan dari teori,

diharapkan praktik pendidikan yang dianggap sebagai “creative killers” dan menghambat berkembangnya kreativitas anak-anak akan terhindari. Proses pembelajaran yang memperhatikan minat, keinginan, penuh kasih sayang dan kegembiraan serta tidak memaksakan kehendak akan menciptakan rasa aman dan nyaman pada anak sehingga mereka dapat tumbuh kembang dengan baik.

1. Hakikat Kreativitas

Menurut **Utami Munandar**, yaitu kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Sedangkan **Hurlock** mengatakan bahwa, kreativitas adalah kegiatan imajinatif atau pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman tetapi kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal siapa penciptanya.

Menurut **Moreno** yang penting dalam kreativitas bukanlah pada penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas ini merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri. Tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya sebagai sebuah inovasi.

Berdasarkan pendapat tentang kreativitas diatas, dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan yang menghasilkan sesuatu yang lain dan orisinal dari diri seseorang, namun tidak harus baru bagi orang lain. Kreativitas dalam bahasa Inggris adalah “*Creativity*” dari kata *Create* yaitu mencipta. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi. Dalam pembuatan produk kreasi memerlukan ketrampilan.

Ketrampilan bagi anak adalah kegiatan membuat suatu karya yang bermanfaat bagi dirinya. Anak selalu aktif, tidak kenal lelah, ingin tahu apa yang dilihatnya dan mencoba. Menurut Ki Hajar Dewantoro (1977, h.252) berdasarkan pendapat Frobel, dinyatakan bahwa : “Kodratnya kanak-kanak; bergerak dan berfantasi”, oleh sebab itu anak-anak yang diam kurang sehat badan atau jiwanya. Bergeraknya anak-anak akibat dari Bergeraknya jiwa, karena masih bersifat satu antara jiwa dan tubuh badannya. Maka dalam memberikan permainan dan pekerjaan menurut Frobel harus memiliki beberapa syarat. Secara singkat syarat tersebut adalah: a) harus menyenangkan, karena kegembiraan adalah pupuk bagi tumbuhnya jiwa dengan demikian tugas harus menarik. b) Harus memberi kesempatan pada anak-anak untuk berfantasi. c) Segala pekerjaan jangan terlalu mudah; berilah pekerjaan yang menantang namun harus dapat diselesaikan oleh anak, supaya timbul rasa senang, karena rasa kesenangan

dapat mencerdaskan jiwa. d) Berilah pekerjaan yang mengandung kesenian, warna-warna dan bentuk-bentuk yang indah, rasa keindahan dapat menarik jiwa kearah keluhuran budi. e) Segala pekerjaan mengandung isi yang dapat mendidik ketertiban/disiplin.

2. Hakikat Anak Usia Dini

National Association Education For Young Children (NAEYC) menyebutkan masa usia dini sebagai masa *golden age* atau *magic year* merupakan masa yang tepat bagi anak untuk belajar dengan slogan “*Early Years are Learning Year*”. NAEYC mendefinisikan usia dini sebagai “kelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun”.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Richard D. Kellogg (1996) dalam bukunya Hartanti; karakteristik anak usia dini sebagai berikut: a) bersifat egosentris, b) memiliki cara ingin tahu, c) makhluk social, d) bersifat unik, e) Kaya dengan fantasi, f) memiliki daya konsentrasi pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Menurut psikologi perkembangan anak usia dini meliputi : Perkembangan fisik; Perkembangan persepsi; Perkembangan emosi; Perkembangan social;

Perkembangan berpikir; Perkembangan keindahan; Perkembangan kreativitas.

Montesori menyatakan bahwa yang penting adalah adanya “*gevoelige periode*” yaitu : Waktu kanak-kanak berumur antara 3-7 tahun, waktu mana disebut “masa pubertet pertama”. Pubertet berarti “menjadi masak” dan “pubertet pertama” ialah waktu hidup kanak-kanak mulai beralih sifatnya : dari sifat hewani menjadi sifat manusia. Waktu itu oleh Montesori disebut “*gevoelige periode*” (masa peka), karena pada waktu tersebut kanak-kanak secara istimewa tertarik oleh segala apa yang memasuki panca-inderanya, pula mengolah pesan-pesan tadi secara istimewa pula. Misalnya kanak-kanak sangat tertarik oleh tiap-tiap suara atau warna, yang memasuki telinga atau matanya.

Friedrich Wilhelm August Frobel, seorang tokoh pendidik kanak-kanak dari Jerman. Frobel mendapat ilham untuk menamai tempat pendidikannya yang sesuai dengan kehendaknya ialah : “*KINDERGARTEN*” atau “TAMAN KANAK-KANAK” (untuk selanjutnya disingkat TK). Menurut pendapatnya sebaiknya anak dibiarkan bermain saja hingga umur tujuh tahun. Tetapi dalam permainan itu ada ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi anak,

sehingga perkembangan jiwa anak dapat berkembang dengan semestinya.

Ki Hajar Dewantoro menciptakan “sistem Among” ialah suatu sistem pendidikan yang berjiwa kekeluargaan dan bersendikan: a) Kodrat alam, sebagai syarat untuk mencapai kemajuan dengan secepat-cepatnya dan sebaik-baiknya. b) Kemerdekaan sebagai syarat untuk menghidupkan dan menggerakkan kekuatan lahir batin anak, agar dapat berpikir serta bertindak merdeka. Menurut system tersebut, setiap pamong sebagai pemimpin dalam proses pendidikan melaksanakan : Tutwuri Handayani - Ing Madya Mangun Karsa - Ing Ngarsa Sung Tuladha.

Ki Hajar Dewantoro menyatakan bahwa masa peka sangat penting, yaitu sebagai masa pubertet pertama. Masa pubertet pertama ini merupakan suatu taraf perkembangan yang membawa kegoncangan batin anak. Kegoncangan tersebut sangat hebat sehingga dapat menimbulkan kegelisahan yang luar biasa. Kegelisahan tersebut dapat kita lihat dengan adanya beberapa gejala yang nampak pada diri anak, antara lain: gejala krisis, egosentris, eksplorasi, meniru, bermain, dan masa peka. Ciri gejala tersebut adalah sebagai berikut: a) Gejala krisis, b). Gejala Egosentris, c) Gejala

Eksplorasi, d) Gejala Meniru, e) Masa Peka.

Masa peka adalah masa setepat-tepatnya untuk mengembangkan suatu fungsi bagi diri anak. Perkembangan setiap fungsi tidak bersamaan satu sama lain. Jadi ada perkembangan untuk setiap fungsi dalam jiwa raga anak. Fungsi yang satu kadang-kadang menghambat fungsi yang lain. Sebagai contoh biasanya anak berumur 1 tahun sedang belajar berbicara, tetapi karena saat itu anak mengalami masa peka berjalan lebih dahulu, anak berusaha kesana kemari, maka kemajuan berkata-kata terhambat. Baru setelah anak pandai berjalan ia belajar berbicara. Dengan adanya teori masa peka itulah Montesori mengembangkan sistem pendidikannya. Didalam sekolahnya guru-guru melayani anak-anak, sesuai dengan minat anak-anak itu sendiri, dan minat itu sesuai dengan meningkatnya kepekaan suatu fungsi. Sebab masa peka merupakan satu masa yang paling tepat dan baik untuk melatih suatu fungsi. Bila masa ini dilampaui, maka masa baik telah lalu, akhirnya sukar untuk dilatih fungsi tersebut. Untuk satu fungsi hanya satu kali masa peka.

4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya mengacu kepada hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal ini Degeng (1989)

mengutip Mager (1962) yang memasukan 3 komponen utama dalam suatu rumusan tujuan, yaitu : perilaku (*behavior*), kondisi (*condition*) dan derajat atau criteria keberhasilan (*degree*). Kemudian ditambah rumusan tujuan sasaran (*audience*) pendapat Instructional Development Institut (IDI). Untuk mempermudah mengingat adalah sebagai berikut:

A adalah *audience*, yakni : siswa yang belajar

B adalah *behavior*, yakni : tingkah laku yang dikehendaki

C adalah *condition*, yakni : kondisi yang menyatakan tingkah laku terjadi

D adalah *degree*, yakni : criteria keberhasilan, pernyataan tingkah laku yang dapat diterima

Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kawasan. Setiap kawasan mempunyai ruang lingkup kedalaman yang berbeda, antara lain: a) Kawasan Kognitif: kawasan ini meliputi bidang kecerdasan dan segala perilaku yang bersangkut paut dengan berpikir mengetahui, dan memecahkan masalah. b) Kawasan Afektif: Kawasan ini meliputi nilai, sikap, minat dan apresiasi yang sasarannya adalah penguasaan tingkah

laku yang dicapai anak. c) Kawasan Psikomotorik: Kawasan ini meliputi penguasaan keterampilan yang bersifat manual dan motorik. Sistem pembelajaran yang baik akan mempunyai tujuan pembelajaran di semua kawasan, baik kawasan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

a. Kawasan Kognitif, Bloom dan kawan-kawan (1956) mengembangkan tujuan pembelajaran Kawasan kognitif ini tersusun dalam enam tingkat kesukaran, mulai dari tingkat yang mudah berturut-turut ke yang paling sukar yakni: 1). Pengetahuan 2) Pemahaman, 3) Penerapan, 4) Analisis, 5) Sintesis, 6) Evaluasi.

<i>Pengetahuan</i>	berhubungan dengan kemampuan mengingat kembali informasi atau pelajaran yang telah diterima anak. Kata-kata operasional antara lain: menunjukkan, menyebutkan, memilih, mengidentifikasi dan sebagainya.
<i>Pemahaman</i>	anak memahami arti suatu bahan sajian pelajaran. Kata-kata operasional misalnya: menerangkan, menguraikan, menjelaskan, memberi contoh, merumuskan dan lainnya.
<i>Penerapan</i>	anak mampu menerapkan atau mengaplikasikan suatu bahan yang sudah dipelajari ke dalam situasi nyata atau situasi baru. Kata-kata operasional antara lain: mendemonstrasikan, menemukan, menghitung, menyesuaikan, membuktikan dan sebagainya.
<i>Analisis</i>	anak mampu menjabarkan atau menguraikan sesuatu kedalam bagian-bagian sehingga hasilnya dapat dimengerti. Kata-kata operasionalnya antara lain: dapat menunjukkan hubungan, dapat membandingkan, mempertentangkan, membuat diagram, menyisihkan dan sebagainya.
<i>Sintesis</i>	anak mampu merumuskan suatu struktur atau pola baru berdasarkan berbagai informasi atau fakta. Kata-kata operasionalnya antara lain : dapat mendesain, mengarang, merakit, merangkai, mengatur, menyusun, merancang, mengkombinasikan dan sebagainya.
<i>Evaluasi</i>	anak sanggup dan mampu membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan pada maksud atau kriteria tertentu. Kata-kata operasional antara lain : dapat menafsirkan, memberi argumentasi, menaksir, mengkritik, mengevaluasi, menolak dan sebagainya.

b. Kawasan Afektif

Krawthwohl dan kawan-kawan (1964) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran di kawasan afektif meliputi: 1) Kemauan Menerima, 2)

Kemauan menanggapi, 3) Berkeyakinan, 4) Penerapan karya, 5) Ketekunan dan Ketelitian. Kawasan afektif ini tersusun dari tingkat yang paling sederhana berturut-turut kejenjang semakin rumit.

<i>Kemauan Menerima</i>	anak mampu memperhatikan suatu gejala atau rangsangan tertentu. Seperti mendengarkan, belajar, memperhatikan dan sebagainya. Kata-kata opsional antara lain: mengikuti, menanyakan, menyaksikan, menjawab, menyatakan dan sebagainya.
<i>Kemauan Menanggapi</i>	kemampuan yang ditunjukkan kepada kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas individual, membantu teman, kerja kelompok dan sebagainya. Kata-kata operasional antara lain: membantu, melaporkan, melaksanakan, menampilkan, menyelesaikan, menyambut dan sebagainya.
<i>Berkeyakinan</i>	kemampuan menerima nilai tertentu pada diri individu seperti : menolak pendapat yang tidak sepaham, mempercayai sesuatu, pengakuan karena suatu kekeliruan, menyatakan suatu penghargaan. Kata-kata operasional antara lain : membenarkan, membela, menolak, menyatakan, menunjukkan dan sebagainya.
<i>Penerapan Karya</i>	kemampuan menerima berbagai nilai yang berbeda berdasarkan suatu sistem nilai tertentu yang lebih tinggi. Seperti keselarasan antara hak dan tanggung jawab serta menyadari kekurangan dan kelebihan diri sendiri. Kata-kata operasional antara lain: menyempurnakan, memodifikasi, melengkapi, mengintegrasikan dan sebagainya.
<i>Ketekunan dan Ketelitian</i>	kemampuan afektif yang paling tinggi. Anak yang sudah memiliki sistem nilai tertentu, sanggup menyelaraskan diri dengan sistem nilai yang lain. Seperti kemampuan bersikap obyektif terhadap segala hal. Disini anak sudah dapat bertingkah laku secara konsisten berdasarkan nilai yang dianutnya. Kata-kata operasional antara lain: dapat bertindak, mempraktekkan, mempersoalkan, memperhatikan,

	membuktikan, mempertimbangkan dan sebagainya.
--	---

c. Kawasan Psikomotorik

Dalam kawasan ini Harrow (1977) menulis pendapat Simpson tentang klasifikasi tingkah laku di kawasan psikomotorik yang terdiri dari tujuh tingkat dan bersifat hirarkis, yaitu : 1)

Persepsi, 2) Kesiapan, 3) Respon Terbimbing, 4) Mekanisme, 5) Kemahiran, 6) Adaptasi, 7) Orisinalitas. Kawasan psikomotorik ini menekankan pada keterampilan otot dan motorik.

<i>Persepsi</i>	Kemampuan anak menggunakan alat dria dalam melakukan kegiatan. Seperti mengetahui perbedaan warna, kesalahan susunan benda, melihat persamaan bentuk dan sebagainya. Kata-kata operasionalnya antara lain: membedakan, menyamakan, menghubungkan, memilih dan sebagainya.
<i>Kesiapan</i>	kematangan anak untuk melakukan kegiatan tertentu meliputi kematangan jasmani maupun rohani. Kata-kata operasionalnya yang tepat yakni: menanggapi, mengawali, memulai, mempersiapkan, menunjukkan dan sebagainya.
<i>Respon Terbimbing</i>	Kemampuan anak meniru model, imitasi, coba-coba dan berbuat kesalahan. Kata-kata operasional antara lain: mencoba dapat mengerjakan, mengikuti, membuat, memperlihatkan dan sebagainya.
<i>Mekanisme</i>	anak mampu menampilkan hal-hal yang telah dipelajari, sehingga memperlihatkan penampilan yang lancar, seperti menggambar, menyulam, menyanyi dan sebagainya. Kata-kata operasionalnya antara lain: mendemonstrasikan, melaksanakan, menyusun, mengatur, memperbaiki, memasang dan lainnya.
<i>Kemahiran</i>	anak mampu memperlihatkan berbagai penguasaan gerakan dengan cepat dan benar serta pemakaian tenaga yang sedikit, sifatnya otomatis. Kebiasaan otomatis tersebut akan menumbuhkan tingkat kemampuan gerakan motorik siswa semakin tinggi. Kata-kata operasional yang dapat dipilih hampir sama dengan kemampuan mekanisme, hanya

	sifatnya lebih, seperti: mendemonstrasikan dengan lancar, melaksanakan dengan gesit, mengatur dengan lincah, meragakan dengan luwes dan sebagainya.
Adaptasi	kesanggupan memodifikasi pola gerakan sesuai dengan situasi tertentu. Disini anak dapat menguasai pola-pola tingkah laku estetik baru. Misalnya dalam menari, yaitu gerakan-gerakan yang lincah dia sesuaikan dengan situasi, sehingga dapat mempesona pengamat. Kata-kata operasional antara lain: dapat membuat variasi, mengubah, mengatur kembali, mengadaptasikan dan sebagainya.
Orisinalitas	anak mampu menunjukkan pencapaian pola gerakan baru, karena tuntutan situasi dan masalah tertentu. Anak mengadakan kreasi-kreasi baru, pola tingkah laku estetik baru, itulah yang akan menghasilkan karya baru sesuai pribadi anak. Disini anak mencapai pada tahapan kreatif. Hasil karya anak akan mempunyai ciri tersendiri, seperti: anak menciptakan karya seni tari, seni drama, musik dan seni rupa atau lainnya. Kata-kata operasionalnya antara lain: dapat mendesain, menyusun, merancang, merencanakan, mengatur, menciptakan dan sebagainya.

5. Metode Pembelajaran

Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Saat ini banyak dibicarakan oleh para guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan adalah metode pembelajaran yang lebih berpusat kepada anak dari pada guru. Metode tersebut menggunakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata anak

dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu hasil pembelajaran diharapkan dapat lebih bermakna bagi anak. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil. Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu anak mencapai tujuannya dengan mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (anak). Sesuatu yang baru

datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru.

Tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni : konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*) dan penilaian nyata (*Authentic Assessment*).

a. *Constructivism* (Konstruktivisme)

Filsafat konstruktivisme melandasi pembelajaran kontekstual bahwa pada dasarnya pembelajaran mendorong agar anak dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Anak diharapkan dapat menemukan sendiri dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik sendiri.

b. *Inquiry* (Menemukan)

Inquiry menempatkan anak lebih banyak belajar sendiri dan mengembangkan kreatifannya dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini anak betul-betul ditempatkan sebagai subyek dalam belajar sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.

c. *Questioning* (Bertanya)

Bertanya merupakan kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir anak. Dalam pendekatan pembelajaran kontekstual, anak dipancing untuk menemukan sendiri pertanyaannya. Kegiatan bertanya dipandang sebagai refleksi dari rasa ingin tahu anak sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir.

d. *Learning Community* (Masyarakat Belajar)

Masyarakat belajar dapat diterapkan dengan membagi anak dalam kelompok belajar yang anggotanya bersifat heterogen. Dalam kelompok tersebut anak diarahkan untuk saling berdiskusi. Bertukar pengalaman dan berbagi ide. Anak diajarkan bahwa bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri.

e. *Modelling* (Pemodelan)

Pemodelan merupakan proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar.

f. *Reflection* (Refleksi)

Refleksi merupakan proses perencanaan segala kegiatan pembelajaran dengan cara mengurutkan kembali segala kegiatan yang dialami dan dilakukan selama proses pembelajaran, misalnya dengan cara mencatat apa yang telah dipelajari, karya seni atau diskusi kelompok.

g. *Authentic Assessment* (Penilaian Nyata)

Penilaian nyata merupakan sebuah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan oleh anak, misalnya dengan mengukur pengetahuan dan ketrampilan anak, penilaian produk (kinerja) serta pemberian tugas-tugas yang relevan dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1986, Definisi Teknologi Pendidikan, (terjemahan : Yusuf Hadi Miarso dkk), Jakarta : CV Radjawali.
- Boentarsono, 1991, Buku Ketamansiswaan, Majelis Luhur Persatuan taman Siswa, Yogyakarta
- Bloom, Benyamin S., ed., 1956, Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I., Cognitive Domain, New York, Longman Inc.
- Dewantara, Hajar, 1967, Bagian IIA Kebudayaan, Yogyakarta, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- Dewantara, Hajar, 1977, Bagian Pertama Pendidikan, Yogyakarta, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- dgi-indonesia.com/blue-print-pengembangan-ekonomi-kreatif-indonesia
- Hartanti, Sofia, 2005, Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional
- Lowenfeld, Viktor, and Lambert Brittain, 1982, Creative and Mental Growth, New York, Mc Millan Publ.Co.
- Megawangi Ratna, Pendidikan Karakter, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2009
- Pekerti, Widia, dkk, 2005, Metode Pengembangan Seni, Jakarta, Universitas Terbuka
- Sundariyati, Warti, 1980, Metoda Ekspresi Merupakan Salah Satu Metode Bimbingan Menggambar Yang Tepat Untuk Diterapkan Di Taman Kanak-Kanak, Skripsi Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Yogyakarta