

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sentra Bahan Alam

Sentra adalah wahana yang di iktirikan untuk memastikan tersedianya unsur – unsur yang di butuhkan anak dalam aktivitas bermain (Yudhistira,2012:123) model pembelajaran sentra atau sentra belajar (*Learning Center atau Learning Areas*) merupakan pembelajaran yang fokus pada anak. Pemebelajarannya berpusat di sentra bermain dan saat anak dalam lingkaran (Depdiknas, 2009:1). Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang di lengkapi dengan seperangkat alat bermain, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang di perlukan untuk mendukung perkembangan anak. Menurut Yudhistira (2010:123) merangkum bahwa dalam setiap kegiatan sentra mengandung 3 jenis bermain yaitu:

- a. Main sensori motor atau fungsional,
- b. Main peran (main simbalik) meliputi bermain peran makro dan bermain peran mikro,
- c. Main pembangunan (meliputi bermain yang bersifat cair dan berstruktur).

Yudistira (2012:123) mengemukakan bahwa ada lima bentuk dasar bermain, yaitu:

- a. Main Fungsional atau Eksploratori: anak menggunakan kemampuan sensorimotor untuk belajar tentang sekelilingnya.

- b. Main Pembangunan: anak menggabungkan benda dengan potongan, seperti balok.
- c. Main drama (peran): anak berpura-pura menjadi orang lain, meniru perbuatan atau perkataan orang lain, mengambil peran dan menggunakan alat-alat riil maupun imajiner.
- d. Main Sosio-dramatik: ini melibatkan kerja sama, paling tidak dua anak seputar tema yang berkembang seiring berjalannya waktu.
- e. Main dengan aturan: ini meliputi pemain-pemain yang bekerja sama. Sering ada menang kalah. Aturannya secara normal dikendalikan anak, karena itu berbeda dengan kompetisi atau olah raga yang aturannya dibuat orang dewasa.

Penggunaan pendekatan model pembelajaran sentra di kenal di Indonesia untuk memperbaiki praktek penyelenggaraan PAUD yang masih salah (Getswicky:2007:43). Model Pembelajaran Sentra dan Saat Lingkaran merupakan pengembangan metode *Montessori*, *High Scope* dan *Reggio Emilio*, yang menfokuskan kegiatan anak di sentra-sentra atau area-area untuk mengoptimalkan seluruh kecerdasan anak.

Permainan dalam sentra merupakan pokok dari kegiatan. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan dimana bermain merupakan sarana mereka dalam mengenal dan memahami pengetahuan. Aplikasi bermain dalam model pembelajaran sentra dikenal dengan istilah pijakan (*scaffolding*). Pendekatan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada anak, yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan saat anak dalam

lingkaran, dengan menggunakan 4 jenis pijakan untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain, pijakan setelah bermain (Depdiknas,2006:13).

Menurut (Depdiknas,2006:14) dalam kegiatan pembelajaran pijakan lingkungan bermain dilakukan sebelum memasuki kegiatan inti, dengan cara:

- a. Mengelola lingkungan bermain dengan bahan dalam jumlah, jenis yang cukup.
- b. Merencanakan intensitas dan densitas permainan. Intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk memperoleh pengalaman selama bermain. Densitas adalah keragaman dan kedalaman pengalaman yang didapatkan anak melalui bermain, melalui berbagai macam cara yang disiapkan untuk jenis bermain dalam rangka memperkaya pengalaman anak.
- c. Memiliki dan menyediakan berbagai bahan yang mendukung 3 jenis bermain (sensorimotor, pembangunan dan bermain peran)
- d. Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.
- e. Menata kesempatan bermain untuk mendukung hubungan sosial positif.

Kegiatan pembelajaran pijakan sebelum bermain (selama 15 menit) dapat dilakukan dengan cara (Depdiknas,2006:15):

- a. Bersama anak duduk melingkar, memberi salam, menanyakan kabar pada anak-anak.
- b. Meminta anak-anak untuk memperhatikan temannya, siapa yang tidak hadir (mengabsen).

- c. Mengajak anak berdoa bersama, salah satu anak memimpin berdoa secara bergiliran.
- d. Membicarakan tema hari ini dikaitkan kehidupan sehari-hari anak.
- e. Guru membacakan buku berkaitan dengan tema hari itu.
- f. Mengabungkan berbagai kosa kata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung ketrampilan kerja.
- g. Mengaitkan kemampuan yang diharapkan muncul pada anak dengan rencana kegiatan yang telah disusun.
- h. Mengenalkan semua tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan untuk hari itu dan mendiskusikan bagaimana menggunakan bahan-bahan tersebut.
- i. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman bermain dan menjelaskan rangkaian waktu bermain.
- j. Mengelola anak untuk melakukan hubungan sosial.
- k. Merancang dan menerapkan urutan transisi bermain.

Dalam Kegiatan pembelajaran Pijakan saat bermain (60 menit) dapat dilakukan dengan cara (Depdiknas,2006:15) yaitu :

- a. Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman bermain mereka.
- b. Berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain.
- c. Mencontohkan komunikasi yang tepat, khususnya bagi anak yang belum pernah bermain dengan alat/ bahan bermain tertentu.
- d. Memberi dukungan dengan pernyataan positif (pujian, arahan) terhadap kegiatan yang dilakukan anak.

- e. Memperluas dan memperkaya bahasa anak dengan cara mengajak bicara dengan pernyataan terbuka untuk memperluas variasi cara berbicara anak.
- f. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada teman sebaya.
- g. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
- h. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain dari alat bermain tertentu sehingga anak memiliki pengalaman bermain yang banyak.
- i. Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan bermain anak.
- j. Jika kegiatan di sentra menghasilkan produk, maka hasil kerja anak perlu dikumpulkan, guru mencatat nama anak, tanggal lahir, dan hasil kerja anak.
- k. Jika waktu bermain tinggal lima belas menit, guru memberitahukan anak untuk siap-siap menyelesaikan kegiatan,

Dalam Kegiatan pembelajaran Pijakan setelah bermain (30 menit) dapat dilakukan dengan cara:

- a. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman bermainnya dengan saling menceritakan pengalaman tersebut.
- b. Guru mengajak semua anak menggunakan waktu merapikan alat sebagai pengalaman belajar yang positif melalui pengelompokkan, urutan, dan penataan lingkungan bermain secara tepat.

Model pembelajaran sentra memiliki ciri utama pemberian pijakan (*Scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak, serta konsep densitas serta intensitas bermain. Model pembelajaran berfokus pada anak dalam model pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak

berada pada lingkaran. Pada umumnya model pembelajaran mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain dan pijakan setelah bermain. (Depdiknas,2006:13).

Menurut Sujiono (2013:78) Model Pembelajaran sentra memiliki ciri khas yaitu :

- a. *Learning by Doing*, pembelajaran di lakukan secara langsung oleh anak, dimana kelima indera anak terlibat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung.
- b. *Learning by Stimulating*, pembelajaran ini menitik beratkan pada Stimulasi perkembangan anak secara bertahap, jadi pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- c. *Learning by Modelling*, pembelajaran sentral juga menggunakan orang dewasa dan anak sebagai model yang saling mempengaruhi, misalnya : seorang anak yang lebih maju perkembangannya dapat di jadikan model dan sebagai contoh bagi teman lainnya.

Menurut Bradekamp (1992:17) Konsep Model Pembelajaran Sentra harus menganut prinsip keterpaduan sebagai berikut:

- a. Tema harus berorientasi pada tingkat usia karakteristik anak.
- b. Tema harus berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak.
- c. Setiap tema harus menyajikan konsep yang dapat diobservasi anak secara langsung.
- d. Tema harus mengintergrasikan materi dengan kegiatan.

- e. Anak harus berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- f. Kegiatan pembelajaran harus beragam.
- g. Tema harus menstimulus dan menghasilkan kreativitas anak.
- h. Tema harus merefleksikan pada apa yang anak telah ketahui.
- i. Tema harus diperluas dan diperbaiki sesuai dengan minat dan tingkat pemahaman anak usia dini.
- j. Harus mengakomodasi kebutuhan anak akan bergerak dan berinteraksi sosial untuk meningkatkan kemandirian dan nilai positif bagi anak.
- k. Menyediakan kesempatan anak untuk bermain.
- l. Menghargai perbedaan karakteristik serta latar belakang budaya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran sentra anak dapat bermain sambil belajar menggunakan semua inderanya guna mengoptimalkan perkembangan kelima aspek perkembangan.

Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam bisa dilakukan didalam ruangan dan diluar ruangan. Dalam model pembelajaran sentra bahan alam, aktivitas pembelajaran berprinsip pada pusat minat anak dengan kegiatan bermain. Hal ini sesuai prinsip sentra dimana anak belajar sesuai dengan minatnya dan berpusat pada kegiatan bermain. Kegiatan sentra bahan alam memungkinkan anak sering bermain di luar ruangan, meskipun pembelajaran diluar ruangan melengkapi pembelajaran didalam ruangan

Dalam penelitian ini model pembelajaran sentra khususnya sentra bahan alam dilakukan di dalam dan diluar ruangan dengan memanfaatkan bahan alam

yang ada disekitar lingkungan sekolah. Kegiatan sentra bahan alam memungkinkan anak beraktivitas secara aktif, memilih permainannya, dan belajar berdasarkan minat.

Model pembelajaran sentra bahan alam dalam penerapannya memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak agar bisa bereksplorasi dengan berbagai materi. Dalam pembelajaran sentra bahan alam anak bermain sambil belajar agar dapat menunjukkan kemampuan, mengenali, membandingkan, menghubungkan, dan membedakan. Bereksplorasi dan bereksperimen bisa membantu anak memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dari alam sekitarnya, diharapkan sehingga tumbuh motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar. Model pembelajaran sentra bahan alam diisi berbagai bahan bermain yang berasal dari alam, anak memiliki kesempatan menggunakan bahan bermain dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda, dengan memanfaatkan bahan dan alat yang ada disekitarnya.

Muntomimah (2014:41) berpendapat model pembelajaran sentra bahan alam dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari lingkungannya dan belajar mandiri. Anak belajar menuangkan kemampuannya sendiri sesuai minatnya yang membuat anak dapat menemukan hal-hal baru yang selama ini mereka ingin ketahui. Anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan oleh guru ke peserta didik tetapi lebih bersifat kreatif dan berkreasi melalui berbagai aktivitasnya, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan lengkap.

Sentra bahan alam dapat membantu pembentukan karakter anak, karena anak dibiasakan melakukan proses kegiatannya sendiri dalam mencari pengetahuan, mengembangkan dan menemukan ide dengan cara mengkomunikasikan kegiatannya dengan teman atau pendidiknya, hal ini secara tidak langsung membangun kepribadian anak lebih cermat, mandiri dan kritis.

2. Kreativitas Anak

Menurut Supriadi (1994:7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, sedangkan kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, dan atau langkah – langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan anak yang sehat, produktif, dan inovatif (Kemendiknas,2010:15).

Menurut Munandar (2009:12) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Sujiono (2010:6) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Suharnan (2011:5) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi.

Sulistyorini (2011:3) menyatakan bahwa kreativitas mempunyai dua cara berfikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Berpikir konvergen menghasilkan jawaban yang benar, tetapi berpikir divergen menghasilkan ketertarikan, imajinatif, dan berpotensi kreatif mengembangkan ide-ide. Sehingga kreativitas disini dalam ranah kognitif termasuk kedalam berpikir divergen. Menurut Halpern (Suharman,2011:7) seseorang dikatakan kreatif apabila ia menghasilkan suatu penyelesaian atau karya yang mengandung unsur tidak lazim dan berguna atau bernilai.

Dari penjelasan para ahli, dapat disimpulkan definisi kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu kreativitas sebagai sebuah proses kreatif yakni sumber-sumber kemampuan dan aktivitas seseorang yang berpotensi besar untuk melahirkan gagasan-gagasan baru. Dalam hal ini perilaku atau aktifitas seseorang dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan masalah dan menghasilkan sesuatu termasuk kedalam proses kreatif. Kreativitas sebagai hasil karya kreatif, Kreativitas diukur dari hasilnya bukan prosesnya. Sehingga seseorang melihat fenomena kreativitas sebagai hasil karya yang baru. Dalam hal ini potensi kreatif yang dimiliki seseorang belum tentu teraktualisasikan dalam bentuk perilaku yang dapat menghasilkan karya-karya baru yang berguna bagi lingkungan. Oleh karena itu, jika seseorang melihat fenomena kreativitas, maka lebih baik melalui

karya-karya nyata yang telah dihasilkan seseorang daripada melihat bagaimana proses menghasilkan karya-karya tersebut.

Suharman (2011,8-12) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas, yaitu:

a. Aktivitas berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir dan aktivitas proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan seseorang, bersifat kompleks, melibatkan kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, memori, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

b. Menemukan atau menciptakan sesuatu

Kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang tampak tidak berhubungan, mengubah pandangan yang ada dengan cara pandang baru, menciptakan kombinasi baru berdasarkan konsep yang ada dipikiran dengan melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan mengeksperimen objek atau situasi didalam pikiran sebelum diharapkan muncul.

c. Sifat baru atau orisinal

Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk baru ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Menurut Munandar (2009:45) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Produk yang memiliki sifat baru sama sekali dan belum pernah ada sebelumnya.
- b. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.
- c. 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, mempermuda, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Gagasan atau karya cipta dihasilkan dari kreativitas memiliki sifat baru di beberapa aspeknya. Sifat baru yang inovatif, belum pernah ada, lebih menarik, aneh, dan mengejutkan. Kreatif tidak hanya dibidang seni, misalnya: melukis, musik, puisi, tulisan karangan, atau di lingkungan ilmu pengetahuan, semua bidang kehidupan manusia termasuk memasak, komunikasi antar pribadi, cara penyembuhan penyakit, pengembangan bibit tanaman dan produk di dalam suatu pemilihan umum.

Menurut Suharnan (2010:8-12) komponen pokok kreativitas adalah:

- a. Aktivitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan.
- b. Menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru.

- c. Baru atau orisinal, yaitu suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal.
- d. Berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

Suharman (2011:29-30) membagi kreativitas menjadi lima tingkatan, antara lain:

- a. Ekpresi Spontan (*expressive creativity*), kreativitas pada tingkat yang paling rendah adalah ekspresi secara spontan, sehingga originalitas dan kualitas hasil karya tidak penting, misalnya: gambar atau lukisan yang dibuat oleh anak-anak dan ucapan-ucapan tertentu didalam situasi humor yang dilontarkan seseorang secara bebas dan tanpa direncanakan.
- b. Teknis (*productive creativity*), kreativitas pada tingkat teknis melibatkan ketrampilan dan kecakapan baru dalam membuat sesuatukarya. Misalnya: seorang pelukis menggunakan bulu sebagai cara baru didalam membuat sebuah lukisan.
- c. Daya Cipta (*inventive creativity*), kreativitas pada tingkat ini mencakup kecerdikan orang menggunakan bahan dan membuat kombinasi cara pendekatan lama dengan yang baru. Misalnya: mobil hybrid yang diciptakan oleh sejumlah produsen mobil dengan menggabungkan antara tenaga yang bersumber dari bahan bakar minyak dengan elektrik.
- d. Inovatif (*innovative creativity*), kreatifitas pada tingkat inovatif melibatkan pemahaman secara mendasar kemudian melakukan modifikasi tertentu

melalui pendekatan alternatif. Misalnya: tenaga surya dikembangkan untuk mengatasi kelangkaan bahan bakar minyak.

- e. Emerjensi (*emergentive creativity*), pada tingkatan kreativitas tertinggi ini melibatkan penemuan gagasan yang paling mendasar baik dalam bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Misalnya: yang pernah dilakukan oleh Einstein, Picasso.

Menurut Rachmawati dkk (2010:7-12). Faktor-faktor yang mempengaruhi potensi kreativitas setiap anak adalah:

- a. Faktor diri sendiri sangat mempengaruhi potensi kreativitas masing-masing anak. Faktor-faktor yang ada dalam diri sendiri adalah:

- 1) Psikologis

Menurut Munandar, (Rachmawati dan Kurniati,2010), beberapa contoh perilaku individu yang dapat menghambat perilaku kreatif adalah pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, Kekakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

- 2) Biologis

Dari sudut biologis menekankan bahwa perilaku kreatif merupakan ciri herediter dan rangsangan dari lingkungan. Harus diakui bahwa gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas intelegensi dan kreativitas.

3) Fisiologis

Seseorang dapat mengalami kendala karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan. Kemungkinan lain seseorang menyandang salah satu kelainan fisik yang menghambat untuk mengungkapkan kreativitasnya.

4) Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menemukan kemampuan kita untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan kita. Ungkapan kreatif melibatkan resiko pribadi. Sering seseorang mundur dari pernyataan pikiran atau pendapat agar merasa diterima.

b. Pengasuhan Orangtua

Pengasuhan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka anak akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, produktif, suka akan tantangan, dan percaya diri. Perilaku kreatif dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Lain halnya jika seorang anak dibesarkan pola asuh mengutamakan kedisiplinan tidak dibarengi dengan toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak, dan tidak memberikan peluang pada anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak memiliki keinginan untuk maju dan berkembang, siap berubah dan beradaptasi dengan baik dan terbiasa berpikir satu arah. Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan mempengaruhi kehidupan anak hingga dewasa.

c. Sistem Pendidikan

Dalam sebuah penelitian Munandar (Rachmawati dkk,2010) menemukan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid kreatif. Murid yang ideal meliputi sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Munandar (2009:34) mengatakan bahwa berbagai kondisi sekolah dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan kreativitas anak sebagai berikut:

- a. Sikap guru.
- b. Dalam suatu studi, tingkat motivasi intristik anak terlihat lebih rendah jika guru terlalu banyak mengontrol dan lebih tinggi jika guru memberikan lebih banyak otonomi.
- c. Belajar dengan hafalan mekanis

- d. Salah satu cara yang keliru dalam menghimpun pengetahuan adalah dengan belajar secara mekanis, menghafal fakta tanpa pemahaman bagaimana hubungan antar fakta tersebut.
- e. Kegagalan
- f. Kegagalan mempunyai dampak yang nyata terhadap motivasi intristik dan kreativitas. Kita tidak dapat menghindari sepenuhnya suatu kegagalan. Yang paling penting adalah cara guru dalam membantu anak memahami dan menafsirkan kegagalan.
- g. Tekanan akan konformitas
- h. Tekanan yang berlebihan terhadap konformitas tradisi di rumah, di sekolah, ataupun lingkungan yang menghambat pengembangan kreativitas. Sebaliknya seorang anak diberi kebebasan untuk menjadi dirinya sendiri.

Indikator kreatif pada anak usia dini menurut Carton dan Alen (1999:163), yaitu:

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba untuk hal-hal yang sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam kesehariannya.
- c. Anak berpendirian tegas, terang-terangan dan berkeinginan untuk brbicara terbuka dan bebas.
- d. Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- e. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal. (membuat cerita lucu atau fantastis)

- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- g. Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, anak menyukai imajinasi dan fantasi.
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis, dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- i. Anak menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan obyek.
- l. Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

Beberapa ahli mengemukakan bahwa perilaku kreatif merupakan bagian dari berpikir kreatif. Macam-macam perilaku kreatif yang dikemukakan oleh Rachmawati dkk (2010:14-15) yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), merupakan kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

- e. *Sensitivity* (kepekaan), merupakan kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, maka dapat dikembangkan beberapa indikator proses kreatif anak, sebagai berikut:

- a. *Fluency* yaitu kelancaran anak dalam menghasilkan gagasan, meliputi:

- 1) Anak mampu menghasilkan berbagai gagasan.
- 2) Anak mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi.
- 3) Anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu yang relatif singkat.
- 4) Anak mampu menghasilkan banyak alternatif dalam mengungkapkan gagasannya
- 5) Anak mampu menjawab pandangan yang telah ada lebih luas lagi.

- b. *Flexibility* atau fleksibilitas dalam berpikir, meliputi:

- 1) Anak mampu menilai masalah yang ada dengan melihatnya dari beberapa sudut pandang
- 2) Anak senang mengajukan beberapa pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan yang berbeda-beda.
- 3) Anak memiliki cara berpikir yang berbeda dari tema-temannya.

- c. *Originality* atau kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan original, meliputi:

- 1) Anak mampu mengungkapkan gagasan yang berbeda dari teman-temannya.
- 2) Anak dapat mengungkapkan gagasan tanpa terpengaruh oleh teman-temannya.

- 3) Anak dapat memikirkan hal-hal baru dalam mengungkapkan idenya.
 - 4) Anak dapat membuat kreasi yang berbeda dari teman-temannya.
 - 5) Anak mampu menghasilkan karya tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
 - 6) Anak dapat menceritakan hal-hal baru.
 - 7) Anak dapat memperagakan hal-hal yang berbeda dari teman-temannya.
- d. *Elaboration* yaitu kemampuan anak dalam menguraikan masalah.
- 1) Anak memiliki kemampuan dalam memaparkan gagasannya dengan baik.
 - 2) Anak mampu menjelaskan secara rinci sebuah masalah.
 - 3) Anak mampu membuat suatu karya dengan detail yang cukup tinggi.
 - 4) Anak mampu membuat hasil karya terperinci.
 - 5) Anak mampu menggambarkan emosinya ke dalam sebuah cerita yang detail dengan pengungkapan yang baik.
- e. *Sensitivity* atau kemampuan anak dalam menangkap dan menghasilkan masalah, meliputi:
- 1) Anak mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
 - 2) Anak mampu melampaui apa yang diharapkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas maka penjabaran ruang lingkup atau macam-macam perilaku kreatif anak dalam ini memfokuskan pada aktivitas dan perilaku kreatif anak dalam menghasilkan gagasan baru (*fluency*), yang dimaksud *fluency* yaitu kelancaran anak dalam menghasilkan gagasan yang dalam hal ini mencakup lima indikator yaitu: 1) Anak mampu menghasilkan berbagai gagasan, 2) Anak mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi, 3) Anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu yang relatif singkat, 4) Anak

mampu menghasilkan alternatif dalam mengungkapkan gagasannya dan 5) Anak mampu menjawab pandangan yang telah ada lebih luas lagi.

3. Hubungan Antara Pembelajaran Sentra Bahan Alam Dengan Kreativitas Anak Usia Dini

Model pembelajaran sentra bahan alam merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan sentra bermain pada saat pembelajaran dalam usaha meningkatkan kreativitas anak dalam proses belajar. Sentra bermain merupakan area kegiatan yang dirancang di dalam atau di luar kelas, berisi berbagai kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dan disusun berdasarkan kemampuan anak serta sesuai dengan tema yang dikembangkan dan dirancang terlebih dahulu. Sentra bahan alam kental dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, daun.

Di sentra bahan alam anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda sehingga anak aktif dalam mengikuti kegiatan proses belajar. Dalam pembelajaran menggunakan sentra bahan alam menggunakan bahan dan alat yang ada disekitar. Perhatikan keamanannya. Bahan dan alat yang digunakan harus bebas dari bahan beracun atau binatang kecil yang membahayakan.

Sentra memungkinkan anak untuk melakukan eksperimen terhadap berbagai obyek, terlibat dalam role playing saling model pembelajaran sentra bahan alam dengan teman-temannya, bereksplorasi, berinteraksi secara fisik, emosional,

sosial dan secara kognitif serta kegiatan variatif yang menarik lainnya. Sentra memberikan kesempatan pada anak untuk bermain baik secara individual, kelompok kecil maupun esar dan bahkan secara klasikal. Anak diperbolehkan memilih kegiatan yang menarik baginya dan akhirnya akan menjadikan anak sebagai pembelajar yang aktif dan interaktif.

Kegiatan bermain dilakukan anak dalam kelompok kecil di sentra atau area yang di dalamnya terdapat berbagai material bermain. Setiap sentra bermain telah disiapkan oleh guru sesuai dengan program pengembangan kreativitas anak yang akan diajarkan kepada anak dengan jadwal yang telah ditentukan. Semua kegiatan bermain diarahkan untuk mencapai target yang disesuaikan dengan kemampuan dengan minat anak.

Dengan menggunakan sentra bermain aktif, anak akan terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental karena akan mendapatkan berbagai pengalaman belajar dengan melihat, mendengar dan mengerjakan secara langsung. Adapun tujuan daripada pembelajaran sentra bahan alam dalam usaha meningkatkan kreativitas anak sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pelayanan pengalaman belajar kepada anak secara lebih mendalam dengan memberikan kebebasan bereksplorasi dalam setiap sentranya.
- b. Dengan adanya sentra melatih anak-anak untuk lebih mandiri karena tidak bergantung pada guru kelasnya saja, tetapi akan lebih diarahkan untuk melakukan kegiatan dengan guru-guru yang lain terutama yang menjadi guru sentra.

- c. Dengan adanya guru sentra, maka guru sentra akan lebih fokus dalam mengembangkan sentra yang menjadi tanggung jawabnya dengan menuangkan segala pengembangan ide kreatifnya.
- d. Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke anak.
- e. Dalam konteks itu, anak mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana pencapaiannya, mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidupnya nanti.
- f. Anak dapat memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti, dalam hal ini guru sentra bertugas sebagai pengarah dan pembimbing atau inspirator.

Model pembelajaran sentra bahan alam yang dilakukan pada Paud merupakan model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yang tidak dimiliki oleh pembelajaran lainnya. Adapun karakteristiknya dapat dilihat dari beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Ruang Kelas

Ruang kelas dapat dimodifikasi menjadi kelas-kelas kecil, yang disebut ruangan vak atau sentra-sentra. Setiap ruangan vak atau sentra terdiri atas satu bidang pengembangan. Ada sentra bahasa, sentra daya pikir, sentra daya cipta, sentra agama (imtaq), sentra seni, sentra kemampuan motorik. Dengan menggunakan kegiatan main yang mencakup tiga jenis main (sensorimotor, peran dan pembangunan). Rasio cukup, ukuran kelompok ideal (maksimal 10 anak), ruang cukup luas (5-7 meter persegi per anak).

b. Guru

Setiap guru harus mencintai dan menguasai bidang pengembangan masing-masing. Guru harus memberi penjelasan secara umum kepada anak-anak yang mengunjungi sentranya sesuai dengan tema yang dipelajari, memberi pengarahan, mengawasi dan memperhatikan anak-anak ketika menggunakan alat-alat sesuai dengan materi yang dipelajarinya, selanjutnya menanyakan kesulitan yang dialami oleh muridmurid dalam mengerjakan materi tersebut. Selain itu, guru sentra harus menguasai perkembangan setiap anak dalam mengerjakan berbagai tugas sehingga dapat mengikuti tempo dan irama perkembangan setiap anak dalam menguasai bahan-bahan pengajaran atau tugas perkembangannya. Dalam pembelajaran sentra ini, satu guru sentra hanya bertanggung jawab pada 7 sampai 12 anak saja dengan moving class setiap hari dari satu sentra ke sentra lain.

c. Bermain

Menjadikan kegiatan “bermain” sebagai kegiatan inti, anak belajar melalui permainan mereka.

d. Pijakan

Ada pijakan-pijakan yang mengantarkan anak maju atau naik sendiri ke tahap perkembangan berikutnya.

e. Intensitas dan densitas

Intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. Sedangkan densitas

adalah berbagai macam cara setiap jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak.

f. Bahan dan Tugas

Bahan pengajaran setiap sentra terdiri dari bahan minimal dan bahan tambahan. Bahan minimal yaitu bahan pengajaran yang berisi uraian perkembangan kemampuan minimal yang harus dikuasai setiap anak sesuai tingkat usianya. Bahan ini harus dikuasai anak dan merupakan target kemampuan minimal dalam mempelajari setiap sentra tertentu.

g. Anak dan Tugasnya

Setiap anak akan mendapat tugas dan penjelasan secara klasikal. Masing-masing anak dapat memilih sentra yang akan diikutinya. Anak bebas menentukan waktu dan alat-alat untuk menyelesaikan tugasnya. Setiap anak tidak boleh mengerjakan tugas lain sebelum tugas yang dikerjakannya selesai. Untuk mengembangkan sosiabilitas, anak boleh mengerjakan tugas tertentu bersama-sama. Dengan cara ini, anak akan mempunyai kesempatan bersosialisasi, bekerja sama, tolong menolong satu dengan lainnya.

Bahan-bahan dan alat-alat main yang digunakan di Sentra Bahan Alam memungkinkan organ-organ sensorimotor anak bekerja untuk mengenal, mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan atau konsep yang berkaitan dengan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Dalam kegiatan pembelajaran sentra bahan alam di Paud dalam usaha meningkatkan kreativitas sehingga anak aktif dalam proses belajar dengan memberikan kesempatan anak mengenal sifat-sifat benda, mengamati,

menyentuh, memegang, merasakan teksturnya, juga menemukan pengalaman-pengalaman konkret tentang kejadian dan hubungan sebab-akibat melalui interaksi dengan bahan-bahan dan alat-alat. Sentra Bahan Alam memang disediakan untuk memfasilitasi dorongan ingin tahu (curiosity) anak pada benda-benda.

Anak usia dini selalu ingin tahu, terus meneliti dan membutuhkan pengalaman-pengalaman konkret. Sentra bahan alam memfasilitasinya melalui bermacam-macam kegiatan bermain. Kegiatan bermain menggunakan sentra bahan alam mengajak anak untuk aktif dalam belajar sehingga menjadi peluang untuk membangun sikap tanggungjawab, memahami aturan main dan mengerti konsekuensi perbuatan melalui pengalaman-pengalaman main yang konkret. Anak-anak belajar mengenal batasan-batasan, aturan, konsekuensi, dan karena itu belajar mengontrol diri, sikap serta gerakan. Anak-anak yang mendapat giliran bermain di sentra bahan alam meskipun bahan-bahan dan alat-alat mainnya cukup sederhana tetapi anak-anak berkesempatan belajar tentang konsep-konsep dasar matematika dan sains, sekaligus membentuk sikap-sikap positif yang mereka butuhkan untuk kehidupan mereka saat dewasa. Mereka belajar mengenal dan memahami secara logis aturan main dan batasan-batasan serta belajar menjalankannya. Mereka juga membangun keterampilan sosial selama berinteraksi dengan teman-teman bermain. Tak kalah pentingnya, Sentra Bahan Alam juga membangun kekuatan otot-otot motorik kasar anak, yang dibutuhkan antara lain untuk bisa memegang alat tulis dan menulis.

Di dalam kegiatan pembelajaran sentra bahan alam penulis melakukan evaluasi kemajuan perkembangan anak dengan pencatatan kegiatan belajar anak dilakukan setiap pertemuan dengan cara mencatat perkembangan kemampuan anak dalam hal motorik kasar, halus, meningkatkan kreativitas, sosial dan aspek-aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main anak dilakukan oleh guru (pendidik). Selain mencatat kemajuan belajar anak, guru juga dapat menggunakan lembaran check list perkembangan anak, dilihat dari hasil kerja anak-anak, karena itu, semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar anak kepada orang tua masing-masing.

Sentra bahan alam memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi. Di sentra bahan alam ini, anak bermain sambil belajar untuk dapat menunjukkan kemampuan menunjukkan, mengenali, membandingkan, menghubungkan dan membedakan. Dengan bereksplorasi dan bereksperimen anak akan memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dan alam sekitar sehingga tumbuh motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan/ Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang analisis model pembelajaran sentra bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini sudah banyak dilakukan, meskipun demikian penelitian ini tetap masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Helnita (2015) yang berjudul : “Pengaruh Metode Bermain

Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di TK Permata Sunnah Banda Aceh”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain sentra bahan alam 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, dan dengan observasi akhir ini penelitian dapat dikatakan berhasil karena data yang diinginkan telah diperoleh anak TK Permata Sunnah Banda aceh ternyata dapat berhasil dengan maksimal dan tercapai criteria keberhasilan yang ditetapkan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nurlinayati (2016) yang berjudul: “Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usi 5-6 Tahun Di TK”. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana perencanaan model pembelajaran sentra bahan alam untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Alkarima Kabupaten Kubu Raya. Metode yang digunakan deskriptif pendekatan kualitatif dan studi survei. Subjek kasus guru dan anak. Tehnik pengumpulan data metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data panduan wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra bahan alam untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Karima Kabupaten Kubu Raya melalui kegiatan pembelajaran yaitu merencanakan, melaksanakan pembelajaran,memberi nilai hasil kegiatan anak. Adapun metode yang digunakan oleh guru dalam model pembelajaran sentra

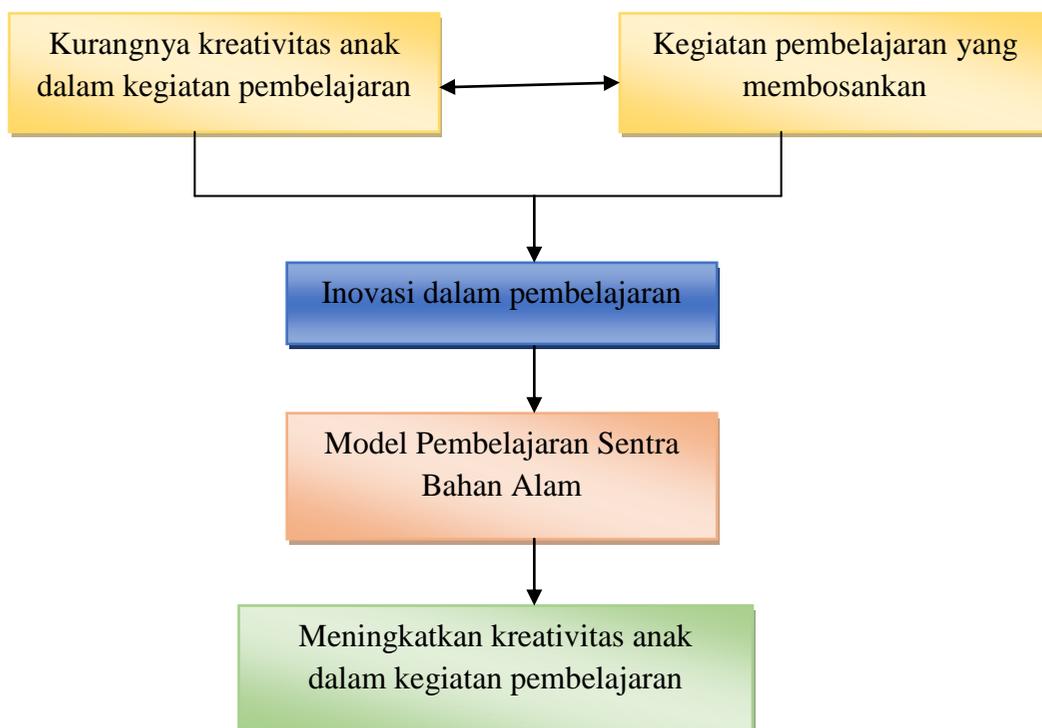
bahan alam yaitu metode bermain, model pembelajaran sentra bahan alam sedangkan hambatan yang dialami guru yaitu keterbatasan media yang digunakan pada model pembelajaran sentra bahan alam, sehingga anak tidak termotivasi untuk belajar tentang sentra bahan alam.

Penelitian ketiga terdahulu yang dilakukan Siti Muntominah (2014), dengan judul : “ Kemampuan Sains Melalui Sentra Bahan Alam”. Hasil penelitian adalah Proses pembelajaran sains melalui strategi pembelajaran sentra bahan alam dapat menunjukkan adanya tujuh komponen proses sains meliputi mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, mengukur, membuat kesimpulan sederhana dan memprediksi dan strategi pembelajaran sentra bahan alam dapat meningkatkan kemampuan sains peserta didik.

Dalam kajian penelitian terdahulu sebagai pembanding dari hasil penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sekarang. Dalam kajian ini pengaruh model pembelajaran sentra bahan alam dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas anak PPT Citra Ananda Kecamatan Semampir Surabaya. Dalam kegiatan belajar anak cenderung diberikan materi yang kurang bervariasi, sehingga membosankan bagi anak. Hal ini yang menjadikan kurang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara optimal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak agar aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga menumbuhkan kreativitas belajar khususnya anak di PPT Citra Ananda Kecamatan Semampir Surabaya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kerangka konseptual mengenai hubungan antar variabel-variabel yang terlibat didalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan atau dipaparkan pada kajian pustaka. Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, penulis menjelaskan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan rangkuman atau kesimpulan dari teori-teori maupun hasil dari penelitian dari hasil penelitian pendahulu yang relevan (yang dikemukakan dalam kajian pustaka) sebagai jawaban dari masalah yang telah dirumuskan untuk diuji kebenarannya menggunakan data-data empiris. Sesuai dengan kajian teori dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut: Terdapat pengaruh model pembelajaran sentra bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini Kelompok B di PPT Citra Ananda Kecamatan Semampir Surabaya.