

Kode>Nama Rumpun Ilmu* :794/PAUD

**USULAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**PENGARUH POLA PENGASUHAN ORANGTUA DAN PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

(4-5 TAHUN)

(Studi Kasus pada TK Ananda Universitas Terbuka)

TIM PENGUSUL

**Dian Novita, S. Pd
Drs. Muman Hendra Budiman**

**NIDN 0017088006
NIDN 0012085813**

UNIVERSITAS TERBUKA

MARET 2013

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA

Judul Kegiatan : PENGARUH POLA PENGASUHAN ORANGTUA DAN PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH (4-5 TAHUN)

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 794 / Pgtk dan (Paud)

Ketua Peneliti

A. Nama Lengkap : DIAN NOVITA S.Pd
B. NIDN : 0017088006
C. Jabatan Fungsional :
D. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
E. Nomor HP :
F. Surel (e-mail) : d.novita@ut.ac.id

Anggota Peneliti (1)

A. Nama Lengkap : Drs. MUMAN HENDRA BUDIMAN
B. NIDN : 0012085813
C. Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS TERBUKA

Lama Penelitian Keseluruhan : 1 Tahun

Penelitian Tahun ke : 1

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 15.000.000,00

Biaya Tahun Berjalan : - diusulkan ke DIKTI Rp 15.000.000,00
- dana internal PT Rp 0,00
- dana institusi lain Rp 0,00
- inkind sebutkan lima belas juta rupiah



Tangerang Selatan, 15 - 3 - 2013,
Ketua Peneliti,


(DIAN NOVITA S.Pd)
NIP/NIK198008172005012002



DAFTAR ISI

NO		Halaman
	Lembar Pengesahan	I
	Daftar Isi	ii
	Dafar lampiran	iii
	Ringkasan	iv
I	Pendahuluan	1
	A. Latar belakang	1
	B. Perumusan Masalah	2
	C. Tujuan Penelitian	3
	D. Kegunaan Penelitian	4
II	Tinjauan Pustaka	5
	A. Pola Asuh Orang Tua	6
	B. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini	9
	C. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak	11
	1. Belajar melalui Bermain	12
	2. Metode Pembelajaran di TK	13
	D. Kreativitas	15
	1. Pengertian Kreativitas	15
	2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	16
	3. Faktor-faktor yang Menghambat Kreativitas	17
	4. Aspek-aspek Kreativitas	19
	5. Komponen Pokok Kreativitas	20
	6. Pentingnya Kreativitas	21
	E. Proses Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas	22
III	Metode Penelitian	25
	A. Desain Penelitian	25
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
	C. Subjek Penelitian dan cara Pengambilannya	25
	D. Jenis dan cara Pengumpulan Data	25
	E. Defini Operasional	25
IV	Jadwal Penelitian	26
V	Daftar Pustaka	27

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
Lampiran 1	Biodata Peneliti	28
Lampiran 2	Rincian Biaya penelitian	32
Lampiran 3	Surat Pernyataan Peneliti	34

RINGKASAN

Anak prasekolah adalah individu yang kreatif, sayangnya banyak orang tua dan guru yang kurang menyadari atau kurang dapat menghargai kreativitas anak. Mereka lebih menginginkan anak yang selalu patuh dan melakukan hal-hal yang diinginkan orang tua atau melakukan hal-hal yang sama seperti anak lain. Orisinalitas kurang dapat diterima, dianggap menyulitkan, dan bahkan dapat berbahaya. Tanpa menyadarinya, orang dewasa yang bermaksud baik, dengan dalih menanamkan disiplin dan kepatuhan, tidak memberi kesempatan benih-benih kreativitas anak tumbuh dan berkembang. Layanan pendidikan kepada anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjuta hingga dewasa. Hurlock mengatakan bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan dipupuk sejak dini. Didasarkan pada pentingnya pola asuh orang tua dan proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak maka permasalahannya adalah pola asuh orang tua dan proses pembelajaran yang bagaimana yang dipandang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Usia Prasekolah adalah usia yang rentan bagi anak. Pada usia ini anak mempunyai sifat imitasi atau meniru terhadap apapun yang telah dilihatnya. Orang-orang dewasa yang paling dekat dengan anak adalah orang tua. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh karakteristik individu dan karakteristik keluarga terhadap kreativitas dan pola asuh orang tua dan proses pembelajaran di sekolah terhadap tingkat kreativitas anak usia TK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional studi*. Dilakukan di TK Ananda Universitas Terbuka dengan jumlah sampel 120 anak. Dengan jenis data primer dan sekunder. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

BAB I

Pendahuluan

A. Latar belakang

Hal terpenting disadari oleh orang tua dan guru ialah bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Beberapa orang memilikinya lebih dari orang lain, tetapi tak ada orang yang tidak kreatif sama sekali. Terutama anak-anak usia prasekolah sebetulnya sangat kreatif, mereka memiliki kreativitas alamiah. Sayangnya banyak orang tua dan guru yang kurang menyadari atau kurang dapat menghargai kreativitas anak. Mereka lebih menginginkan anak yang selalu patuh dan melakukan hal-hal yang diinginkan orang tua atau melakukan hal-hal yang sama seperti anak lain. Orisinalitas kurang dapat diterima, dianggap menyulitkan, dan bahkan dapat berbahaya. Tanpa menyadarinya, orang dewasa yang bermaksud baik, dengan dalih menanamkan disiplin dan kepatuhan, tidak memberi kesempatan benih-benih kreativitas anak tumbuh dan berkembang. Ini tidak berarti bahwa disiplin dan kepatuhan tidak penting. Di sinilah sering terjadi kesalahpahaman tentang arti dan makna dari kreativitas. Kreativitas tidak bertentangan dengan disiplin dan mengikuti peraturan yang ditentukan.

Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia sekolah dasar yaitu usia tujuh tahun ternyata tidaklah benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia TK (4 – 6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benjamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003: 1), menunjukkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 – 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Selanjutnya pada dasawarsa kedua yaitu usia 18 tahun perkembangan jaringan otak telah mencapai 100%. Oleh sebab itu masa kanak-kanak dari usia 0 – 8 tahun disebut masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan.

Data memperlihatkan bahwa layanan pendidikan anak usia dini di Indonesia masih termasuk sangat memprihatinkan. Sampai dengan tahun 2001 (Jalal, 2003: 20) jumlah anak usia 0 – 6 tahun di Indonesia yang telah mendapatkan layanan pendidikan baru sekitar 28% (7.347.240 anak). Khusus untuk anak usia 4 – 6 tahun, masih terdapat sekitar 10,2 juta (83,8%) yang belum mendapatkan layanan pendidikan. Masih banyaknya jumlah anak usia dini yang belum mendapatkan layanan pendidikan tersebut disebabkan terbatasnya jumlah lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini.

Layanan pendidikan kepada anak-anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar". Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Diungkapkan oleh Munandar (2004: 94) bahwa penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel (Patmonodewo, 2003: 7), bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

B. Perumusan masalah

Didasarkan pada pentingnya pola asuh orang tua dan proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak maka permasalahannya adalah pola asuh orang tua dan proses pembelajaran yang bagaimana yang dipandang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Usia Prasekolah adalah usia yang rentan bagi anak. Pada usia ini anak mempunyai sifat imitasi atau meniru terhadap apapun yang telah dilihatnya. Orang-orang dewasa yang paling dekat dengan anak adalah orang tua. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak yang mempunyai pengaruh sangat besar. Haryoko (1997: 2) berpendapat bahwa lingkungan sangat besar pengaruhnya sebagai stimulan dalam perkembangan anak. Orang tua mempunyai peranan yang besar dalam pembentukan kepribadian anak.

Kenyataan yang terjadi di masyarakat, bahwa tanpa disadari semua perilaku serta kepribadian orang tua yang baik ataupun tidak ditiru oleh anak. Anak tidak mengetahui apakah yang telah dilakukannya baik atau tidak. Karena anak usia prasekolah belajar dari apa yang telah dia lihat. Pembelajaran tentang sikap, perilaku dan bahasa yang baik sehingga akan terbentuknya kepribadian anak yang baik pula, perlu diterapkan sejak dini. Orang tua merupakan pendidik yang paling utama, guru serta teman sebaya yang merupakan lingkungan kedua bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978) yang mengungkapkan bahwa orang yang paling penting bagi anak adalah orang

tua, guru dan teman sebaya dari merekalah anak mengenal sesuatu yang baik dan tidak baik.

Seperti telah diketahui bahwa kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dihayati perkembangannya karena saling berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas yang dimiliki siswa memiliki peran yang aktif dalam proses belajarnya karena dengan tingginya kreativitas akan lebih mempunyai rasa dan sikap bertanggung jawab. Levoy (Munandar, 1999) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide lama sehingga menjadi suatu ide baru. Melihat pentingnya kreativitas terutama dalam proses berpikir maka hendaknya kreativitas dikembangkan dalam dunia pendidikan. Dalam kenyataannya sekolah sebagai sarana pendidikan cenderung hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa dan mengabaikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sistem pendidikan di Indonesia belum memberikan ruang yang luas bagi pengembangan kemampuan kreatif, khususnya kreativitas berpikir anak (Ghufron, 2002). Pihak sekolah belum mau atau kurang merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa (Munandar, 1992)

Berdasarkan hal tersebut untuk mengetahui efektivitas pola asuh orang tua yang baik untuk pembentukan kepribadian anak adalah pola asuh orang tua yang memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi orang tua juga megawasi dan mengendalikan anak. Sehingga akan terbentuklah karakteristik anak yang dapat mengontrol diri, anak yang mandiri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress dan mempunyai minat terhadap hal-hal baru. Sikap orang tua yang mendukung pembentukan kepribadian anak yang baik (1) penanaman pekerti sejak dini, (2) mendisiplinkan anak, (3) menyayangi anak secara wajar, (4) menghindari pemberian label “malas” (5) hati-hati dalam menghukum anak.

Anak prasekolah belajar cara berinteraksi melalui mencontoh, berbagi, dan menjadi teman baik. Keluarga merupakan kelompok sosial pertama bagi anak yang mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian anak. Kondisi dan latar belakang keluarga yang berbeda menyebabkan berbeda pula pola asuh yang diberikan sehingga kepribadian yang terbentuk tiap individu akan berbeda

Sehingga dalam penelitian ini ingin menjawab pertanyaan bagaimana pola asuh orangtua dan proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia TK? Secara lebih rinci permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh karakteristik individu dan karakteristik keluarga terhadap tingkat kreativitas anak usia TK ?
2. Apakah ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK
3. Apakah ada pengaruh proses pembelajaran disekolah terhadap tingkat kreativitas anak usia TK?
4. Apakah ada perbedaan sebagai akibat dari pola asuh orang tua dengan tingkat kreativitas anak atau proses pembelajaran disekolah dengan tingkat kreativitas anak dan kombinasi dari pola asuh dan proses pembelajaran disekolah dengan tingkat kreativitas anak usia TK?

5. Apakah ada hubungan antara jenis kelamin, usia anak, pekerjaan orang tua, dan penghasilan orang tua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh, proses pembelajaran terhadap tingkat kreativitas anak usia TK di Tk Ananda UT Pondok Cabe kota Tangerang Selatan. Dari tujuan penelitian ini secara umum maka tujuan secara khususnya adalah untuk:

1. Mengetahui apakah ada pengaruh karakteristik individu dan karakteristik keluarga terhadap tingkat kreativitas anak usia TK ?
2. Mengetahui apakah ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK
3. Mengetahui apakah ada pengaruh proses pembelajaran disekolah terhadap tingkat kreativitas anak usia TK?
4. Mengetahui apakah ada perbedaan sebagai akibat dari pola asuh orang tua dengan tingkat kreativitas anak atau proses pembelajaran disekolah dengan tingkat kreativitas anak dan kombinasi dari pola asuh dan proses pembelajaran disekolah dengan tingkat kreativitas anak usia TK?
5. Mengetahui apakah ada hubungan antara jenis kelamin, usia anak, pekerjaan orang tua, dan penghasilan orang tua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan Penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

Bagi orang tua

1. Pengetahuan tentang pola asuh orangtua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK
2. Pengetahuan tentang hubungan antara jenis kelamin, usia anak, pekerjaan orangtua dan penghasilan orang tua terhadap tingkat kreativitas anak usia TK?

Bagi guru

3. Pengetahuan tentang proses pembelajaran disekolah terhadap tingkat kreativitas anak usia TK
4. Pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan kreativitas di Taman Kanak-kanak

Bagi Peneliti

5. Pengetahuan tentang pengaruh pola asuh dan proses pembelajaran terhadap tingkat kreativitas anak usia TK
6. Keinginan untuk meneliti bidang Ilmu Keluarga dan Perkembangan Anak, khususnya pada Pola Asuh orang tua tunggal dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

BAB II

Tinjauan Pustaka

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan pengertian orang tua di atas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Secara tradisional, keluarga diartikan sebagai dua atau lebih orang yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama. Sedang Morgan dalam Sitorus (1988;45) menyatakan bahwa keluarga merupakan suatu grup sosial primer yang didasarkan pada ikatan perkawinan (hubungan suami-istri) dan ikatan kekerabatan (hubungan antar generasi, orang tua – anak) sekaligus. Namun secara dinamis individu yang membentuk sebuah keluarga dapat digambarkan sebagai anggota dari grup masyarakat yang paling dasar yang tinggal bersama dan berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan individu maupun antar individu mereka.

Bila ditinjau berdasarkan Undang-undang no.10 tahun 1972, keluarga terdiri atas ayah, ibu dan anak karena ikatan darah maupun hukum. Hal ini sejalan dengan pemahaman keluarga di negara barat, keluarga mengacu pada sekelompok individu yang berhubungan darah dan adopsi yang diturunkan dari nenek moyang yang sama. Keluarga dalam hubungannya dengan anak diidentikan sebagai tempat atau lembaga pengasuhan yang paling dapat memberi kasih sayang, kegiatan menyusui, efektif dan ekonomis. Di dalam keluarga kali pertama anak-anak mendapat pengalaman dini langsung yang akan digunakan sebagai bekal hidupnya dikemudian hari melalui latihan fisik, sosial, mental, emosional dan spritual.

Karena anak ketika baru lahir tidak memiliki tata cara dan kebiasaan (budaya) yang begitu saja terjadi sendiri secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi lain, oleh karena itu harus dikondisikan ke dalam suatu hubungan kebergantungan antara anak dengan agen lain (orang tua dan anggota keluarga lain) dan lingkungan yang mendukungnya baik dalam keluarga atau lingkungan yang lebih luas (masyarakat), selain faktor genetik berperan pula (Zanden, 1986;78). Bahkan seperti juga yang dikatakan oleh Malinowski (1930;23) dalam Megawangi (1998;34) tentang "*principle of legitimacy*" sebagai basis keluarga, bahwa struktur sosial (masyarakat) harus diinternalisasikan sejak individu dilahirkan agar seorang anak mengetahui dan memahami posisi dan kedudukannya, dengan harapan agar mampu menyesuaikan dalam masyarakat kelak setelah ia dewasa. Dengan kata lain, keluarga merupakan sumber agen terpenting yang berfungsi meneruskan budaya melalui proses sosialisasi antara individu dengan lingkungan.

Selanjutnya, perlu diingat bahwa keluarga merupakan suatu sistem yang terdiri atas elemen-elemen yang saling terkait antara satu dengan lainnya dan memiliki hubungan yang kuat. Oleh karena itu, untuk mewujudkan satu fungsi tertentu bukan yang bersifat alami saja melainkan juga adanya berbagai faktor atau kekuatan yang ada di sekitar keluarga, seperti nilai-nilai, norma dan tingkah laku serta faktor-faktor lain yang ada di

masyarakat. Sehingga di sini keluarga dapat dilihat juga sebagai subsistem dalam masyarakat (unit terkecil dalam masyarakat) yang saling berinteraksi dengan subsistem lainnya yang ada dalam masyarakat, seperti sistem agama, ekonomi, politik dan pendidikan; untuk mempertahankan fungsinya dalam memelihara keseimbangan sosial dalam masyarakat. internal keluarga, yaitu 1) status sosial, dimana dalam keluarga nuklir distrukturkan oleh tiga struktur utama, yaitu bapak/suami, ibu/istri dan anak-anak. Sehingga keberadaan status sosial menjadi penting karena dapat memberikan identitas kepada individu serta memberikan rasa memiliki, karena ia merupakan bagian dari sistem tersebut, 2) peran sosial, yang menggambarkan peran dari masing-masing individu atau kelompok menurut status sosialnya dan 3) norma sosial, yaitu standar tingkah laku berupa sebuah peraturan yang menggambarkan sebaiknya seseorang bertingkah laku dalam kehidupan sosial.

Selain definisi di atas Suparlan (1993;76) mendefinisikan keluarga merupakan kelompok sosial yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. hubungan sosial diantara anggota keluarga relatif tetap dan didasarkan atas ikatan perkawinan, darah atau adopsi. Hubungan antara anggota keluarga dijiwai oleh suasana kasih sayang dan rasa tanggung jawab. Dari beberapa paparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah fungsi yang dimainkan oleh orang tua yang berada pada posisi atau situasi tertentu dengan karakteristik atau kekhasan tertentu pula.

2. Peran orang tua

Menurut Gunarsa (1995 : 31 – 38) dalam keluarga yang ideal (lengkap) maka ada dua individu yang memainkan peranan penting yaitu peran ayah dan peran ibu, secara umum peran kedua individu tersebut adalah :

a. Peran ibu adalah

- 1) memenuhi kebutuhan biologis dan fisik
- 2) merawat dan mengurus keluarga dengan sabar, mesra dan konsisten
- 3) mendidik, mengatur dan mengendalikan anak
- 4) menjadi contoh dan teladan bagi anak

b. Peran ayah adalah

- 1) ayah sebagai pencari nafkah
- 2) ayah sebagai suami yang penuh pengertian dan memberi rasa aman
- 3) ayah berpartisipasi dalam pendidikan anak
- 4) ayah sebagai pelindung atau tokoh yang tegas, bijaksana, mengasihi keluarga

A. Pola Asuh Orang Tua

Keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak dapat berinteraksi. Pengaruh keluarga dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian sangatlah besar artinya. Banyak faktor dalam keluarga yang ikut berpengaruh dalam proses perkembangan anak. Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan kepribadian adalah praktik pengasuhan anak. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Brown (1961: 76) yang mengatakan bahwa keluarga adalah lingkungan yang pertama kali menerima kehadiran anak. Orang tua mempunyai berbagai macam fungsi yang salah satu di antaranya ialah mengasuh putra-putrinya. Dalam mengasuh anaknya orang tua dipengaruhi oleh budaya yang ada di lingkungannya. Di samping itu, orang tua juga diwarnai oleh sikap-sikap tertentu dalam

memelihara, membimbing, dan mengarahkan putra-putrinya. Sikap tersebut tercermin dalam pola pengasuhan kepada anaknya

yang berbeda-beda, karena orang tua mempunyai pola pengasuhan tertentu. Pola asuhan itu menurut Stewart dan Koch (1983: 178) terdiri dari tiga kecenderungan pola asuh orang tua yaitu:

- a. Pola asuh otoriter,
- b. Pola asuh demokratis, dan
- c. Pola asuh permisif.

Sebagai pengasuh dan pembimbing dalam keluarga, orang tua sangat berperan dalam meletakkan dasar-dasar perilaku bagi anak-anaknya. Sikap, perilaku, dan kebiasaan orang tua selalu dilihat, dinilai, dan ditiru oleh anaknya yang kemudian semua itu secara sadar atau tak sadar diresapinya dan kemudian menjadi kebiasaan pula bagi anak-anaknya. Hal demikian disebabkan karena anak mengidentifikasi diri pada orang tuanya sebelum mengadakan identifikasi dengan orang lain (Bonner 1953: 207).

Faktor lingkungan sosial memiliki sumbangannya terhadap perkembangan tingkah laku individu (anak) ialah keluarga khususnya orang tua terutama pada masa awal (kanak-kanak) sampai masa remaja. Dalam mengasuh anaknya orang tua cenderung menggunakan pola asuh tertentu. Penggunaan pola asuh tertentu ini memberikan sumbangan dalam mewarnai perkembangan terhadap bentuk-bentuk perilaku sosial tertentu pada anaknya.

Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan. Pengasuhan ini berarti orang tua mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Kohn (dalam Taty Krisnawaty, 1986: 46) menyatakan bahwa pola asuhan merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap orang tua ini meliputi cara orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah maupun hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritasnya, dan cara orang tua memberikan perhatian serta tanggapan terhadap anaknya.

Dalam melakukan tugas-tugas perkembangannya, individu banyak dipengaruhi oleh peranan orang tua tersebut. Peranan orang tua itu memberikan lingkungan yang memungkinkan anak dapat menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya. Melly Budiman (1986: 6) mengatakan bahwa keluarga yang dilandasi kasih sayang sangat penting bagi anak supaya anak dapat mengembangkan tingkah laku sosial yang baik. Bila kasih sayang tersebut tidak ada, maka seringkali anak akan mengalami kesulitan dalam hubungan sosial, dan kesulitan ini akan mengakibatkan berbagai macam kelainan tingkah laku sebagai upaya kompensasi dari anak. Sebenarnya, setiap orang tua itu menyayangi anaknya, akan tetapi manifestasi dari rasa sayang itu berbeda-beda dalam penerapannya; perbedaan itu akan nampak dalam pola asuh yang diterapkan. Adapaun ciri-ciri yang dapat membedakan ketiga pola asuh di atas adalah :

1. Pola asuh otoriter :

Pola asuh ini cenderung menetapkan standar yang mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman-ancaman. Apabila anak tidak mau melakukan apa yang dikatakan oleh orang tua, maka orang tua tipe ini tidak segan menghukum anak. Orang tua tipe otoriter tidak mengena kompromi, dan dalam komunikasi biasanya bersifat satu arah. Orang tua tipe otoriter tidak memerlukan umpan balik dari anaknya untuk mengerti mengenai anaknya.

- a. Menurut Stewart dan Koch (1983: 203), orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter mempunyai ciri sebagai berikut:
 - 1) kaku,
 - 2) tegas,

- 3) suka menghukum,
 - 4) kurang ada kasih sayang serta simpatik.
 - 5) orang tua memaksa anak-anak untuk patuh pada nilai-nilai mereka, serta mencoba membentuk langkah laku sesuai dengan tingkah lakunya serta cenderung mengekang keinginan anak.
 - 6) orang tua tidak mendorong serta memberi kesempatan kepada anak untuk mandiri dan jarang memberi pujian.
 - 7) hak anak dibatasi tetapi dituntut tanggung jawab seperti anak dewasa.
- b. Dalam penelitian Walters (dalam Lindgren 1976: 306) ditemukan bahwa orang yang otoriter cenderung memberi hukuman terutama hukuman fisik.
 - c. Sementara itu, menurut Sutari Imam Barnadib (1986: 24) dikatakan bahwa orang tua yang otoriter tidak memberikan hak anaknya untuk mengemukakan pendapat serta mengutarakan perasaan-perasaannya.
 - d. Sedangkan menurut Sri Mulyani Martaniah (1964: 16) orang tua adalah :
 - 1) orang tua amat berkuasa terhadap anak,
 - 2) memegang kekuasaan tertinggi serta mengharuskan anak patuh pada perintah-perintah orangtua.
 - 3) dengan berbagai cara, segala tingkah laku anak dikontrol dengan ketat.
2. Pola Asuh Demokrtaris adalah pola asuh yang memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka. Orang tua dengan pola asuh ini bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran. Orang tua tipe ini juga bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak. Orang tua tipe ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan, dan pendekatannya kepada anak bersifat hangat. Pola asuh demokratis memiliki ciri-ciri seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli dibawah ini:
 - a. Baumrind & Black (dalam Hanna Wijaya, 1986: 80) dari hasil penelitiannya menemukan bahwa teknik-teknik asuhan orang tua yang demokratis akan menumbuhkan keyakinan dan kepercayaan diri maupun mendorong tindakan-tindakan mandiri membuat keputusan sendiri akan berakibat munculnya tingkah laku mandiri yang bertanggung jawab.
 - b. Stewart dan Koch (1983: 219) menyatakan ciri-cirinya adalah:
 - 1) bahwa orang tua yang demokratis memandang sama kewajiban dan hak antara orang tua dan anak.
 - 2) secara bertahap orang tua memberikan tanggung jawab bagi anak-anaknya terhadap segala sesuatu yang diperbuatnya sampai mereka menjadi dewasa.
 - 3) mereka selalu berdialog dengan anak-anaknya, saling memberi dan menerima, selalu mendengarkan keluhan-keluhan dan pendapat anak-anaknya.
 - 4) dalam bertindak, mereka selalu memberikan alasannya kepada anak, mendorong anak saling membantu dan bertindak secara obyektif, tegas tetapi hangat dan penuh pengertian.
 - c. Menurut Hurlock (1976: 98) pola asuhan demokratik ditandai dengan ciri-ciri:
 - 1) bahwa anak-anak diberi kesempatan untuk mandiri dan mengembangkan kontrol internalnya,
 - 2) anak diakui keberadaannya oleh orang tua,
 - 3) anak dilibatkan dalam pengambilan keputusan.
 - d. Sutari Imam Barnadib (1986: 31) mengatakan bahwa :

- 1) orang tua yang demokratis selalu memperhatikan perkembangan anak,
 - 2) dan tidak hanya sekedar mampu memberi nasehat dan saran tetapi juga bersedia mendengarkan keluhan-keluhan anak berkaitan dengan persoalan-persoalannya.
- e. Pola asuhan demokratis seperti dikemukakan oleh Bowerman Elder dan Elder (dalam Conger, 1975: 97) memungkinkan semua keputusan merupakan keputusan anak dan orang tua.
3. Pola Asuh Permisif, biasanya memberikan pengawasan yang sangat longgar. Memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Namun orang tua tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga seringkali disukai oleh anak.
- Pola asuh permisif memiliki ciri-ciri seperti apa yang disampaikan oleh beberapa tokoh dibawa ini, yaitu :
- a. Stewart dan Koch (1983: 225) menyatakan bahwa :
 - 1) orang tua yang mempunyai pola asuh permisif cenderung selalu memberikan kebebasan pada anak tanpa memberikan kontrol sama sekali.
 - 2) anak dituntut atau sedikit sekali dituntut untuk suatu tanggung jawab, tetapi mempunyai hak yang sama seperti orang dewasa.
 - 3) anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri dan orang tua tidak banyak mengatur anaknya.
 - b. Menurut Spock (1982: 37) orang tua permisif memberikan kepada anak untuk berbuat sekehendaknya dan lemah sekali dalam melaksanakan disiplin pada anak.
 - c. Hurlock (1976: 107) mengatakan bahwa pola asuhan permisif bercirikan :
 - 1) adanya kontrol yang kurang,
 - 2) orang tua bersikap longgar atau bebas,
 - 3) bimbingan terhadap anak kurang.
 - d. Sementara itu, Bowerman, Elder dan Elder (dalam Conger, 1975: 113) mengatakan, ciri pola asuh ini adalah semua keputusan lebih banyak dibuat oleh anak daripada orang tuanya.
 - e. Sutari Imam Bamadib (1986: 42) menyatakan bahwa orang tua yang permisif yaitu :
 - 1) kurang tegas dalam menerapkan peraturan-peraturan yang ada,
 - 2) anak diberikan kesempatan sebebas-bebasnya untuk berbuat dan memenuhi keinginannya.

Karakteristik-karakteristik Anak dalam kaitannya dengan pola asuh orang tua.

Karakteristik-karakteristik anak dengan pola-pola asuh tersebut di atas.

1. Pola asuh demokratis akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang mandiri, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal baru, dan kooperatif terhadap orang-orang lain.
2. Pola asuh otoriter akan menghasilkan karakteristik anak yang penakut, pendiam, tertutup, tidak berinisiatif, gemar menentang, suka melanggar norma, berkepribadian lemah, cemas dan menarik diri.
3. Pola asuh permisif akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang impulsive, agresif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri, dan kurang matang secara sosial.

B. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Awal masa kanak-kanak merupakan periode yang bahagia dalam kehidupan. Kalau tidak, kebiasaan tidak bahagia dengan mudah akan berkembang, dan sekali ini terjadi akan sulit dirubah. Berikut merupakan tugas tugas perkembangan untuk anak usia dini. (Hurlock, 1991: 140)

1. Awal masa kanak-kanak yang berlangsung dari dua sampai enam tahun, oleh orang tua disebut sebagai usia yang *problematis*, *menyulitkan* atau *mainan*; oleh para pendidik dinamakan sebagai usia *prasekolah*; dan oleh ahli psikologi sebagai usia *prakelompok*, *penjelajah* atau usia *bertanya*.
2. Perkembangan fisik berjalan lambat tetapi kebiasaan fisiologis yang dasarnya diletakkan pada masa bayi, menjadi cukup baik.
3. Awal masa kanak-kanak dianggap sebagai *saat belajar* untuk mencapai pelbagai keterampilan karena anak senang mengulang, hal mana penting untuk belajar keterampilan; anak pemberani dan senang mencoba hal-hal baru; dan karena hanya memiliki beberapa keterampilan maka tidak mengganggu usaha penambahan keterampilan baru.
4. Perkembangan berbicara berlangsung cepat, seperti terlihat dalam perkembangannya pengertian dan berbagai keterampilan berbicara. Ini mempunyai dampak yang kuat terhadap jumlah bicara dan isi pembicaraan.
5. Perkembangan emosi mengikuti pola yang dapat diramalkan, tetapi terdapat keanekaragaman dalam pola ini karena tingkat kecerdasan, seks besarnya keluarga, pendidikan anak dan kondisi-kondisi lain.
6. Awal masa kanak-kanak adalah usia *prakelompok*, saat diletakkanya dasar perkembangan sosial yang merupakan ciri usia *berkelompok* diakhir masa kanak-kanak.
7. Bermain sangat dipengaruhi oleh keterampilan motorik yang dicapai, tingkat popularitas yang ia senangi diantara teman-teman sebaya, bimbingan yang diterima dalam mempelajari berbagai pola bermain dan status sosial ekonomi keluarga.
8. Ketidak tepatan dalam mengerti sesuatu, merupakan hal yang umum pada awal masa kanak-kanak karena banyak konsep yang kekanak-kanakan dipelajari tanpa cukup bimbingan dan karena anak sering didorong untuk memandang kehidupan secara tidak realistis agar lebih menarik dan lebih semarak.
9. Awal masa kanak-kanak ditandai oleh *moralitas dengan paksaan*, suatu masa dimana anak belajar mematuhi peraturan secara otomatis melalui aturan hukuman dan pujian. Periode ini juga merupakan masa penegakan disiplin dengan cara yang berbeda, ada yang dikenakan disiplin yang otoriter, lemah dan demokratis.
10. Minat umum anak meliputi minat terhadap agama, tubuh manusia, diri sendiri, seks dan pakaian.
11. Awal masa kanak-kanak sering dianggap sebagai *usia kritis* dalam penggolongan peran seks dikuasai terutama belajar arti stereotip peran-seks dan menarima serta memainkan peran-seks yang disetujui oleh kelompoknya.
12. Berbagai hubungan keluarga, orang tua anak, antar saudara dan hubungan dengan sanak keluarga, berperan dalam sosialisasi anak dan perkembangan konsep diri, dalam tingkat kepentingan yang berbeda.
13. Bahaya fisik yang penting meliputi kematian, penyakit, kecelakaan, penampilan yang tidak menarik, kegemukan dan kidal.
14. Diantara bahaya psikologis yang terpenting adalah isi pembicaraan yang bersifat tidak sosial, ketidakmampuan mengadakan kompleks empati, gagal belajar penyesuaian sosial karena kurangnya bimbingan, lebih menyukai teman khayalan atau hewan kesayangan, terlalu menekankan pada hiburan dan kurang penekanan pada bermain aktif, konsep-konsep dengan

bobot emosi yang kurang baik, disiplin yang tidak konsisten atau disiplin yang terlalu didasarkan pada hukum, gagal dalam mengambil peran seks sesuai dengan pola yang disetujui oleh kelompok sosial, kemerosotan dalam hubungan keluarga dan konsep diri yang kurang baik.

15. Kebahagiaan pada awal masa kanak-kanak bergantung lebih pada kejadian yang menimpa anak di rumah dari pada kejadian diluar rumah. Meskipun dasar dari tugas dalam perkembangan yang diharapkan sudah dikuasai anak sebelum mereka memasuki sekolah diletakkan selama masa bayi, tetapi masih banyak yang harus dipelajari dalam waktu empat tahun, yaitu dalam periode awal masa kanak-kanak atau usia dini yang relatif singkat.

Tugas perkembangan pada akhir masa kanak-kanak antara lain :

1. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan umum.
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang tumbuh.
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.
9. Mencapai kebebasan pribadi.

Tujuan pendidikan yang ditarik dari tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan itu tidak mungkin dilaksanakan sekaligus melainkan harus dijabarkan kedalam tugas-tugas yang kecil yang dinamakan tujuan kegiatan. Bila guru telah menetapkan tujuan kegiatan yang terlebih dahulu ditetapkan itu. Ditinjau dari segi perkembangan anak pembentukan tingkah laku melalui pembiasaan akan membantu anak tumbuh dan berkembang secara seimbang artinya memberikan rasa puas pada diri sendiri dan dapat diterima oleh masyarakat. Memungkinkan terjadinya hubungan antara pribadi yang baik, saling percaya, saling mendorong, bekerja sama untuk kepentingan bersama. Pembentukan tingkah laku hendaknya lebih banyak dinyatakan dalam perbuatan dan tidak dalam ucapan saja. Hal ini bisa dilaksanakan dengan cara :

1. Mendorong anak bertingkah laku sesuai yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku yang tidak diharapkan.
2. Tingkah laku yang diharapkan apabila dilakukan anak akan memberikan konsekuensi yang menyenangkan, sedang tingkah laku yang tidak diharapkan akan menumbuhkan penyesalan pada diri anak.
3. Tingkah laku yang diharapkan apabila dibina secara terus menerus pada saatnya akan terjadi dengan sendirinya, atas prakarsa anak sendiri meskipun tidak ada pengawasan dari guru.
4. Anak perlu mendapatkan kesempatan untuk mengubah tingkah laku yang tidak diharapkan itu.

Dalam membina hubungan dengan anak lain ada beberapa pendekatan dengan anak lain yang dapat dilaksanakan atau yang tidak dapat dilaksanakan berkaitan dengan ketrampilan bergaul, membina hubungan, memecahkan pertentangan dengan anak lain. Anak belajar cara yang dapat dilaksanakan dalam berbagai bahan, perlengkapan dengan anak lain atau saling mengemukakan gagasan dengan anak lain. Anak belajar mempertahankan diri, menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, menerima giliran, mengkomunikasikan keinginan dan mengadakan negosiasi dengan cara yang dapat diterima kelompok: mempertahankan barang miliknya, meminta menggunakan alat permainan, menanti menggunakan alat permainan, menyatakan keinginan untuk melakukan sesuatu kepada anak lain, mengadakan kesepakatan dalam menggunakan alat permainan secara bergantian. Anak berusaha untuk dapat memberi informasi dan contoh cara menggunakan atau melakukan kepada anak lain misalnya: dimana membeli buku tulis yang

dimilikinya, membentri contoh cara menggunakan alat permainan yang dimiliki, selanjutnya anak belajar untuk mengantisipasi apa yang bakal terjadi atau menghindari permasalahan berdasarkan pengharapan-pengharapan yang realistis: dapat membayangkan apa yang terjadi bila air kalau dipanasi menjadi hangat, akan berjalan disisi kiri jalan untuk menuju kesekolah.

Dalam membina hubungan dalam kelompok anak belajar untuk dapat berperan serta, meningkatkan hubungan kelompok, meningkatkan hubungan antar pribadi, mengenal identitas kelompok dan belajar bekerja dalam kelompok. disamping itu anak belajar untuk mengikuti jadwal dan pola kegiatan sehari-hari, mengadaptasi dengan hal-hal rutin di sekolah, serta mengenal peraturan dan pengharapan sekolah, misalnya : kegiatan piket, menjadi bagian kelompok, bekerja sama melaksanakan tugas guru, menaati jadwal dan kegiatan bermain dan kegiatan yang lain, mengetahui apa yang harus dilakukan setiap hari disekolah, menaati tata tertib dan peraturan sekolah (tidak boleh datang terlambat, jari-jari tangan bersih, kuku tidak boleh panjang dan sebagainya). Anak juga belajar menghargai hak, perasaan dan harta milik orang lain, serta belajar untuk bersabar menunda dan menaati giliran untuk melakukan sesuatu perbuatan.

Dalam membina diri sebagai individu anak belajar untuk bertanggung jawab membantu diri sendiri, menjaga diri sendiri dan berprakarsa untuk melakukan kegiatan yang dipilihnya, misalnya anak menyiapkan alat tulis, menyiapkan bekal makanan, membersihkan bangku setelah melakukan kegiatan, anak juga belajar berdekatan dengan anak lain tanpa mengganggu, mengadakan kesepakatan, berkomunikasi secara verbal dan non verbal, dan menerima penolakan, atau perasaan yang menyakitkan atau kekecewaan dengan cara yang diterima kelompok misalnya, tidak merebut alat permainan teman didekatnya, mengadakan kesepakatan dalam berbagai alat permainan, menyuruh anak lain diam dengan menempatkan jari telunjuk pada mulutnya. Disamping itu anak juga belajar untuk mengenal keterbatasan kondisi anak lain sehingga anak dapat memahami bantuan apa yang bisa diberikan kepada anak tersebut

C. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak maupun orang dewasa. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan disertai kepuasan emosional. Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, yang denganya seseorang dapat menemukan ekspresi dirinya sepenuhnya. (Freeman & Munandar, 1997 :262). Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (Depdikbud, 1994) tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Sedangkan ruang lingkup program kegiatan belajar yang meliputi : pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam pengembangan moral pancasila, agama, disiplin, perasaan/emosi, dan kemampuan bermasyarakat, serta pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru meliputi pengembangan kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, ketrampilan dan jasmani.

Pendidikan paling utama pada tataran kedua setelah pendidikan dikeluarga adalah pendidikan di sekolah. Anak adalah investasi paling besar yang dimiliki keluarganya, masyarakat dan bangsa. Anak memiliki sejuta kemampuan yang akan berkembang melalui tahapan-tahapan tertentu sesuai perkembangan kejiwaan anak. Namun demikian, perkembangan kemampuan itu tidak dapat mencapai tahap optimal, apabila proses perkembanganya tidak dituntut dan didesain secara sistematis.

Anak membutuhkan bantuan dalam mempelajari suatu hal, bagaimana mengatasinya, dan sebagainya. Untuk membuat anak memecahkan masalah dengan efektif dan efisien, maka orang tua harus memahami dunia anak-anak. Sehingga anak akan berada pada dunianya bersama teman sebaya. Kemandirianya pada anak hendaknya selalu didasarkan perkembangan anak dengan diberi kesempatan dan pengalaman dalam mengembangkan sifat-sifat alamiah

1. Belajar Melalui Bermain

Ahli pendidikan anak menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif adalah dengan bermain. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot besar maupun otot halus, meningkatkan penalaran, memahami lingkungan, membentuk daya imajinasi, dunia nyata, dan mengikuti tata tertib dan disiplin. Unsur kebebasan pada pendidikan prasekolah, adalah penting sifatnya. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan prasekolah yaitu mengembangkan potensi anak secara optimal. Kebebasan dalam pendidikan anak prasekolah dalam aplikasinya adalah bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kreativitasnya.

Dengan bermain anak mendapat banyak informasi tentang peristiwa, orang, binatang, dan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Anak punya kesempatan bereksperimen, memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak. "Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya, bekerjapun dapat diartikan bermain sementara, kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya" (Soemantri Patmodewo. 2000: 102).

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan, umur, dan kemampuan anak. Secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). (Depdikbud 1994 :11).

Bermain sebagai bentuk belajar di Taman Kanak-kanak adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran dijenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat Bantu, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermainnya.

Bermain adalah kegiatan yang spontan dan penuh usaha dan kegiatan tersebut merupakan dasar dari perkembangan. Dalam beberapa bentuk permainan terlihat adanya persamaan yang dilakukan oleh anak-anak. Setiap anak dengan caranya sendiri dan menurut tingkat perkembangan sendiri akan selalu mencari kegembiraan dan kepuasan dalam bermain. Untuk bermain, anak membutuhkan tempat bermacam-macam alat permainan, waktu dan kebebasan. Melalui bermain, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi-potensi dan kemampuannya yang kreatif dan konstruksi menurut pola perkembangannya sendiri secara wajar. Berkaitan dengan itu, maka tugas guru adalah merencanakan dan memberi kesempatan dan pengalaman-pengalaman dengan berbagai alat bantu permainan yang fungsional untuk perkembangan harmonis anak.

Dalam tatanan pendidikan Taman Kanak-Kanak, bermain dapat digambarkan sebagai suatu rangkaian kasatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berahir

pada bermain dengan diarahkan. Bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut. Bermain dengan bimbingan, model bermain dimana guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan konsep (pengertian tertentu). Bermain diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus. (Soemiarti Patmodewo, 2000:103). Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya. Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak usia TK, menurut Hartley, Frank dan Goldenson (Gordon & Browne, 1985:268) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, dan lain-lain.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga alam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, dan lain-lain.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik untuk peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, dan lain sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya dan lain-lain.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan dan lain-lain.

Melalui bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya yang kreatif dan konstruktif menurut pola perkembangannya sendiri secara wajar, serta mengembangkan motorik dan daya pikir menjadi lebih meningkat.

2. Metode Pembelajaran di TK

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya berfungsi secara memadai. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di Taman Kanak-kanak seorang guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut seperti : karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berfikir dapat menalar, mampu menarik dan dapat membuat generalisasi. Caranya dengan memahami lingkungan disekitarnya, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri, melatih memahami untuk mengurus diri sendiri. Selain itu melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, dan melakukan apa yang dianggap benar berdasar nilai yang ada dalam masyarakat.

Guru mengembangkan kreativitas anak, metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru. Guru mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Guru memberikan kesempatan anak memperoleh pengalaman yang luas dalam mendengarkan dan berbicara.

Guru mengembangkan emosi anak dengan menggunakan metode yang menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan perasaan yang menyenangkan secara verbal dan tepat. Guru untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dapat dipergunakan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu guru menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahkan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, tidak menimbulkan perasaan takut, cemas dalam menggunakannya. Berbagai alat dan bahan yang dipergunakan juga menantang anak untuk melakukan aktivitas. Untuk mengembangkan nilai dan sikap anak dapat dipergunakan metode-metode yang memungkinkan terbentuknya kebiasaan-kebiasaan yang didasari oleh nilai-nilai agama dan moral Pancasila agar anak dapat menjalani hidup sesuai dengan norma yang dianut masyarakat. Pemberian pengalaman belajar yang memungkinkan terbentuknya kebiasaan kerja, kebiasaan menghargai waktu dan kebiasaan memelihara lingkungan. Selain dari tujuan kegiatan karakteristik anak juga ikut menentukan pemilihan metode. Perlu diingat oleh guru bahwa anak Taman Kanak-kanak pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Pola kegiatan yang dapat dipilih guru Taman Kanak-kanak untuk mencapai tujuan kegiatan yaitu, kegiatan yang dilaksanakan dengan pengarahan langsung oleh guru yakni kegiatan yang kondisinya berada dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan macam ini mempunyai ciri-ciri anaknya duduk tenang dibangku masing-masing dan memperhatikan apa yang harus dikerjakan sesuai dengan perintah guru. Selain itu juga anak diperintah mengambil bahan yang dipergunakan dan memperhatikan peragaan guru tentang bagaimana menggunakan bahan tersebut. Dalam kegiatan yang berpola semi kreatif guru memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan karya berupa suatu tiruan atau hasil mencontoh model.

Masing-masing anak diberi kesempatan untuk mewujudkan daya kreatifnya. Dalam hal ini anak telah melaksanakan sesuatu berdasar pendapatnya sendiri. Dalam pola kegiatan yang semi kreatif ini anak belum sepenuhnya kreatif karena masih mendapat bimbingan guru, yaitu anak masih berbuat berdasar pengarahan guru. Oleh karena itu kegiatan semacam ini dinamakan semi kreatif. Kegiatan yang kreatif dilaksanakan dengan cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Jadi, kegiatan memecahkan masalah adalah kegiatan yang kreatif sebenarnya.

Dalam kegiatan menghadapkan anak untuk memecahkan masalah inilah yang merupakan kegiatan belajar kreatif yang sebenarnya. Pemecahan masalah ini dapat bersifat perorangan maupun kelompok. pola kegiatan kreatif memerlukan berbagai macam sumber belajar dan media belajar yang memadai. Fungsi guru dengan pola kegiatan kreatif adalah sebagai fasilitator yang selalau siap memberikan bantuan petunjuk, bimbingan, pujian, perbaikan yang dibutuhkan oleh anak. Yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangankognitif, pengembangan

keaktivitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik dan pengembangan sikap dan nilai. Metode pembelajaran yang di gunakan di Taman Kanak-kanak adalah : (a) Metode Bercerita (b) Metode Bercakap-cakap (c) Metode Tanya Jawab (d) Metode Pemberian Tugas (e) Metode Karya Wisata (f) MetodeDemonstrasi (g) Metode Sosiodrama (h) Metode Eksperimen (i) Metode Bermain Peran (j) Metode Proyek. (Moeslichatun 1999) Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode eksperimen dan metode demonstrasi yang berarti menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan serta mencoba langsung. Jadi dalam demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu dan langsung mencobanya. Melalui eksperimen dan demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah-langkah dan membangkitkan kreativitasnya untuk bisa mencoba. Percobaan sains disini dilakukan dengan metode demonstrasi dan eksperimen secara langsung, dimaksudkan agar anak bisa mencobanya sendiri setelah diberi contoh. Demonstrasi mempunyai makna penting bagi anak Taman Kanak-Kanak yang antara lain :

- a. Dapat memperlihatkan secara konkrit apa yang dilakukan / dilaksanakan/diperagakan.
- b. Dapat mengkomunikasikan gagasan, konsep, prinsip, dan peragaan.
- c. Membantu mengembangkan kemampuan mengamati secara teliti dan cermat.
- d. Membantu mengembangkan kemampuan untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, cermat dan tepat.
- e. Membantu mengembangkan kemampuan peniruan dan pengenalan secara tepat.

D. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Istilah kreativitas berasal dari bahasa Inggris “*to create*” yang berarti mencipta, yaitu mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda baik bentuk, susunan atau gaya dari yang lazim dikenal orang. Perbedaan bentuk, susunan dan gaya yang dicipta merupakan pembaharuan dengan atau tanpa mengubah fungsi dari kerangka itu (Soemardjan, 1983). Dengan demikian, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru antara unsur-unsur yang ada. Ciptaan tidak perlu seluruh produk harus baru dapat juga gabungan kombinasi dari unsur yang sudah ada sebelumnya (Semiawan, 1999). Kreativitas tidak hanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta sesuatu baik yang bersifat baru maupun yang kombinasi. Munadi (1987) memberikan pengertian lain mengenai kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menentukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah, kemudian ia menekankan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif.

Hal lain di ungkapkan oleh Harlock (1987) dimana proses berfikir dalam kreativitas bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda, unik, timbul dari pemikiran divergen serta tergantung dari pengalaman/pengetahuan yang diperoleh dan berbentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi seperti melukis, menyusun balok atau sekedarmelamun.

Dalam kenyataan kreativitas memang berkaitan erat dengan proses berpikir manusia termasuk termasuk kebebasan untuk mengekspresikan diri dalam hal emosi, adanya keinginan untuk maju, dan sukses serta kemampuan menghadapi situasi baru. Kebebasan berpikir dan bertindak ini berkembang sejalan dengan perkembangan kecerdasan dan peningkatan pengetahuan (Handayani, 1999). Selain sebagai kemampuan mencipta dan proses berpikir,

Candra (1994) menguraikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna. Lebih lanjut, Delpeni (Rahmawati, 2000) memberikan makna mengenai kreativitas tidak hanya kemampuan untuk bersikap kritis pada dirinya sendiri. Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan hubungan yang baru dan tindakan yang tepat untuk menghadapi situasi baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk mencipta sesuatu baik yang bersifat baru maupun yang kombinasi, berbeda, unik tergantung dari pengalaman yang diperoleh berbentuk imajinasi yang menjurus prestasi dan dapat memecahkan masalah secara nyata untuk mempertahankan cara berpikir yang asli, kritis, serta mengembangkan sebaik mungkin untuk menciptakan hubungan antara diri individu dan lingkungannya dengan baik.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Bakat kreatif dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Bakat kreatif harus dipupuk dan diingkatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud. Soemardjan (1983) menyatakan kreativitas merupakan sifat pribadi individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat. Tumbuh dan berkembangnya kreasi diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi pula oleh banyak faktor terutama adalah karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

Munandar (1988) menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, *locus of control* yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual. Sahlan dan Maswan (1988) menyebut faktor jenis kelamin, usia, pendidikan, pengalaman dan faktor usaha sangat mempengaruhi timbul dan berkembangnya kreativitas pada seseorang. Sedangkan Harlock (1978) mengatakan imajinasi dan inteligensi juga sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas. Penelitian menunjukkan bahwa bukan hanya faktor-faktor non-kognitif seperti sifat, sikap, minat dan temperamen yang turut menentukan produksi lintas kreatif. Selain itu latihan dan pengembangan aspek non-kognitif seperti sikap berani mencoba sesuatu, mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu serta kepercayaan diri dan harga diri akan sangat menentukan kreativitas anak. (Munandar, 1991).

Menurut Harlock (Munandar, 1999) kepribadian merupakan faktor yang penting bagi pengembangan kreativitas. tindakan kreativitas muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Sementara menurut Stenberg (Munandar, 1999) menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara 3 atribut psikologis yaitu, intellegensi, gaya kognitif dan kepribadian. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kreativitas seseorang, dari luar diri individu seperti hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan. Sedangkan dari dalam diri individu seperti pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan (Agus, <http://senirupa.net/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=2&artid=51>, diakses 10 November 2010). Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain faktor kebebasan berpikir, penilaian, kecerdasan, minat terhadap fantasi, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman, waktu, penghargaan terhadap fantasi, intellegensi, pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan, hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan, kepribadian dan tidak kalah pentingnya adalah lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu potensi kreatif pada semua orang tergantung bagaimana cara mengembangkannya secara optimal agar tidak terhambat dan bisa berkembang dengan baik.

3. Faktor-faktor yang menghambat Kreativitas

Menurut Munandar (1999) terdapat beberapa hal yang dapat menghambat pengembangan kreativitas yaitu:

- a. Evaluasi, 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.
- b. Hadiah, pemberian hadiah dapat merubah motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- c. Persaingan (kompetisi), persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas.
- d. Lingkungan yang membatasi.

Kendala lain yang juga diungkapkan oleh Munandar (1999) yaitu:

1) Kendala dari rumah

Menurut Amabile (Munandar, 1999) lingkungan keluarga dapat menghambat kreativitas anak dengan tidak menggunakan secara tepat empat pembunuh kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, kompetisi dan pilihan atau lingkungan yang terbatas.

2) Kendala dari sekolah

Ada beberapa hal yang dapat menghambat kreativitas antara lain:

- a. Sikap guru, tingkat motivasi instrinsik akan rendah jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru member lebih banyak otonomi.
- b. Belajar dengan hafalan mekanis, hal ini dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa karena materi pelajaran hanya cocok untuk menjawab soal pilihan ganda bukan penalaran.
- c. Kegagalan, semua siswa pernah mengalami kegagalan dalam kegagalan mereka tetapi frekuensi kegagalan dan cara bagaimana hal itu ditafsirkan mempunyai dampak nyata terhadap motivasi intrinsik dan kreativitas.
- d. Tekanan akan konformitas, anak-anak usia sekolah dapat saling menghambat kreativitas mereka dengan menekankan konformitas.

e. Sistem sekolah, bagi anak yang memiliki minat-minat khusus dan kreativitas yang tinggi sekolah bisa sangat membosankan.

3) Kendala konseptual

Adams (Munandar, 1999) menggunakan istilah *conceptual blocks* yaitu dinding mental yang merintangai individu dalam pengamatan suatu masalah serta pertimbangan cara-cara pemecahannya. Kendala itu memiliki dua sifat yaitu eksternal dan internal.

a. Kendala yang bersifat eksternal antara lain:

1) Kendala kultural, menurut Adams (Munandar, 1999) ada beberapa contoh kendala kultural yaitu:

- Berkhayal atau melamun adalah membuang-buang waktu.
- Suka atau sikap bermain hanyalah cocok untuk anak-anak.
- Kita harus berpikir logis, kritis, analitis dan tidak mengandalkan pada perasaan dan firasat.
- Setiap masalah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah dan dengan uang yang banyak.
- Ketertarikan pada tradisi.
- Adanya atau berlakunya tabu.

2) Kendala lingkungan dekat (fisik dan sosial), contoh kendala lingkungan dekat:

- Kurang adanya kerja sama dan saling percaya antara anggota keluarga atau antara teman sejawat.
- Majikan (orang tua) yang otokrat dan tidak terbuka terhadap ide-ide bawahannya (anak).
- Ketidaknyamanan dalam keluarga atau pekerjaan.
- Gangguan lingkungan, keributan atau kegelisahan.
- Kurang adanya dukungan untuk mewujudkan gagasan-gagasan.

b. Kendala yang bersifat internal antara lain:

1) Kendala perceptual, kendala perceptual dapat berupa:

- Kesulitan untuk mengisolasi masalah.
- Kecenderungan untuk terlalu membatasi masalah.
- Ketidakmampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
- Melihat apa yang diharapkan akan dilihat, pengamatan stereotip, member label terlalu dini.
- Kejenuhan, sehingga tidak peka lagi dalam pengamatan.
- Ketidakmampuan untuk menggunakan semua masukan sensoris.

2) Kendala emosional, kendala ini mewarnai dan membatasi bagaimana kita melihat, dan bagaimana kita berpikir tentang suatu masalah. Sebagai contoh:

- Tidak adanya tantangan, masalah tersebut tidak menarik perhatian kita.
- Semangat yang berlebih, terlalu bermotivasi untuk cepat berhasil, hanya dapat melihat satu jalan untuk diikuti.
- Takut membuat kesalahan, takut gagal, takut mengambil resiko.
- Tidak tenggang rasa terhadap ketaksaan (*ambiguity*) kebutuhan yang berlebih akan keteraturan dan keamanan.
- Lebih suka menilai gagasan, daripada member gagasan.
- Tidak dapat rileks atau berinkubasi.

- 3) Kendala imajinasi, hal ini menghalangi kebebasan dalam menjajaki dan memanipulasi gagasan-gagasan. Contoh:
 - Pengendalian yang terlalu ketat terhadap alam pra-sadar atau tidak sadar.
 - Tidak memberi kesempatan pada daya imajinasi.
 - Ketidakmampuan untuk membedakan realitas dari fantasi.
- 4) Kendala intelektual, hal ini timbul bila informasi dihimpun atau dirumuskan secara tidak benar. Contoh:
 - Kurang informasi atau informasi yang salah.
 - Tidak lentur dalam menggunakan strategi pemecahan masalah.
 - Perumusan masalah tidak tepat.
- 5) Kendala dalam ungkapan, misalnya:
 - Keterampilan bahasa yang kurang untuk mengungkapkan gagasan.
 - Kelambatan dalam ungkapan secara tertulis.

4. Aspek-aspek kreativitas

Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri. (Munandar, 1997).

Pendapat lain yang hampir sama di kemukakan oleh Samiawan (1990) menyebutkan ciri-ciri individu yang kreatif adalah dorongan ingin tahunya besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan mampu mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain, daya imajinasi kuat, orisinalitas tinggi, dapat berkerja mandiri dan sering mencoba hal-hal baru.

Gandaputra (1985) mengemukakan ciri-ciri individu yang kreatif sebagai berikut:

- a. Bebas dalam berpikir dan bertindak.
- b. Berkemauan untuk mengakui dorongan-dorongan dirinya yang tidak didasarkan akal.
- c. Menyukai hal-hal yang rumit dan baru.
- d. Menghargai humor dan mereka mempunyai *a good sense of humor*.
- e. Menekankan pada pentingnya nilai-nilai teoritis atau hal-hal yang bersifat seni.

Perbedaan ciri sifat antara individu satu dengan yang lain akan menyebabkan perbedaan cara penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya cara pemecahan masalah. Pada individu yang kreatif akan tampak beberapa ciri sifat yang berbeda dibanding individu yang kurang kreatif, yang pada prinsipnya akan menunjukkan individualitas yang kuat. Menurut Suryabrata (1998) ciri sifat itu diantaranya adalah sifat mandiri, keberanian mengambil resiko, minat yang luas serta dorongan ingin tahu yang kuat.

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, seperti yang di kemukakan menurut Munandar (1999) meliputi ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir :

- a. *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah.
- c. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.
- d. *Redifination*, yaitu kemampuan untuk memutuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain daripada cara-cara yang lazim.

Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu : a) Rasa ingin tahu; b) Bersifat imajinatif; c) Merasa tertantang oleh kemajemukan; d) Berani mengambil risiko; e) Sifat menghargai.

Guilford (dalam Setiowati, 2000) menambahkan secara lebih lengkap dan terperinci mengenai ciri-ciri pribadi yang bersifat kreatif yaitu:

- a. *Fluency*: kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. *Fleksility*: kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- c. *Originalitas*: kemampuan untuk melakukan hal-hal secara terperinci atau detail.
- d. *Elaborasi*: kemampuan melakukan perluasan dengan rencana terdahulu.
- e. *Redefinition*: kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain dari pada cara-cara yang lazim.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan aspek-aspek kreativitas meliputi *Fluency*, *Fleksibility*, *Originalitas*, *Elaborasi*, dan *Redefinition*.

5. Komponen Pokok Kreativitas

Suharnan (dalam Nursisto, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan 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 memanipulasi sejumlah objek 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.

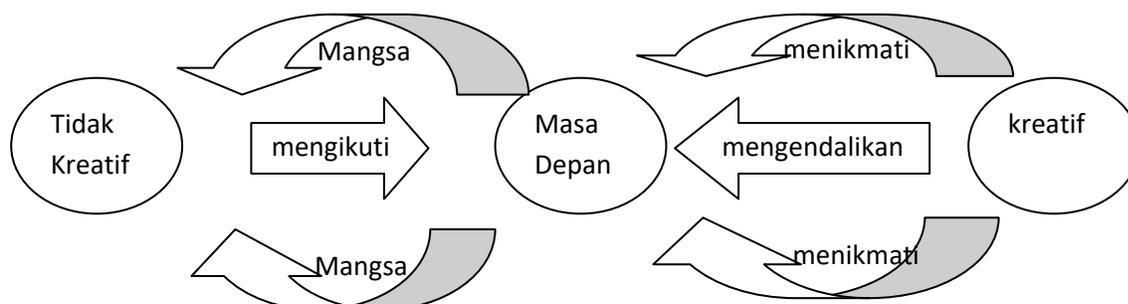
Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan 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.

6. Pentingnya Kreativitas

Kreatif adalah salah satu karakteristik manusia Indonesia yang diharapkan dapat terwujud melalui sistem pendidikan nasional (UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 3). Pernyataan undang-undang ini menegaskan tentang betapa pentingnya kreativitas bagi masa depan anak Indonesia. Dilihat dari sisi keperluan kehidupan masa kini dan mendatang, pentingnya peran kreativitas sangat jelas. Kreativitas merupakan salah satu persyaratan kunci dalam kehidupan masa kini yang berubah pesat secara tak terduga. Informasi yang dapat kita sampaikan kepada anak sangat terbatas. Di sisi lain, akses terhadap semua jenis informasi telah menjadi sangat mudah. Dengan demikian, yang terutama menjadi tantangan sekarang adalah bukan seberapa banyak kita mengajarkan materi pengetahuan kepada anak tetapi bagaimana membuat mereka tahu bagaimana cara belajar. Dengan demikian, persyaratan baru untuk bisa hidup sekarang adalah:

- Mengetahui bagaimana belajar
- Mampu menghadapi perubahan secara positif (secara praktis dan secara emosional); serta
- Fleksibilitas dan kreativitas dalam cara berpikir.

Dikaitkan dengan masa depan anak, pentingnya kreativitas semakin nyata lagi. Masa depan adalah perubahan; kreativitas adalah pangkal perubahan; dan perubahan adalah buah karya kreativitas. Dengan demikian, bila orang kreatif itu akan berperan sebagai pengendali dan pengambil keuntungan dari masa depan, maka orang yang tidak kreatif akan berperan sebagai pengikut dan mangsa dari masa depan.



Dilihat dari sisi kebutuhan perkembangan anak itu sendiri, kreativitas sangat penting untuk berbagai aspek perkembangan anak. Kreativitas berperan penting bagi anak untuk ekspresi diri, perkembangan intelektual, eksplorasi, dan untuk membangun perasaan positif tentang diri sendiri. Pengembangan tentang diri sendiri. Pengembangan kreativitas penting bagi ekspresi diri anak karena melalui kreativitas anak dapat mengekspresikan berbagai potensi, kemampuan dan minat yang dimilikinya. Begitu pula, kreativitas penting bagi perkembangan intelektual anak karena kreativitas itu sendiri merupakan bagian dari kemampuan berpikir anak. Melalui kreativitas, anak juga dapat mengeksplorasi berbagai benda atau lingkungan yang ada disekitarnya, disamping keberhasilan anak dalam berkreasi ini dapat pula mengembangkan perasaan-perasaan positif pada anak seperti rasa bangga, harga diri, dan rasa berkemampuan.

E. Proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang mendukung tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak dalam kegiatan belajar, mengacu kepada pendapat Feldhusen dan Treffinger (1980) seperti diurai oleh Utami Munandar (1992) adalah sebagai berikut :

a. Pengaturan fisik/lingkungan kelas

- 1) Pengaturan fisik dalam kelas harus diperhatikan, seperti, pengaturan tempat duduk untuk berdiskusi secara melingkar, atau sebagian siswa dapat duduk dilantai dalam diskusi kelompok.
- 2) Menjadikan ruangan kelas menjadi ruang sumber yang mengundang para siswa untuk membaca, menjajaki dan meneliti, misalnya dipasang gambar-gambar, alat-alat laboratorium, alat paraga mata pelajaran yang sesuai dan sebagainya.
- 3) Ruang kelas perlu dilengkapi dengan perpustakaan mini yang lengkap. Akan lebih baik apabila dilengkapi dengan bahan peralatan yang memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan konstruktif.
- 4) Ruang kelas perlu dilengkapi dengan ruang kerja mandiri bagi siswa yang membutuhkan
- 5) Perlu diciptakan ruang kelas yang santai, tenang dan menyenangkan.

b. Persiapan dan perilaku guru dalam layanan pembelajaran.

- 1) Di dalam pembelajaran, guru lebih bertugas sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru mempunyai tugas untuk mendorong siswa untuk mengembangkan ide/inisiatif dalam menjajagi tugas-tugas baru.
- 2) Guru memberikan rangsangan dan dukungan dalam konteks yang tepat dan tidak cepat memberikan kritik.
- 3) Gagasan-gagasan baru dari semua siswa harus diterima secara terbuka serta berupaya untuk memahami.
- 4) Semua siswa harus disikapi dan diberi perilaku secara adil, seperti tidak memuji siswa tertentu atau menolak siswa yang lain.
- 5) Menciptakan pelayanan pembelajaran yang menjadikan siswa merasa bebas mengemukakan pikiran atau pendapat serta gagasan-gagasan yang berbeda dengan yang lain yang aneh atau yang tidak lazim.
- 6) Guru bersedia memberikan dukungan, dorongan dan waktu yang cukup bagi setiap atau seluruh siswa untuk memberikan sesuatu masalah atau melakukan belajar secara mandiri.

- 7) Guru perlu memupuk kemampuan diri sendiri, mengkritik secara konstruktif dan memberikan penilaian terhadap diri sendiri secara objektif.
- 8) Guru berusaha tidak memberikan hukuman atau celaan terhadap gagasan atau ide baru yang dirasa aneh bagi siswa.
- 9) Guru perlu memahami dan menerima perbedaan kecepatan antar siswa dalam melahirkan ide-ide baru.

Dalam kaitan ini Conny R. Semiawan (1997) mengemukakan saran untuk menciptakan iklim dan suasana yang mendorong dan menunjang pemikiran kreatif sebagai berikut :

- 1) Bersikaplah terbuka terhadap minat dan gagasan anak atau siswa.
- 2) Berilah waktu kepada siswa untuk memikirkan dan mengembangkan ide atau gagasan kreatif. Kreativitas tidak timbul secara langsung dan spontan.
- 3) Ciptakan lah suasana saling menghargai dan saling menerima antar anak atau siswa, antar anak dan orang tua, dan antara siswa dengan guru atau pengasuh, sehingga antara mereka dapat belajar, bekerja secara bersama maupun mandiri dengan baik.
- 4) Kreativitas dapat diterapkan disemua bidang kurikulum dan bukan monopoli seni.
- 5) Doronglah kegiatan berpikir divergen dan jadilah nara sumber dan pengarah.
- 6) Suasana yang hangat dan mendukung memberi keamanan dan kebebasan untuk berpikir menyelidiki (eksploratif).
- 7) Berilah kesempatan kepada anak untuk berperan serta dan mengambil keputusan.
- 8) Usahakanlah agar semua anak terlibat dan dukunglah gagasan atau cara pemecahan masalah dari anak maupun rencana anak. Mendukung bukan berarti menyetujui, melainkan menerima, menghargai dan jika belum tepat mengusahakan mencari ketepatan secara bersama.
- 9) Bersikaplah positif terhadap kegagalan, dan bantulah anak/siswa untuk meyakini kesalahan atau kelemahan serta usahakan peningkatan gagasaan dan usahakan memenuhi syarat, dalam suasana yang menunjang atau mendukung.

Uraian diatas merupakan syarat minimal yang harus diupayakan guru khususnya dalam kaitannya dengan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas anak. Secara konseptual butirbutir upaya tersebut harus dipahami, untuk selanjutnya diterapkan secara nyata dalam praktek pembelajaran secara inovatif, kreatif, dan kontinu.

Dalam proses belajar mengajar kreatif digunakan baik proses berpikir divergen (proses berpikir yang menghasilkan banyak ide-ide pemecahan masalah) maupun proses berpikir konvergen (proses berpikir mencari jawaban tunggal yang paling tepat). Pendidikan formal sampai saat ini terutama melatih berpikir konvergen, sehingga kebanyakan anak terhambat dan tidak mampu menghadapi masalah-masalah yang menuntut imajinasi, pemikiran, dan pemecahan masalah secara kreatif. Batapapun pentingnya belajar awal pada usia prasekolah, belajar kreatif juga tak kurang maknanya. Bermain kreatif mempunyai beberapa fungsi yang berguna dalam hidup anak. Karena bermain merupakan :

- 1) Sumber kegembiraan dan belajar
- 2) Cara untuk mengembangkan persahabatan dan perasaan untuk anak lain.
- 3) Cara untuk belajar mengendalikan dan menyalurkan perasaan seseorang.

Guru dan orang tua memerlukan pemahaman dan dukungan untuk memasukkan bermain dalam kurikulum. Mereka perlu memberi kesempatan kepada anak untuk bermain dan belajar dari observasi dan tindakan, dan tidak hanya dari petunjuk atau contoh bagaimana melakukan berbagai hal. Bermain sebagai aktivitas dinamis dan konstruktif perlu dan merupakan bagian terpadu dari masa kanak-kanak sampai masa remaja.

Dalam merencanakan dan melaksanakan program kegiatan kreatif, pendidik atau pembina perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Menerima anak pada tingkat perkembangan saat ini, dengan memahami kemampuan dan keterbatasan anak. Guru berupaya memberikan kegiatan-kegiatan yang menantang, sehingga anak senang dan penuh semangat mengerjakannya, tetapi jangan sampai tugas itu terlalu sulit bagi anak mengingat tingkat perkembangannya. Keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan membuat anak percaya diri dan kompeten.
- 2) Upayakan lingkungan yang nyaman untuk tingkat usia anak. Anak perlu merasa bebas dalam bersibuk diri secara kreatif, tanpa perlu takut bahwa ia akan mengotori lantai, baju dan sebagainya.
- 3) Rencanakan kegiatan dan sediakan bahan-bahan kreatif sesuai dengan tingkat umur dan kemampuan anak.
- 4) Jika anak membuat kesalahan, atau mengalami kegagalan, janganlah menunjukkan kekecewaan tetapi doronglah anak untuk mencoba lagi, sehingga ia memperoleh pengalaman keberhasilan.
- 5) Berilah pujian yang sungguh-sungguh untuk pekerjaan yang dilaksanakan dengan baik. Hal ini mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya.
- 6) Kegiatan kreatif yang direncanakan dengan baik membantu anak mengembangkan perasaan positif mengenai diri sendiri dan kemampuan-kemampuannya. Dengan bekerja bersama-sama anak-anak lain anak belajar keterampilan sosial, seperti penyesuaian diri, komunikasi, toleransi dan kerjasama. (Freeman & Munandar, 1997:252).

Pada proses belajar mengajar kreatif guru diharapkan dapat mengembangkan kurikulum. Dalam mengembangkan kurikulum untuk anak berbakat guru dapat merasa terikat pada tuntutan kurikulum dan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP). Hal ini bukan merupakan rintangan. Dengan memadukan komponen yang dituntut dengan pendekatan yang baru, dapat timbul perpaduan yang memberikan kesempatan pendidikan yang lebih baik bagi siswa. Orang tua dan guru diharapkan tidak hanya menyadari pentingnya bermain untuk pertumbuhan dan belajar anak, tetapi juga perlunya mereka berpartisipasi atau melibatkan diri dalam permainan anak. Bermain merupakan cara yang bermakna untuk menemukan, mengkomunikasikan, dan mengekspresikan kreativitas anak. Oleh karena itu, perlu disediakan peralatan dan bahan permainan yang memudahkan penemuan minat-minat baru dan penyampaian gagasan, perasaan serta ekspresi daya kreasi anak.

BAB. III

Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah cross sectional studi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan daerah lokasi studi tidak dilakukan secara acak, melainkan dilakukan dengan tujuan tertentu (purposive) berdasarkan (a) kondisi daerah, yaitu sekolah yang berada di wilayah kecamatan pamulang (Tangerang Selatan) yaitu sebuah wilayah yang berbatasan dengan provinsi Jawa barat dan DKI. (b) kelompok siswa yang bersekolah di lingkungan tersebut memiliki latar belakang yang beragam dari pegawai eselon terendah sampai eselon tertinggi selain itu juga ada yang berlatar belakang pedagang. (c) TK Ananda adalah berstatus swasta dan menyediakan area dan fasilitas yang dapat menunjang untuk meningkatkan kreativitas anak.

Pengumpulan data di wilayah ini berlangsung selama 2 bulan antara bulan February-April 2013.

C. Subjek penelitian dan cara pengambilannya

Subyek penelitian adalah 120 anak usia 4-6 tahun yang bersekolah di TK Ananda. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi terhadap subyek untuk melihat kemampuan kreativitas anak. Selain itu wawancara juga dilakukan terhadap beberapa narasumber seperti orang tua anak dan guru. Studi dokumentasi juga dilakukan sebagai pelengkap.

D. Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah Data Primer dan Data Sekunder. Data Primer meliputi: (1) Karakteristik Keluarga (usia Orang tua, besar keluarga, pendapatan orang tua, pendidikan orang tua, pekerjaan orangtua) ; (2) karakteristik contoh (jenis kelamin dan urutan dalam keluarga (3) Pola pengasuhan (4) Proses pembelajaran, (5) kreativitas anak.

Data sekunder meliputi: keadaan umum sekolah TK Ananda

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan reliabel pengumpulan data dilakukan dengan teknik

E. Definisi Operasional

Struktur Keluarga adalah keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut resolusi Majelis Umum PBB (dalam Megawangi, 2003), fungsi utama keluarga adalah "sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh, dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga, sejahtera".

Kreativitas adalah sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menentukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah, kemudian ia menekankan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif

Pola Asuh adalah sebuah interaksi yang terjadi antara pengasuh (orang tua, orang dewasa) dengan anak-anak yang diasuh. Pola asuh merupakan usaha yang diarahkan untuk mengubah tingkah laku sesuai dengan keinginan pengasuh (gunarsa, 1981). Pola asuh menjadi sangat penting karena melalui proses pengasuhan itulah anak tumbuh dan berkembang menjadi sebuah sosok individu dengan seperangkat karakteristik sejalan dengan yang ia terima selama proses pengasuhan itu berlangsung (Abrahi, 1998).

Proses Pembelajaran adalah Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang mendukung tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak dalam kegiatan belajar, mengacu kepada pendapat Feldhusen dan Treffinger (1980) seperti diurai oleh Utami Munandar (1992)

Anak TK yang berusia 4-6 Tahun adalah anak yg telah memiliki kemampuan berkreasi yang cukup tinggi karena anak sudah bergaul dengan lingkungan keluarga dan sekolah. Dan telah memenuhi tahap perkembangannya.

BAB IV

A. Keadaan umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak-kanak Ananda Universitas Terbuka (TK Ananda UT) adalah sekolah yang didirikan oleh yayasan Universitas Terbuka sebagai laboratorium Program Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UT . TK Ananda didirikan pada tahun 1994 memiliki 6 ruang sentra (makro, mikro, balok, sains, musik, imtak) sentra outdoor, bermain motorik kasar , bercocok tanam, kebun binatang mini, pasir). TK ananda memiliki 9 orang guru, 1 orang administrasi, 1 orang koki, 1 orang tukang kebun, 1 orang ilustrator untuk media Big book, 2 orang pesuruh. TK Ananda memiliki luas bangunan 500 m². TK Ananda memiliki 3 kelas untuk kelas TK A dan 3 kelas untuk kelas TK B yang masing-masing kelas disediakan untuk 15 orang anak dengan 1 guru utama dan 1 guru pendamping.

Karakteristik Individu

Usia Anak	Karakteristik Individu	
	n	%
4 Tahun	9	30
5 Tahun	14	47
6 Tahun	7	23
Jumlah	30	100

Pada penelitian ini karakteristik individu yang digunakan adalah anak yang berada pada rentang usia 4-6 tahun yang bersekolah di TK, yang memiliki orang tua lengkap dan bersekolah di TK Ananda Universitas Terbuka serta berada di kelas B. Terlihat pada tabel yaitu anak yang berada pada usia 4 tahun ada sebanyak 30%, dan anak yang berada pada usia 5 tahun sebanyak 47% sedangkan anak yang berusia 6 tahun ada sebanyak 23 % dari keseluruhan total responden

Jenis Kelamin	Karakteristik Individu	
	n	%
Perempuan	17	57
Laki-laki	13	43
Jumlah	30	100

Kebanyakan responden dalam penelitian ini adalah anak perempuan yaitu 57% dan anak laki-laki sebanyak 43 % dari total responden sebanyak 30 orang anak. Sedangkan jika dilihat dari urutan kelahiran kebanyakan anak berada pada urutan kelahiran pertama yaitu sebanyak 53 % anak dan anak yang berada pada urutan kelahiran kedua ada sebanyak 23% , lalu anak yang berada pada urutan kelahiran ke tiga ada sebanyak 13% sedangkan anak yang berada pada urutan kelahiran ke empat memiliki persentase yang lebih sedikit yaitu sebanyak 3% dari total keseluruhan responden hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Urutan Kelahiran	Karakteristik Individu	
	n	%
1	16	53
2	7	23
3	4	13
4	1	3
Jumlah	30	100

Karakteristik Keluarga contoh

Kebanyakan usia jumlah anggota keluarga orang tua yang menyekolahkan anaknya di TK Ananda adalah keluarga kecil , yaitu sebanyak 77% dengan kisaran 1-4 anggota keluarga dan keluarga yang memiliki jumlah anggota 5-6 orang yang dikategorikan sebagai keluarga menengah ada sebanyak 23%, sedangkan untuk keluarga besar dengan jumlah anggota lebih dari 7 orang tidak ada.

Karakteristik Keluarga	Besarnya Keluarga	
	n	%
Keluarga kecil	23	77
Keluarga menengah	7	23
Keluarga Besar	0	0
Jumlah	30	100

Usia

Rata-rata usia Ayah adalah 29-35 tahun dengan dan Ibu 27-35 tahun, sebagian besar umur Ayah dan Ibu termasuk kelompok umur 31-40 tahun, yaitu kelompok usia relatif muda dan produktif. Pada keadaan umur ini pasangan Ayah dan Ibu dapat memberikan peluang yang lebih besar bagi upaya peningkatan pendapatan, pengoptimalan pemanfaatan untuk

memfasilitasi anak dengan menyediakan berbagai media dan kebutuhan anak untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Pendidikan

Dari data yang diperoleh sebagian besar ayah memiliki pendidikan yang tinggi pada jenjang pendidikan tingkat perguruan tinggi yaitu sebanyak 26 orang sekitar 87 %, kemudian ada sebanyak 13% ayah yang memiliki pendidikan lulusan SMA yaitu sebanyak 4 orang, sedangkan untuk ayah yang tidak tamat SD, SMP tidak terlihat. Lainhalnya dengan pendidikan ibu disini terlihat ada sekitar 8 orang yaitu sekitar 27% ibu yang memiliki pendidikan lulusan SMA dan ibu yang memiliki pendidikan tinggi dijenjang pendidikan perguruan tinggi terlihat sebesar 73% yaitu sebanyak 22 orang. Maka sebagian besar pendidikan orang tua anak adalah lulusan Perguruan Tinggi.

Jenis Pekerjaan	Ayah		Ibu	
	n	%	n	%
Tidak Tamat SD	0	0	0	0
SD/Sederajat	0	0	0	0
SMP/ sederajat	0	0	0	0
SMA/ sederajat	4	13	8	27
Perguruan Tinggi	26	87	22	73
Jumlah	30	100	30	100

Pekerjaan

Jika dilihat pada Tabel sebagian besar Pekerjaan utama Ayah adalah pegawai negeri sipil yaitu ada sebanyak 14 orang sebanyak 33%, dan ayah yang bekerja sebagai pegawai swasta sebanyak 10 orang dengan presentase 33%, sedangkan ayah yang memiliki pekerjaan sendiri atau wiraswasta ada sebanyak 6 orang yaitu 20 %, untuk pekerjaan ayah seagai buruh, petani, atau pensiunan PNS bahkan tidak memiliki pekerjaan dinyatakan tidak ada yaitu 0%.

Jenis Pekerjaan	Ayah		Ibu	
	n	%	n	%
Buruh	0	0	0	0
Petani	0	0	0	0
wiraswasta	6	20	1	3
Pegawai swasta	10	33	6	20
PNS	14	47	5	17
Pensiunan PNS	0	0	0	0

Tidak Bekerja	0	0	18	60
Jumlah	30	100	30	100

Jika dilihat dari tabel diatas maka tampak kebanyakan ibu adalah Ibu rumah tangga yaitu sebanyak 18 orang dengan prosentase 60%, kemudian diikuti oleh ibu yang bekerja sebagai pegawai swasta ada sebanyak 6 orang sekitar 20% , lain halnya dengan ibu yang bekerja sebagai PNS dapat dilihat sekitar 17% yaitu sebanyak 5 orang, demikian juga terlihat ada 1 orang ibu yang memiliki pekerjaan sendiri yaitu sekitar 3% sedangkan untuk ibu yang memiliki pekerjaan sebagai buruh, petani, dan pensiunan PNS disini tidak ada.

Kreativitas

kreativitas	n	mean	Std deviation	Pearson corelation	Cronbach's Alpha	ket
Imajinasi	30	21.83	4.243	1	0,719	
Menjejaki lingkungan	30	15.53	2.662	1	0.721	Dihapus 3 yaitu 1,9,10
Senang Mengajukan Pertanyaan	30	17,57	2.344	1	0.716	
Memiliki Rasa Ingin Tahu	30	16,47	2.488	1	0,705	
Suka bereksperimen	30	15,60	2.594	1	0,670	Dihapus 3 yaitu 1,5 dan 8
Terbuka Untuk Rangsangan baru	30	8,00	1,597	1	0,726	
Ingin mendapatkan pengalaman Baru	30	4,43	1,303	1	0,804	
Tidak pernah merasa bosan	30	4,77	1.040	1	0,765	

Untuk mengukur tingkat kreativitas anak maka kuesioner yang digunakan peneliti membagi menjadi 8 indikator pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 30 anak. Dari 13 indikator yang digunakan untuk mengukur imajinasi anak 12 diantaranya baik kecuali indikator no. 7 yang nuansa pertanyaannya negatif. Bahkan dari 12 indikator terdapat 3 indikator yang dinilai mendekati mampu yaitu (pertanyaan 3,4 dan 9) yang mengukur kemampuan berkhayal, berinteraksi dengan mainannya tanpa arahan orang tua. Meskipun dipersepsikan tidak setinggi indikator yang lain yaitu 5, 11, 12 yang mencerminkan kemampuan imajinasi anak. Sesuai dengan hasil perhitungan pearson corelation dari 13 indikator pertanyaan 12 dapat digunakan karena memiliki tingkat signifikan diatas 95% ,

dengan Cronbach's alpha sebesar 0,719 sementara itu 1 pertanyaan di drop karena tidak signifikan . Sementara itu untuk indikator anak senang menjejaki lingkungan dari 10 item pertanyaan semuanya dinyatakan baik dan dapat melihat kemampuan anak dalam menjejaki lingkungan, sesuai dengan perhitungan pearson corelation dari 10 indikator pertanyaan semua dapat digunakan karena memiliki tingkat signifikan diatas 99%, dengan Cronbabach's alpha sebesar 0,690 dengan menggunakan skala likert (0=tidak mampu, 1= kurang mampu, 2=mampu) terdapat 3 item pertanyaan yang dihapus yaitu item nomor 1, 9 dan 10 untuk memperoleh instrumen yang reliabel. Dengan demikian jumlah item dengan reabilitas sebesar 0,721. Demikian juga hal nya dengan indikator anak banyak mengajukan pertanyaan dari 10 item pertanyaan yang diukur kesemuanya dinyatakan baik dengan tingkat signifikan diatas 99% dan memiliki tingkat reabilitas yang baik yaitu sebesar 0,716. Sama hal nya dengan indikator anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat juga memiliki tingkat reabilitas yang baik yaitu sebesar 0,705 dengan menggunakan skala likert (0=tidak mampu, 1= kurang mampu, 2=mampu) dari 10 item pertanyaan semua nya dapat digunakan dan memiliki tingkat signifikan sebesar 99%. Lain halnya dengan anak senang bereksperimen memiliki reabilitas yang baik yaitu sebesar 0,614 dan semua item pertanyaan dapat digunakan tetapi untuk menaikkan tingkat reabilitas menjadi lebih baik maka dihapus 3 item pertanyaan dari 10 pertanyaan yaitu 1,5 dan 8 sehingga tingkat reabilitasnya menjadi 0,670. Sesuai dengan hasil perhitungan pearson corelation maka tingkat signifikan diatas 95%. Sedangkan untuk indikator pertanyaan ana terbuka dengan rangsangan baru terdiri dari 5 item pertanyaan dengan sesuai dengan perhitungan Pearson Correlation semuanya dapat digunakan dengan tingkat signifikan diatas 99%. Dan memiliki tingakat reabilitas yang sangat tinggi yaitu sebesar 0,726. Untuk indikator anak ingin mendapatkan pengalaman baru dan anak tidak pernah merasa bosan masing-masing terdiri dari 3 item pertanyaan. Untuk anak ingin mendapatkan pengalaman baru memiliki tingkat signifikan diatas 99% dengan sehingga tingakat reabilitasnya sangat baik yaitu 0,804. Sedangkan untuk indikator anak tidak pernah merasa bosan memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi yaitu sebesar 0,765 dan tingkat signifikan sebesar 99% sesuai dengan perhitungan Pearson Correlation.

Pola Asuh Orang Tua

Untuk mengukur pola asuh orang tua peneliti membagi menjadi 3 jenis indikator pola asuh yaitu demonstratif, permisif dan otoriter dengan bertanya kepada 30 orang tua yang anaknya bersekolah di TK Ananda, untuk mengukur pola asuh demonstratif peneliti menggunakan 18 item pertanyaan dengan tingkat signifikan diatas 95% karena dari 18 pertanyaan terdapat 5 item pertanyaan yang memiliki nuansa negatif yaitu item pertanyaan nomor 11, 14, 15, 16, dan 17 dan memiliki tingkat reabilitas yang baik yaitu sebesar 0.626. Demikian juga dengan pola asuh permisif dari 8 item pertanyaan seluruhnya dapat digunakan dengan tingkat signifikan diatas 95% dan tingkat reabilitas yang sangat baik yaitu sebesar 0,751 dengan perhitungan skala likert (0=tidak mampu, 1= kurang mampu, 2=mampu) dan untuk pola asuh orang tua otoriter dapat dilihat dari 9 pertanyaan ada 3 pertanyaan yang bernuansa negatif yaitu pertanyaan nomor 3,4 dan 7 sehingga memiliki tingkat signifikan sesuai dengan Pearson Correlation sebesar 95% dan memiliki reabilitas baik sebesar 0,662.

	n	mean	Std	Pearson	Cronbach's
--	----------	-------------	------------	----------------	-------------------

Pola Asuh			deviation	corelation	Alpha
Demokratis	30	26,47	2.374	1	0.626
Permisif	30	13,70	2,507	1	0,751
Otoriter	30	9,57	2.144	1	0.662

Dari hasil penelitian terdapat tiga pola asuh orang, orang tua yang menerapkan tipe pengasuhan demokratis memiliki persentase terbesar yaitu sebesar 77% dan diikuti oleh orang tua yang permisif sebesar 13% dan orang tua yang otoriter sebesar 10%. Terlihat bahwa kebanyakan orang tua memilih aya pengasuhan demokratis dalam mengasuh anak mereka orang tua memberikan kontrol dan disiplin pada anak dengan dibarengi rasa cinta kehangatan dan perlindungan yang dibutuhkan anak pada penelitian ini orang tua menciptakan lingkungan yang belajar pada anak yang bebas stress serta mengatakan alasan mengapa ia dihukum ketika anak berbuat kesalahan, selalu menerima ide yang diungkapkan oleh anak, menjelaskan setiap pertanyaan anak diikuti dengan contoh konkritnya dalam pengasuhan anak orang tua juga membiarkan anak melakukan sesuatu sesuai dengan kecepatan dan proses yang diinginkan anak, sehingga daya imajinasi dan rasa ingin tahu serta keinginan anak untuk bereksperimen terpenuhi sehingga tingkat kreativitas anak dapat meningkat . Metode pendisiplinan yang diberikan bersifat mendukung dan bukannya untuk menghukum anak. Untuk pola asuh permisif orang tua cenderung menghindari konfrontasi dengan anak dan membiarkan anak melakukan apapun yang diinginkannya. Orangtua tak memberikan batasan yang jelas mengenai apa yang tidak dan apa yang boleh dilakukan anak. Konfrontasi dan batasan yang berupa kontrol dianggap berlawanan dengan keinginannya untuk menunjukkan rasa cintanya kepada anak. Pada pola asuh otoriter orang tua cenderung tak peduli terhadap anak. Dalam kasus yang sangat ekstrem, hal ini bisa berarti orang tua menolak anaknya. Anak yang dibesarkan dalam pola asuh ini berpotensi besar menjadi individu yang sangat bermasalah dimasa mendatang karena pada pola pengasuhan ini orang tua membuat berbagai aturan yang harus dipatuhi anak, marah jika anak melakukan sesuatu tidak sesuai dengan keinginan orang tua, sehingga anak mudah tertekan, sedih .

Pada penelitiannya Lewin, Lippit, dan White (dalam Gerungan, 1987: 57) mendapatkan keterangan bahwa kelompok anak laki-laki yang diberi tugas tertentu di bawah asuhan seorang pengasuh yang berpola demokratis tampak bahwa tingkah laku agresif yang timbul adalah dalam taraf sedang. Kalau pengasuh kelompok itu adalah seorang yang otoriter maka perilaku agresif mereka menjadi tinggi atau justru menjadi rendah.

Hasil yang ditemukan oleh Lewin dkk tersebut diteruskan oleh Meuler (Gerungan, 1987: 84) dalam penelitiannya dengan menemukan hasil bahwa anak-anak yang diasuh oleh orang tua yang otoriter banyak menunjukkan ciri-ciri adanya sikap menunggu dan menyerah segalanya pada pengasuhnya. Watson (1967: 109), menemukan bahwa di samping sikap

menunggu itu terdapat juga ciri-ciri keagresifan, kecemasan dan mudah putus asa. Baldin (dalam Gerungan, 1987: 91) menemukan dalam penelitiannya dengan membandingkan keluarga yang berpola demokratis dengan yang otoriter dalam mengasuh anaknya, bahwa asuhan dari orang tua demokratis menimbulkan ciri-ciri berinisiatif, berani, lebih giat, dan lebih bertujuan. Sebaliknya, semakin otoriter orang tuanya makin berkurang ketidaktaatan anak, bersikap menunggu, tak dapat merencanakan sesuatu, daya tahan kurang, dan menunjukkan ciri-ciri takut. Jadi setiap pola asuh orang tua akan berpengaruh terhadap anak asuhannya dalam perilaku tertentu, misalnya terjadinya

Proses pembelajaran

Pada proses pembelajaran terlihat dalam guru mengenal peserta didik dengan 7 item pertanyaan memiliki tingkat signifikan sebesar 99% dan tingkat reabilitas yang sangat tinggi sebesar 0,779. Sedangkan pada indikator guru mampu menyelenggarakan kegiatan pengembangan peserta didik memiliki tingkat signifikan sebesar 99% dengan tingkat reabilitas cronbach's alpha sebesar 0,751 yang diuji dengan menggunakan skala likert yaitu (0=tidak mampu, 1= kurang mampu, 2=mampu)

Proses Pembelajaran	n	Pearson correlation	Cronbach's Alpha
Mengenal peserta didik	30	1	0,779
Menyelenggarakan kegiatan	30	1	0,751

Jika dilihat dari hasil penelitian maka terlihat kemampuan guru mengenal peserta didiknya dengan baik dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia TK karena guru memiliki kemampuan mengenali perkembangan anak dengan lebih mendalam, lalu guru juga dapat menganalisis perkembangan anak serta mengidentifikasi minat, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi anak, selain itu guru juga memahami tentang filosofi pendidikan, mengidentifikasi potensi anak dan mampu memanfaatkan lingkungan untuk peserta didik.

I. Kesimpulan

Setiap pengasuhan pasti memiliki risiko masing-masing, tipe otoriter memang memudahkan orang tua karena tak perlu bersusah payah untuk bertanya-jawab dengan anak, anak yang dibesarkan dengan pola suh seperti ini mungkin memang tidak memiliki masalah dalam pelajaran. Akan tetapi anak akan tumbuh menjadi pribadi yang kurang memiliki kepercayaan diri, deenden kepada orang tuanya, kurang dapat bergaul dengan lingkungan sosialnya, serta memiliki tingkat kreativitas yang rendah, sementara itu pola asuh permisif membuat anak merasa boleh berbuat sekehendak hatinya, sehingga anak cenderung

memiliki rasa percaya diri yang lebih besar, kemampuan sosial yang lebih baik dan tingkat depresi yang lebih rendah. anak dengan tipe pola asuh seperti ini mungkin memang dapat lebih bebas berekspresi, baik pikiran maupun perasaan tetapi untuk menghasilkan kreativitas yang berkualitas anak tetap membutuhkan rangsangan yang diberikan orang tua dan umpan balik serta diskusi. Diskusi yang dilakukan orang tua bukan untuk mengkritik hasil karya anak melainkan memberikan momen bagi anak untuk semakin memperluas wawasannya sehingga anak memiliki banyak kemungkinan dan berbagai macam pilihan yang akhirnya membantu anak untuk semakin mengembangkan kreativitasnya dalam mencipta. Sedangkan dalam pola asuh demonstratif dianggap pola asuh yang sangat baik untuk meningkatkan kreativitas anak karena menggunakan metode demokratis, dalam pola asuh ini orang tua memberikan kontrol terhadap anaknya dalam batas-batas tertentu, aturan yang jelas pada hal-hal yang esensial saja, tetapi menunjukkan cinta, dukungan dan kehangatan kepada anak, sehingga anak dapat mengungkapkan kesulitannya dalam kegelisahan terhadap rasa keingintahuannya dan orang tua akan mencari jalan keluarnya

Ada beberapa faktor yang dapat menumbuhkan suburkan kreativitas anak disekolah yaitu SDM, manajemen sekolah, sarana dan prasarana, kondisi fisikm serta tempat dimana sekolah itu berada. Yang merupakan faktor terpenting pertama yaitu guru, guru diTK Ananda seluruhnya memiliki kriteria sebagai guru yang memenuhi kualifikasi sebagai guru yang baik yaitu seluruhnya lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini, memiliki pengalaman mengajar yang baik bahkan sebagian besar memperoleh prestasi sebagai guru teladan tingkat provinsi Banten, pembuat media terbaik untuk proses belajar mengajar tingkat Tangerang Selatan, menguasai berbagai teknik dan model pembelajaran, bijaksana dan kreatif memiliki kemampuan mengelola kegiatan belajar secara individual dan kelompok, mengutamakan standar prestasi yang tinggi, menguasai berbagai teknik dan model penilaian. Jumlah guru di TKAnanda pun sudah memenuhi jumlah ideal yaitu satu guru mengajar 7-8 anak, dan di TK Ananda dalam kegiatan belajar mengajar 15 anak diasuh oleh 1 guru utama dan 1 guru bantu. Diikuti dengan faktor penunjang yaitu sarana dan prasarana yang disediakan disekolah yang memiliki ideal ruang belajar, ruang eksplorasi indoor-outdoor, perpustakaan dan ruang ibadah, sarana dan prasarana dan auditorium, TK Ananda sudah memiliki seluruh faktor penunjang tersebut untuk membantu meningkatkan kreativitas anak. Serta memiliki kondisi fisik yang aman, nyaman, sehat bagi anak. Dengan demikian akan menimbulkan suasana yang berbeda anak-anak akan kersan berada ditempat itu sehingga kreativitas mereka bisa timbul serta didukung oleh guru dan sekolah yang memberikan contoh yang kreatif

Jadwal Penelitian

No	Tahapan	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1	Proposal												
2	Penyusunan Instrumen												
3	Uji Coba instrumen												
3	Pengambilan data												
4	Penyeleksian data												
5	Pengolahan Data												
6	Penyusunan Laporan												
7	Laporan final												
8	Presentasi Hasil												
9	Penulisan artikel												

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, <http://senirupa.net/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=2&artid=51>, diakses 10 November 2010).
- Badingah, S. (1993). *Agresivitas Remaja Kaitannya dengan Pola Asuh, Tingkah Laku Agresif Orang Tua dan Kegemaran Menonton Film Keras*. Program Studi Psikologi – Pascasarjana, UI. Depok
- Campbell, Don. 2001. *Efek Mozart bagi Anak-anak meningkatkan Daya pikir, Kesehatan dan Kreativitas Anak Melalui Musik*. Alih bahasa: Alex Tri Kanjono Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Craft, Anna, 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Alih bahasa: Mchairul Annam. Jakarta: Inisiasi Press
- <http://organisasi.org/jenis-macam-tipe-pola-asuh-orangtua-pada-anak-cara-mendidik-mengasuh-anak-yang-baik> diakses 5 november 2010
- <http://msuyitno.blogspot.com/2007/06/anak-dan-pola-pengasuhan-1.html> diakses tanggal 5 november 2010
- Jaali, (2000) *Pengukuran dalam bidang Pendidikan*, Jakarta: Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta.
- Sujionan, Y.N (2008) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- Munandar SCU dan Conny Semiawan. 1998. *Approaches to Enhance Childrens's Creativity in Indonesia*. Jakarta. PDII.LIPI dan Yayasan Pengembangan Kreativitas

Biodata Anggota Tim Peneliti/Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap dengan gelar	Dian Novita, S. Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	19800817 200501 2 002
5	NIDN	0017088006
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 17 Agustus 1980
7	E-mail	d.novita@ut.ac.id
8	No. Telepon/HP	08151877270
9	Alamat Kantor	Jln. Cabe Raya, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten. Kode. Pos 15418
10	No Telepon/Faks	021.7490941. Ext. 2010
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S2 PAUD
12	Mata Kuliah Ampuan	1. Stategi Pembelajaran TK
		2. Bermain dan Permainan Anak

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Jakarta	Institute Pertanian Bogor	
Bidang Ilmu	Pendidikan Anak Usia Dini	Ilmu Keluarga dan Perkembangan Anak	
Tahun Masuk-Lulus	1999	2009	
Judul Skripsi/Tesis	Peranan Big Book	Pengaruh Stimulasi	

	dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan anak usia 4-6 Tahun	Psikososial dan Proses Pembelajaran terhadap tingkat Kecerdasan Majemuk anak usia 5-6 tahun.	
--	--	--	--

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009	Evaluasi kualitas materi dan ta,pilan alatihan mandiri FKIP-UT	UT	15
	2008	Evaluasi Bahan ajar Mata kuliah Pembaharuan Pembelajaran TK	UT	20
	2008	Access To Education For Girls in Indonesia	UT	5
	2007	Persepsi tentang Efektifitas Tutorial Semi Blok dalam Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (Studi Kasus pada Tutorial D2 PGTK di UPbjj Pangkal Pinang	UT	15
	2006	Persepsi Orang Tua tentang Pendidikan Seks untuk Anak Usia Dini (6-8 Tahun)	UT	5

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2006	Pelatihan pada guru dan orang tua siswa Tk tentang “ pentingnya	UT	15.000.000,-

		Strategi Mendongeng serta Senam si Buyung “ di desa mandalherang		
2	2007	Pelaksanaan kegiatan “School Based Teaching Profesional Development Jurusan Pendas di Serang	UT	30.000.000,-
3	2008	School based teaching Profesional Development Jurusan Pendas	UT	Rp. 10. 500.000,-
4	2013	Transfer Pengetahuan Alam Kepada Anak Berbasis Kearifan Lokal	Mandiri	Rp. 10. 000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol/No/Tahun
1	Kajian Desain Pelaksanaan Praktek Mengajar Guru-guru Peserta Program Pendidikan jarak Jauh: Kasus Universitas Terbuka	Jurnal PTJJ Universitas Terbuka	

F. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit
1				
2				
3				

H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis yang Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian mula

Pondok Cabe, 11 Maret 2013

Pengusul,

Tanda tangan



Dian Novita

Biodata Anggota Tim Peneliti/Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap dengan gelar	Muman Hendra Budiman, S. Pd, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	19580812 198511 1 001
5	NIDN	0012085813
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Garut, 12 Agustus 1958
7	E-mail	muman@ut.ac.id
8	No. Telepon/HP	08159263880
9	Alamat Kantor	Jln. Cabe Raya, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten. Kode. Pos 15418
10	No Telepon/Faks	021.7490941. Ext. 2010
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S2 Teknologi Pembelajaran
12	Mata Kuliah Ampuan	Methodode Pengembangan Fisik
		Bermain dan Permainanan Anak

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Ujung Pandang	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	
Bidang Ilmu	Matematika Sekolah Dasar	Teknologi Pembelajaran	
Tahun Masuk-Lulus	1993 – 1995	2010 - 2012	
Judul Skripsi/Tesis	Pengaruh Penguasaan Matematika Terhadap Prestasi Belajar FISIKA Dasar I Mahasiswa S1	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar	

	Pendidikan Dasar Jurusan IPA FMIPA IKIK Ujung Pandang Tahun Akademis 1993/1994	Pendidikan Jasmani Mahasiswa Program S1 PGSD FKIP Universitas Terbuka di Kabupaten Bogor.	
--	--	--	--

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009	Evaluasi kualitas materi dan ta,pilan latihan mandiri FKIP-UT	UT	15
	2008	Evaluasi Bahan ajar Mata kuliah Pembaharuan Pembelajaran TK	UT	20
	2008	Access To Education For Girls in Indonesia	UT	5
	2007	Persepsi tentang Efektifitas Tutorial Semi Blok dalam Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (Studi Kasus pada Tutorial D2 PGTK di UPbjj Pangkal Pinang	UT	15
	2006	Persepsi Orang Tua tentang Pendidikan Seks untuk Anak Usia Dini (6-8 Tahun)	UT	5

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2006	Pelatihan pada guru dan orang tua siswa Tk tentang “ pentingnya Strategi Mendongeng serta Senam	UT	15.000.000,-

		si Buyung “ di desa mandalahaerang		
2	2007	Pelaksanaan kegiatan “School Based Teaching Profesional Development Jurusan Pendas di Serang	UT	30.000.000,-
3	2008	School based teaching Profesional Development Jurusan Pendas	UT	Rp. 10. 500.000,-
4	2013	Transfer Pengetahuan Alam Kepada Anak Berbasis Kearifan Lokal	Mandiri	Rp. 10. 000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol/No/Tahun
1	Kajian Desain Pelaksanaan Praktek Mengajar Guru-guru Peserta Program Pendidikan jarak Jauh: Kasus Universitas Terbuka	Jurnal PTJJ Universitas Terbuka	

F. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit
1				
2				
3				

H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis yang Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

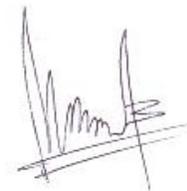
Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian mula

Pondok Cabe, 11 Maret 2013

Pengusul,

Tanda tangan



Muman Hendra Budiman

Lampiran 2

BIAYA PENELITIAN

4.1. Honorarium

No.	Komponen	Jml. Hari	Honor/ Hari	Jml. Orang	Jml. Honor
1.	Penyusunan Proposal Penelitian	7	50.000	1	350.000
2.	Penyusunan 3 jenis Instrumen (kuesioner, rubrik & tes)	7	35.000	1	245.000
3.	Pengumpulan Data	7	35.000	2	490.000
4.	Analisis Data	7	35.000	2	490.000
5.	Penyusunan Draf Laporan	5	35.000	1	350.000
6.	Penyusunan makalah seminar	2	35.000	1	140.000
7.	Tenaga administrasi	10	35.000	1	350.000
Subjumlah					2.415.000

4.2. Biaya Perjalanan

No.	Komponen	Jml. Hari/ Satuan	Jml. Orang	Biaya	Jumlah
1.	Transport ke lokasi	7	2	80.000	1.120.000
2.	Uang harian pengumpul data	7	2	100.000	1.400.000
Subjumlah					2.520.000

4.3. Bahan Habis Pakai

No.	Komponen	Jumlah Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1.	ATK			
	• Kertas HVS	2 rim	35.000	70.000
	• Tinta printer	1	260.000	260.000
	• USB	2	90.000	180.000
	• Pulpen	2	2.500	5.000
2.	Alat penyimpanan dokumen/data	4 buah	30.000	120.000
	• Map dokumen			
1.	Sewa lab computer (1 lokasi x @2	2	100.000	200.000

No.	Komponen	Jumlah Satuan	Harga Satuan	Jumlah
	jam)			
2.	Sewa <i>camcorder</i>	1	500.000	500.000
3.	Pembelian kaset <i>camcorder</i>	20	50.000	1.000.000
4.	Souvenir untuk responden anak-anak	120	25.000	3.000.000
5.	Souvenir untuk responden orang tua murid 120 Orang	120	30.000	3.600.000
Subjumlah				8.935.000

4.4. Pengeluaran Lain-lain

No.	Komponen	Jml. Orang	Jumlah Satuan/ Eks.	Harga/ Eks.	Jumlah
1.	Penggandaan Proposal Penelitian	-	4	20.000	80.000
2.	Penggandaan Instrumen (120 responden x 3 instrumen)	-	360	2.500	900.000
3.	Penggandaan & Penjilidan Laporan Hasil Penelitian	-	6	25.000	150.000
Subjumlah					1.130.000

Total Biaya Penelitian (dengan rupiah)

No.	Komponen	Jumlah
1.	Honorarium	2.415.000
2.	Biaya Operasional	2.520.000
3.	Bahan Habis Pakai	8.935.000
4.	Pengeluaran Lain-lain	1.130.000
	Total Biaya	15.000.000

Terbilang: *Lima belas juta rupiah*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
Universitas Terbuka

Jalan Cabe Raya, Ciputat Tangerang 15418
Alamat Pos : Box 6666, Jakarta 10001
Telepon : (021) 7490941 (Hunting)
Fax : (021) 7490147 (Umum)
(021 7434290 (Rektor)
E-mail : info@p2m.ut.ac.id
Homepage : <http://www.ut.ac.id>

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Novita, S. Pd
NIDN : 0017088006
Pangkat/Golongan : III A
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

“Pengaruh pola pengasuhan orangtua dan proses pembelajaran di sekolah terhadap tingkat kreativitas anak usia Prasekolah (4-5 Tahun)”

yang diusulkan dalam skema Penelitian Mula untuk tahun anggaran 2013 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Maret 2013

Yang menyatakan,

Mengetahui,
Ketua lembaga Penelitian &
Pengabdian kepada Masyarakat



Dewi Anati Padmo Putri
NIP. 19610724 198701 2 001



Dian Novita
NIP. 19800817 200501 2 002

LOG BOOK PENELITIAN BOPTN-2013

Skema Penelitian : Penelitian Mula

Judul Penelitian : **Pengaruh Pola Pengasuhan Orangtua Dan Proses Pembelajaran Di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 Tahun)**

Peneliti : 1. Dian Novita, S. Pd, M. Si
2. Drs. Muman Hendra Budiman, M.Pd

No.	TANGGAL/ BULAN	KEGIATAN
1	15 Feb – 15 Maret 2103	Penyusunan instrumen penelitian
2	19 Maret -29 maret 2013	Uji coba instrumen
	<ul style="list-style-type: none">• 19 Maret – 23 maret 2013• 26 Maret – 29 maret 2013	uji coba instrument Pengambilan sampel secara acak disekolah melakukan item analisis dari hasil uji coba intrument
3	1 -30 april 2013	Pengambilan data di sekolah dan di rumah wawancara orangtua
	<ul style="list-style-type: none">• Minggu I dan ke II• Minggu ke III dan ke IV	Pengambilan data untuk 30 anak melalui wawancara dan observasi. (Dengan menggunakan 2 orang enumerator) Melakukan wawancara dengan orangtua contoh dirumah (Dengan menggunakan 2 orang enumerator)
4	1-30 Mei 2013	Penyeleksian data
5	1 Juni-31 Juli 2013	Pengolahan data (dengan 1 orang ahli statistik)
6	1 Agustus – 30 Setember 2013	Penyusunan laporan
7	1 oktober -31 oktober	Finishing penyusunan laporan