

PENGARUH METODE BERMAIN SENTRA BAHAN ALAM TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Helnita¹, Rita Novita², Lili Kasmini³

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Permata Sunnah Banda Aceh” dengan rumusan masalah 1. Apakah metode bermain sentra bahan alam berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Permata Sunnah Banda Aceh?. 2. Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Permata Sunnah Banda Aceh?. Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Sentra Bahan Alam Kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh sebanyak 25% yang berjumlah 12 orang anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi anak didik. Penelitian telah dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh dan Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Permata Sunnah Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan di TK Permata Sunnah Banda Aceh pada tanggal 23 maret 2015 sampai dengan tanggal 06 april 2015. Penelitian ini terdiri dari empat kali pertemuan dua kali untuk pertemuan pre-test dan dua kali untuk pertemuan post-test dari dua kegiatan yaitu bubur Koran dan melukis dengan 5 jari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain sentra bahan alam kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa dengan metode bermain sentra bahan alam berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, dimana observasi awal BB 0% , MB 0%, BSH 94% dan BSB 6%. Dan pada observasi akhir BB 0% MB0% BSH 0% dan BSB 100%, dan dengan observasi akhir ini penelitian dapat dikatakan berhasil karena data yang diinginkan telah diperoleh anak kelompok B TK Permata Sunnah Banda aceh ternyata dapat berhasil dengan maksimal dan tercapai criteria keberhasilan yang ditetapkan.

Kata kunci: Metode Bermain, Sentra Bahan Alam, Kreativitas

¹ Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena

² Dosen STKIP Bina Bangsa Getsempena

³ Dosen STKIP Bina Bangsa Getsempena

Pendahuluan

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu cara yang sistematis untuk melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang tujuannya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut R. Ibrahim dan Nana S. Sukmadinata (dalam Muhammad Fadlillah, 2007:162) menjelaskan bahwa setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun yang penting bagi pendidik metode manapun yang digunakan harus jelas tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Dalam pendidikan metode sangat diperlukan, sebab dapat berpengaruh dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Dengan metode, pembelajaran akan berlangsung dengan mudah dan menyenangkan. Oleh karenanya, disetiap pembelajaran sangat dibutuhkan metode yang tepat, supaya pembelajaran tidak terkesan menjenuhkan dan membosankan. Meskipun terdapat banyak metode pembelajaran, tidak semua metode tersebut dapat diterapkan diberbagai pembelajaran. Dalam konteks ini, seorang pendidik harus dapat memilah-milah mana metode pembelajaran yang tepat dan baik untuk digunakan. Lebih-lebih untuk pembelajaran untuk anak usia dini, metode harus betul-betul yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-

kanak dan cermin pertumbuhan anak. Gordon & Browne (1985:266) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Hildbrand (1986:54) bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang, latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengembangkan kreativitas anak, melalui 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.

Menurut Gordon & Browne (1986: 356-35) kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Jika pendidik ingin mengembangkan kreativitas anak, pendidik harus membantu anak mengembangkan kelenturan dan mengembangkan imajinasi, kesediaan untuk

mengambil resiko, menggunakan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman belajar.

Menurut Gordon & Browne, (1986: 356-357). Kelenturan merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai gagasan dan daya untuk beralih dari satu gagasan ke gagasan yang lain. Selain lentur anak juga di tuntut untuk peka terhadap diri sendiri dan gambaran mental yang dimilikinya. Untuk kreatif, imajinasi juga memegang peranan penting. Anak menggunakan imajinasinya dalam; bermain peran, membentuk, menggambar atau membangun dan memperoleh hasil yang kreatif. Kreativitas juga menuntut keterbukaan, artinya ia terbuka untuk berpikir dan melihat sesuatu yang berbeda. Keadaan ini merupakan cerminan kesiapan mengambil resiko; hal mana merupakan sesuatu yang esensial dalam kreativitas.

Lowenfeld dan Brittain (Hildebrand, 1986: 172) mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban; senang memecahkan masalah. Masalah-masalah yang ada selalu dipikirkan kembali, ingin membangun kembali, dan berusaha menemukan hubungan baru mereka bersikap terbuka terhadap sesuatu yang tidak diketahui dan yang baru. Sikapnya juga lentur, tidak penurut, suka mengekspresikan diri dan asli. Oleh karena itu pemilihan metode yang sesuai dengan pengembangan kreativitas anak TK adalah metode yang memungkinkan pemunculan kreativitas pada anak dengan

menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasi kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Metode Bermain

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Menurut Bettelheim (1985:163) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang diterapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.

Menurut Dworetzky (1990: 398-399) mengatakan penggolongan kegiatan bermain anak TK dalam empat bentuk yaitu :

1. Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru .
2. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada intraksi anak satu dengan anak yang lain.
3. Bermain asosiatif yaitu, terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya. misalnya bermain bola bersama-sama, bermain pasir bersama.
4. Bermain secara kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan, kegiatan bermain.

Kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kretivitasnaya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung

kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain

Tahap persiapan

Merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam-macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.

Tahap pelaksanaan

Dalam tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu:

1. Tahap pembukaan

Kegiatan penyiapan anak sebelum melakukan kegiatan bermain, pada tahap ini guru memberikan arahan kepada anak-anak dan cara melakukannya yaitu:

- a. Guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain.
- b. Guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak.
- c. Guru menawarkan kegiatan kepada masing-masing anak, kegiatan yang mau dilakukan anak.
- d. Kemudian guru memperjelas cara-cara melakukan masing-masing kegiatan tersebut.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini semua anak melakukan kegiatan yang sudah dipilih oleh anak sebelum kegiatan tersebut dengan mengikuti peraturan-peraturan yang telah ditentukan sebelum kegiatan.

3. Tahap penutupan

Pada tahap ini guru memberikan penghargaan berupa bintang kepada anak-anak yang telah melakukan kegiatan dengan baik dan benar. Kepada anak yang belum melakukan kegiatan dengan baik dan benar, guru memberikan arahan kembali kepada anak tersebut agar anak tersebut bisa melakukannya dengan baik dan benar walaupun tidak sebagus yang dibuat oleh temannya, namun tetap ada penghargaan berupa bintang seperti temannya.

Tahap penutupan

Dalam kegiatan penutup, guru dan anak bersama-sama mendiskusikan tentang kegiatan pada hari itu atau menyimpulkan kegiatan pada hari tersebut.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan menggunakan metode bermain:

1. Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam kegiatan melakukan gerakan-gerakan.
2. Merangsang berfikir anak, karena dalam kegiatan melakukan pemecahan masalah yaitu bagaimana melakukan kegiatan itu dengan baik dan benar.
3. Melatih kemandirian anak dalam melakukan kegiatan dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain atau temannya.

4. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam kegiatan ada aturan-aturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan.
5. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran.

Sedangkan kekurangannya adalah:

1. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.
2. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe kegiatan atau permainan yang dilakukan.
3. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan anak yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Sentra Bahan Alam

Sentra berasal dari kata “*centre*” yang artinya pusat. Seluruh materi yang akan dialirkan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan dan perlu diorganisasikan secara teratur, sistematis, dan terarah, sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan.

Sentra mengandung makna bahwa setiap kegiatan di semua sentra yang disediakan memiliki titik pusat (*centre point*), yang semuanya mengacu pada tujuan pembelajaran. Dengan sentra melalui kegiatan-kegiatan dibangun aspek-aspek 18 sikap, 8 kecerdasan dan delapan domain berpikir.

Keseluruhannya dikemas secara terpadu melalui kegiatan-kegiatan bermain pada tujuh sentra.

Penemu dan pengembang BCCT, yaitu Dr. Pamela Phelps, merupakan tokoh pendidikan di Amerika Serikat yang telah mengabdikan lebih dari 40 tahun di dunia Pendidikan Anak Usia Dini, melalui sekolah *Creative Pre School* di Thallahase Florida, sekaligus menjadi konsultan berkenaan dengan penerapan konsep pembelajaran tersebut di Indonesia. Sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berintraksi langsung dengan berbagai macam bahan untuk mendukung sensorimotor, self control dan sains.

Kreativitas

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas, sebagai berikut:

Menurut James J. Gallagher (dalam Yeni Rachmawati 1985:13) mengatakan bahwa (*ckreativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas an product, in fasion that is novel to him or her*) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Menurut Clarkl Monstakis (dalam munandar, 1995:13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, produk, dan press seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai "*Four P's of Creativity: person. Proses, press, product*" keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dorongan dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.

Pengertian kreativitas secara umum adalah kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada, memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru, bertindak, keluwesan atau menciptakan sesuatu yang original, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif pra-eksperimen dengan desain pretes dan posttest one group dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Purposive Sampel (secara sengaja) . Adapun desain *pretest* dan *posttest one group* desain.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik yang ada di sekolah TK Permata Sunnah sebanyak 50 anak. Dalam penarikan sampel yaitu 25% dari jumlah populasi yakni sebanyak 12 anak dijadikan sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal (pre-test) dilakukan sebelum adanya perlakuan dari peneliti. Peneliti disini hanya mengamati kegiatan bubur Koran dan melukis dengan 5 jari yang di berikan oleh guru kelas kelompok B TK Permata Sunnah. Pengamatan pada observasi awal ini anak-anak mendapatkan nilai anak rata-rata berkembang sesuai harapan (BSH) dan tidak ada satu orang anakpun dari 12 orang anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB).

Observasi akhir di laksanakan adanya perlakuan yang diberikan dari peneliti, disini peneliti meminta bantuan kepada guru kelas kelompok B untuk mengamati perlakuan yang diberikan oleh peneliti.

Pengamatan pada observasi akhir ini anak-anak mendapatkan nilai rata-rata berkembang sangat baik (BSB) pada observasi akhir ini pencapaian nilai rata-rata anak meningkat dan anak-anak mencapai nilai yang maksimal.

Pada penelitian ini kemampuan kreativitas anak dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Tes yang diberikan yaitu melalui kegiatan bubur Koran dan melukis dengan 5 jari. Kemampuan anak yang diharapkan adalah anak mampu melakukan kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan demikian pada taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan $(db) = 4$ dengan kriteria terima H_0 jika $-\frac{1}{2}\alpha < \frac{1}{2}t_{tabel} < t_1 - \frac{1}{2}\alpha$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$)

$$(n - 1) < t_{tabel} \quad t_1 - \frac{1}{2} \alpha (n - 1)$$

) $t_{tabel 0,20} > t_{hitung 1,42}$ maka H_0 ditolak

$$t_{tabel} = t \left(1 - \frac{1}{2} \alpha\right) (n - 1) = t(1-0,05)$$

dan H_1 diterima.

SIMPULAN

$(11) = 0,975$ $(11) = 2,20$ dan tolak H_0 jika t mempunyai harga yang lain. Dari tabel distribusi t diperoleh $t_{(0,95)(11)} = 19,7$ Karena

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain sentra bahan alam berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh.

t_{hitung} memenuhi kriteria

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Beck Joan. 2003. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. PT. Pustaka Delapratasa.
- Fadlillah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran*. Ar-ruzz Media. Jogjakarta.
- Kamtini, Tanjung Wardi Husni. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman kanak-kanak*. Direktorat pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta
- Latif Muchtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Lusiana Essa. 2014. (*Skripsi: Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego*). Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta . Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Patmonodewo Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana Penada Media Group. Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono Nurani Yuliani, Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif*. PT Indeks. Jakarta.
- Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Suyanto Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Hikayat Publishing. Yogyakarta.
- Wahyudin. 2007. *Anak Kreatif*. Gema Insani. Jakarta.