

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Sentra

1. Hakikat Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra atau Beyond Centre and Circle Time (BCCT) dicetuskan oleh Maria Montessori yang kemudian diinovasi dan dikembangkan Creative Pre-School Florida, USA. Pada model ini, peserta didik dijadikan sebagai “subyek otonom” yang secara liberal mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Tugas pendidik hanya sebatas memfasilitasi, memotivasi, mendampingi, dan memberi pijakan. Ciri khas pijakan dalam pendekatan ini adalah duduk melingkar (Tabroni et al., 2022).

Menurut Zakaria Hanafi, Pendekatan metode sentra merupakan proses pembelajaran yang diharapkan mampu berjalan secara alamiah dalam bentuk kegiatan yang ditujukan agar peserta didik belajar dengan mengalami, bukan hanya sekedar mengetahui ilmu yang ditransfer oleh pendidiknya (Rusman, 2012).

Menurut Kathy Charner, Sentra pembelajaran adalah kegiatan yang memfokuskan pada tema, keahlian, atau subjek tertentu. Pusat pembelajaran secara efektif memungkinkan anak menciptakan makna serta pemahaman akan sebuah subjek pelajaran. Suatu sentra pembelajaran memberikan pengalaman belajar dan bergaul secara kooperatif, yang merupakan elemen penting dalam dunia kerja yang sebenarnya. Ini adalah waktu belajar yang berpusat pada anak dengan penemuan serta perluasan dari berbagai konsep. Anak dapat berpikir tanpa campur tangan orang dewasa, dan guru dapat mengamati pertumbuhan anak (Julyanti, 2024).

Menurut Nurlayli Dkk, Pembelajaran berbasis sentra merupakan model paling mutakhir yang dilaksanakan di lingkungan pendidikan anak usia dini dengan karakteristik utamanya memberikan pijakan (scaffolding) untuk membangun konsep aturan, ide, dan pengetahuan anak. Model pembelajaran ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pelaksanaan kegiatan bermain pendekatan sentra sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pembelajaran ini sekarang masih berada pada tahap rintisan yang masih dilaksanakan oleh beberapa PAUD yang diperkirakan memungkinkan karena model ini membutuhkan persiapan yang cukup matang dengan sarana bermain yang lebih lengkap (Donni Juni Priansa, 2017).

Menurut Habibu Rahman, Model pembelajaran sentra adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (multiple intelegence) melalui kegiatan bermain yang terarah. Metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan metode bermain. Dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Pada landasan teori pembelajaran sentra dijelaskan bahwa beyond center dan circle time digunakan untuk membantu anak-anak usia dini dalam memahami dasar-dasar membaca, menulis, dan menghitung. Dalam pendekatan ini, pemahaman guru terhadap setiap pijakan akan membawa kegiatan pembelajaran di PAUD menjadi lebih kontekstual (Yuanta, 2020).

Menurut Sulaiman M, Pendekatan sentra merupakan konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat sekarang dan kelak (Salafudin, 2024).

Hal penting dalam pelaksanaan model pembelajaran sentra adalah intensitas bermain dan densitas bermain. Intensitas bermain merupakan waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari sepanjang tahun. Sedangkan densitas bermain merupakan berbagai macam cara dari jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak agar dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan dengan sehat (Riayah & Fakhriyana, 2021).

Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Sentra :

- a. Keunggulan Kurikulum model pembelajaran sentra diarahkan untuk membangun pengetahuan anak yang digali oleh anak itu sendiri. Anak di dorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan. Sedangkan pendidik berperan sebagai perancang, pendukung dan penilai kegiatan anak. Pembelajaran bersifat individual, sehingga rancangan, dukungan, dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkatan perkembangan di kebutuhan tiap anak. Tahapan perkembangan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga guru memiliki panduan dalam penilaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas. Penerapan model ini tidak bersifat kaku. Dapat dilakukan secara bertahap, sesuai situasi dan kondisi setempat (Putri et al., 2023).

- b. Kelemahan Pelaksanaan model pembelajaran sentra memerlukan tempat yang luas untuk circletime dan materi pijakan lingkungan. Selain itu, pendidik anak harus benar-benar memahami prosedur model pembelajaran ini serta harus memiliki komitmen yang tinggi dalam melaksanakan tugas.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra adalah pembelajaran yang berpusat pada anak dan sentranya dengan metode belajar sambil bermain. Model pembelajaran sentra mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak (Ulya & Rahayu, 2023).

2. Macam-macam Sentra Bermain

- a. Bahan Alam dan Sains

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah daun, ranting, kayu, pasir, air, batu, dan biji-bijian. Alat yang digunakan adalah sekop, saringan, corong, dan ember. Sentra ini bertujuan untuk memberikan pengalaman. Pada sentra ini pembelajaran dilaksanakan dengan bermain media dari alam atau media konkrit yang bisa dilakukan untuk pengenalan sains. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan alam yang berasal dari alam. Anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda. Gunakan bahan dan alat yang ada di sekitar (Hayya Nafia, 2022).

Menurut R.H. Bube, sains adalah pengetahuan yang berkaitan dengan alam semula jadi yang diperoleh melalui interaksi akal dengan alam. sains adalah suatu proses yang terbentuk dari interaksi akal dan panca indera manusia dengan alam sekitarnya. Dengan arti kata, objek utama kajian sains

adalah alam empirik termasuk juga manusia. Sedangkan objek sains yang utama adalah mencari kebenaran (Salim, 2019).

b. Balok

Menurut Sulaiman M, Sentra ini berisi berbagai macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Di sini anak belajar banyak hal dengan cara menyusun/menggunakan balok, melatih dan memahami bentuk tiga dimensi, memahami konsep keseimbangan bangunan, melatih fisik dan motorik kasar, mengembangkan kemampuan logika matematika permulaan, kemampuan berpikir, dan memecahkan masalah (Nasional, 2018).

Menurut Ade Holis, penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Pada sentra ini meliputi bermain balok, yang mana anak akan mengembangkan kemampuan anak melalui menyusun balok.

c. Seni

Menurut Nurwati, Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, daun, potongan-potongan gambar. Sentra seni memfasilitasi anak untuk memperluas pengalamannya ke dalam karya nyata melalui metode proyek. Sentra ini menstimulus kemampuan anak dalam mengembangkan gagasan dan imajinasi untuk menuangkan ideidenya di setiap kegiatan. Pada sentra ini anak-anak dilatih untuk berkarya dengan baik agar imajinasinya berkembang.

Menurut Yuliani N. Sujiono, Bahan yang diperlukan pada sentra musik adalah botol kaca, tempurung kelapa, rebana, dan tutup botol. Sentra musik memfasilitasi anak untuk memperluas pengalamannya dalam menggunakan gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan anak tentang irama, birama, dan mengenal berbagai bunyi-bunyian dengan menggunakan alat-alat musik yang mendukung, misalnya pianika, seruling, dan piano. Pada sentra ini, anak-anak dikenalkan peralatan musik dan irama lagu untuk menstimulus perkembangannya (Febriyanto, 2018).

d. Bermain Peran

Sentra bermain peran terdiri dari sentra bermain makro yang dapat menggunakan anak sebagai model dan sentra bermain peran mikro misalnya menggunakan boneka, meja-kursi, dan rumah-rumahan. Sentra Peran menyediakan permainan anak-anak yang melatih anak bermain peran sebagai layaknya yang ada dalam kehidupan nyata. Pada sentra ini anak-anak bermain peran dalam mempraktekkan kegiatan yang terjadi dalam kehidupan nyata sesuai tema yang ditentukan.

e. Persiapan

Menurut Suyadi, Bahan yang ada pada sentra ini adalah buku-buku, kartu kata, kartu huruf, kartu angka serta bahan-bahan untuk kegiatan menyimak, bercakap, persiapan menulis serta berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan adalah persiapan membaca permulaan, menulis permulaan serta berhitung permulaan, mendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata dengan tangan, belajar keterampilan

sosial. Sentra ini bertujuan untuk menyiapkan kesiapan anak-anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

f. Agama

Menurut Harun Nasution, Agama adalah Mengikat diri pada suatu bentuk hidup yang mengandung pengakuan pada suatu sumber yang berada di luar diri manusia dan yang mempengaruhi perbuatan manusia. Menurut Abidin dan Saebani, Agama adalah naungan sakral yang melindungi manusia dari keputusan, kekacauan, dan situasi yang tidak menyenangkan lainnya. Di dalam sebuah agama, terdapat sesuatu yang dianggap suci dan diyakini dan juga menjadi tempat yang nyaman untuk bernaung dan berlindung saat manusia mendapat masalah di dalam hidupnya (Stoner, J.P., 2021).

Menurut Habibu Rahman, Bahan-bahan yang disiapkan adalah tempat dan perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku cerita keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan, dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Perkembangan psikologi agama pada masa anak-anak yang pertama yang paling jelas adalah orientasi egosentris. Anak memiliki kesadaran akan diri sendiri sejak pada tahun pertama dalam pertumbuhannya dan akan berkembang sejalan dengan penambahan pengalamannya. Baru pada tahap tingkat ketiga itu isi doa beralih dan keinginan egosentris (mendapatkan gula-gula, mainan, boneka, dan sebagainya) ke masalah yang tertuju pada orang lain dan bersifat etis (cinta sesama, perdamaian, tolong menolong).(Anak et al., 2018) Pada sentra ini anak-anak

lebih dikenalkan tentang keagamaan dan norma kehidupan. Sentra ini biasanya dinamai sentra imtaq (Susanti, 2021).

3. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Sentra

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, pembelajaran Beyond Center and Circle Time atau model pembelajaran sentra memiliki prinsip-prinsip khusus sesuai dengan prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, yaitu anak sebagai pembelajar aktif, anak belajar melalui sensori dan panca indra, anak membangun pengetahuan sendiri, anak berpikir melalui benda konkret, dan anak belajar dari lingkungan (Salafudin, 2024).

Prinsip-prinsip pembelajaran sentra secara keseluruhan mengacu pada kebutuhan peserta didik agar lebih berkembang secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dibangun atas dasar bahwa setiap anak memiliki modalitas, gaya belajar dan minat yang berbeda terhadap pengetahuan yang ingin diketahuinya (Istiqomah & Suyadi, 2023).

Sedangkan menurut Suyadi, prinsip-prinsip sentra meliputi:

- 1) keseluruhan proses pembelajaran berdasarkan pada teori dan empiris, 2) setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau multiple intelegences, 3) lingkungan bermain, termasuk sentra dan pijakan harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif peserta didik, 4) menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain atau pembelajaran, 5) pendidik hendaknya sesering mungkin mengikuti berbagai pelatihan dan seminar yang berkaitan dengan pembuatan alat permainan edukatif dan inovasi di bidang permainan, terutama ketika mempraktikkan pendekatan sentra (Yudha Prawira et al., 2021).

Guru hendaknya mencatat berbagai hal yang terjadi, baik berkaitan dengan program kegiatan maupun perkembangan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Catatan guru digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian. Setiap semester, hasil laporan perkembangan anak dilaporkan kepada orang tua secara lisan dan tertulis berupa rapor dalam bentuk narasi (Khotimah & Sukartono, 2022).

4. Pengelolaan Kelas Model Pembelajaran Sentra

Menurut Ratna, pengelolaan kelas merupakan kegiatan-kegiatan yang mampu menciptakan dan mempertahankan kondisi optimal pada saat proses pembelajaran dari gangguan yang datang untuk merusak kondisi kelas. Pengelolaan kelas ialah upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif dimana terjadi interaksi sosial yang positif di kelas, anak memiliki motivasi belajar yang tinggi, tumbuh tanggungjawab untuk belajar, serta dapat memaksimalkan waktu dan kesempatan untuk belajar (Munar et al., 2021).

Pengelolaan kelas model pembelajaran sentra meliputi pengelolaan secara klasikal, kelompok, dan individual. Guru menggunakan pengelolaan secara klasikal pada saat kegiatan pembukaan, penutup, dan makan bersama. Kemudian menggunakan pengelolaan secara kelompok atau individual ketika kegiatan inti. Pentingnya pengelolaan kelas dimana manajemen kelas merupakan faktor yang dapat menciptakan dan mempertahankan suasana kelas serta kondisi kelas agar selalu tampak efektif. Manajemen kelas yang baik tidak membuang waktu percuma hanya karena situasi kelas yang tidak terkendali (Melinda & Suwardi, 2021).

Tindakan yang perlu dilakukan guru dalam menciptakan kondisi kelas diantaranya melakukan komunikasi dan hubungan interpersonal antara guru anak secara timbal balik dan efektif, mengatur perlengkapan kelas dan tempat duduk serta melakukan perencanaan atau persiapan mengajar. Penataan ruangan pada kegiatan pembelajaran berbasis sentra dengan bermacam-macam media, poster, display, serta kebebasan memilih kegiatan pada sentra-sentra yang disediakan. Adanya berbagai sentra membuat anak tidak mudah bosan bermain dan belajar, serta berbagai capaian perkembangan anak dalam berbagai aspek dapat berkembang dengan optimal (Sumiyati et al., 2020).

Pengelolaan lingkungan belajar tidak terlepas dari usaha menciptakan lingkungan yang baik untuk anak (Damayanti & Nasrul, 2024). Penggunaan sentra ini sesuai dengan perkembangan anak Hal-hal yang dilakukan oleh guru adalah :

- a. Sentra bermain dirancang dan direncanakan secara sistematis, sehingga semua anak dapat mengikuti kegiatan untuk mencapaitahap perkembangan. Pendidik mempersiapkan kegiatan sentra dengan matang dengan tujuan agar tahap perkembangan anak bisa tercapai .
- b. Jumlah kegiatan dan ragam kesempatan masing-masing sentra sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan jumlah anak. Kegiatan yang diberikan kepada anak-anak harus menyesuaikan banyaknya anak.
- c. Ada kesesuaian antara pijakan, sentra, dan alat yang akan dipergunakan dalam pembelajaran. Pendidik harus menyesuaikan alat dan bahan yang digunakan dengan kegiatan sentranya.

- d. Kegiatan dapat dilaksanakan di dalam dan di luar ruangan agar suasana setiap hari berganti dan mengarah agar anak bisa bereksplorasi, berinteraksi dengan orang dewasa, teman sebaya dan alat permainan. Alat mainan diupayakan mudah dipindahpindah dan dimainkan oleh anak. Pendidik harus memperhatikan lingkungan sekitar dan kebutuhan anak agar perkembangan anak berkembang secara optimal. Pengelolaan kelas disini bisa disebut penataan kelas. Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas merupakan usaha pendidik dalam mengatur lingkungan belajar anak agar tetap produktif dan efektif guna mengembangkan kemampuan anak-anak pada proses pembelajaran berlangsung.

5. Proses Pembelajaran Model Pembelajaran Sentra

a. Penataan Lingkungan Bermain

Guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sebelum anak datang. Para guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat dicapai(Watini, 2022).

b. Kegiatan Sebelum Masuk Kelas/Penyambutan Anak

Guru menyambut kedatangan anak dengan sopan, senyum dan salam. Kondisi awal yang harus diketahui guru dari anakanak ketika datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada di sekolah. Jika kondisi ekspresi emosi anak ketika datang menunjukkan kesedihan, maka guru perlu menetralisasi terlebih dahulu dengan kegiatan transisi, seperti membaca buku cerita, puzzle, dan permainan. Jadi, guru menyambut kedatangan anak dengan senyum ramah

agar anakanak merasa senang dan lebih semangat belajar (Aguss, 2021).

c. Pembukaan (20 menit)

Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran. Kegiatan pembuka dapat berupa gerak, musik, permainan, atau sebagainya. Anak dikondisikan duduk melingkar (circle time) dalam setiap kelompok melakukan doa, bercakap-cakap, dan membacakan buku cerita yang berhubungan dengan tema pada hari itu. Kegiatan pembukaan ini merupakan usaha pendidik dalam menambah semangat anak untuk menjalani aktivitasnya di sekolah.

d. Transisi (10 menit)

Selesai pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk melakukan “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang kemudian secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk melatih kebersihan diri anak, dapat berupa cuci tangan, cuci muka, dan cuci kaki. Kegiatan ini merupakan usaha pendidik guna membuat anak lebih rileks.

e. Kegiatan Inti di masing-masing kelompok (90 menit)

1) Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain (15 menit)

Guru dan anak duduk melingkar, guru memberi salam pada anak-anak, menanyakan kabar, dan dilanjutkan mendata teman mereka yang tidak hadir. Kegiatan dilanjut dengan berdoa bersama, penyampaian tema dan materi. Kemudian menyampaikan aturan bermain dan mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Maka, dapat disimpulkan bahwa dalam

pijakan ini, guru menanyai kabar anak-anak dan melakukan apersepsi terlebih dahulu di pijakan ini. Guru menjelaskan alur bermain sesuai dengan rencana pembelajaran.

2) Pijakan Pengalaman Selama Bermain (60 menit)

Guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain. Anak yang belum bisa akan diberi contoh cara bermainnya. Guru memberi dukungan dan sesekali memancing anak dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas pemahaman anak. Jika anak-anak memerlukan bantuan, maka guru juga memberikan bantuan. Guru mencatat kegiatan bermain anak dalam pengamatan dan observasi yang merujuk pada indikator. Disini, dapat disimpulkan bahwa guru harus memastikan kegiatan belajar dan bermain anak berjalan sesuai rencana, serta memberikan dukungan dan motivasi kepada anakanak. Hal terpenting yang dilakukan guru dalam pijakan ini adalah mengamati anak dan mencatat hasil pengamatan terhadap perkembangan anak (Sutanto, 2009).

3) Pijakan Pengalaman Setelah Bermain (15 menit)

Ketika waktu bermain selesai, guru memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan seluruh anak. Kemudian, pendidik mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan untuk melatih daya ingat anak. Menurut Nuraini, pijakan pengalaman setelah bermain yaitu menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat. Maka dapat disimpulkan

bahwa pijakan setelah main adalah membereskan alat dan bahan main yang telah digunakan dan pijakan ini dilakukan untuk memberikan penguatan kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan (Salafudin, 2024).

f. Makan Bersama (10 menit)

Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama dengan jenis makanan berat atau ringan, berupa kue atau makanan lain yang disiapkan sekolah dan yang dibawa oleh masing-masing anak. Sebelum makan, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan dan menyarankan anak lain agar mau berbagi makanan pada temannya. Guru memberitahukan jenis makanan yang sehat dan kurang sehat untuk dikonsumsi. Guru menjadikan waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik dan sopan. Anak harus dilibatkan untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan pada tempatnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa makan bersama adalah kesempatan guru membiasakan anak-anak untuk makan makanan yang sehat dan mengajari tata cara makan yang baik dan benar.

g. Kegiatan Penutup (10 menit)

Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru mengajak menyanyi atau membaca puisi. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari selanjutnya dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing. Guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran memimpin doa penutup. Gunakan urutan berdasarkan posisi duduk, jenis kelamin, dan cara lain untuk keluar dan

bersalaman lebih dahulu agar menghindari berebut saat pulang. Kegiatan penutup bisa disimpulkan bahwa kegiatan ini dilakukan sebagai penyampaian informasi mengenai kegiatan besoknya serta mengarahkan anak untuk pulang dengan rapi dan teratur. (Valentina Dewi et al., 2023)

6. Indikator Pembelajaran Model Pembelajaran Sentra

Indikator penerapan model pembelajaran sentra balok dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis sentra (Salafudin, 2024), yaitu:

- a. Penataan lingkungan belajar
- b. Ketersediaan alat dan bahan
- c. Peran guru sebagai fasilitator
- d. Pelaksanaan kegiatan sentra (pembukaan, inti, penutup)
- e. Interaksi anak dengan alat dan bahan
- f. Interaksi antar anak
- g. Kendala pembelajaran

B. Pengembangan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata *to create* yang artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah ataupun produk. Selain itu ada juga yang berpendapat bahwa kreativitas merupakan sesuatu hal yang berkaitan dengan daya cipta, kelenturan, kelancaran serta originalitas dalam berpikir, juga dengan multi kecerdasan karena harus berpikir dari semua arah dan ke semua arah, menyelesaikan suatu persoalan dengan berbagai solusi yang tak terduga.

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Kreativitas belajar seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang. Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya (Sofia, 2023).

Guildford menyatakan kreativitas sebagai kapasitas individu untuk memunculkan ide berdasarkan cara berpikir divergen daripada cara berpikir konvergen. Torrence mendefinisikan kreativitas sebagai: Sebuah proses menjadi sensitive pada suatu permasalahan, kekurangan, kekosongan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, dan lain-lain, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat tebakan, atau

membuat hipotesis mengenai kekurangan melakukan tes pada hipotesis dan mengulang tes tersebut dan membuat modifikasi pada tes dan mengulang tes itu lagi, dan pada akhirnya dapat menjelaskan hasil yang didapatkan (Al Azizi, 2022).

Dari pendapat ahli yang berbeda-beda ini membuktikan bahwa kreativitas sendiri sulit didefinisikan. Hal ini dikarenakan semakin seseorang mendefinisikan makna kreatif itu sendiri semakin seseorang itu kreatif dalam memaknai kata kreatif tersebut. Sehingga dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas sendiri memiliki definisi kemampuan seseorang dalam mencipta sesuatu yang baru dengan imajinatif berdasarkan ide, gagasan, dan produk yang berdaya guna serta menjunjung tinggi aturan moral (Andriani, 2020).

2. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas pada anak usia dini memiliki pola pemikirannya sendiri dalam berpikir kreatif dan menuangkan ide-ide yang tidak terbatas dalam setiap anak. Menurut pendapat James J. Gaallagher menyatakan, bahwa “Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion 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).

Kreativitas dapat terjadi karena adanya proses individu dalam menemukan gagasan-gagasan baru ataupun membuat produk baru yang sudah melekat pada individu tersebut. Gagasan baru tersebut muncul karena adanya penggabungan ide yang sudah mereka pelajari sebelumnya dengan ide mereka sendiri sehingga

tercipta gagasan atau ide-ide baru. Semiawan menyatakan, kreativitas merupakan kemampuan dalam memberikan gagasan-gagasan baru dan dapat diterapkan untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada. Gagasan-gagasan baru tersebut dapat dijadikan cara dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, dengan mengekspresikan gagasan-gagasan batin, perasaan, dan emosi mereka untuk menghasilkan ide-ide baru yang mereka pelajari sebelumnya untuk dapat menemukan solusi yang tepat dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi (Syaharuddin, 2021).

Kemudian indikator kreativitas anak usia 4-5 tahun menurut para ahli yaitu imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, percaya diri, berani mengambil risiko, mandiri dalam berpikir. Anak usia 4-5 tahun bisa dikatakan fase balita pada usia ini dapat digambarkan bahwa mereka membutuhkan lebih banyak tempat dan kebebasan untuk melatih kemampuan dan keterampilan baru yang mereka punya. Pada dasarnya mereka memiliki potensi yang sama, tetapi dengan proses pendidikan dilingkungan yang berbeda yang menyebabkan potensi antara manusia yang satu dengan manusia yang lain berbeda. Anak di usia 4-5 tahun pada tahap perkembangan anak yang memiliki karakteristik berfikir konret, egosentris, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi (Makhmudah, 2020).

Suryana menyatakan, kreativitas adalah kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bermakna. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain dan berbeda dari yang sebelumnya. Ide baru tersebut didasarkan pada pemikiran kreatif

individu dalam menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda dari orang lain. Kemampuan dalam berkreaitivitas dan imajinatif ini, dapat menghasilkan suatu pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat (Oktani Haloho, 2023).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam mengembangkan proses berpikir kreatifnya dengan cara menemukan ide-ide baru untuk memecahkan suatu permasalahan atau mampu membuat suatu karya yang baru menjadi suatu yang bermanfaat dan bermakna

3. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena untuk menjadikan anak kreatif dan imajinatif yang dapat menghasilkan daya cipta sendiri melalui suatu karya seni. Beetlestone menyatakan, kreativitas dan seni berkaitan erat melalui rangkaian reprensensi. Kreativitas dapat dihasilkan melalui karya seni yang menarik yang berasal dari pemikiran anak sendiri (Sayfi'i & Ilmayanti, 2021).

Mengembangkan kreativitas sejak usia dini sangat diperlukan untuk dapat mewujudkan dirinya dalam meningkatkan kualitas hidupnya melalui kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kemampuan anak dalam berkreaitivitas dapat mengasah kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya dan memberikan kesenangan tersendiri bagi anak ketika melakukan kegiatan berkreasi (Rahim et al., 2020).

Menurut pendapat Mulyasa menyatakan, pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini didasarkan pada beberapa alasan adalah sebagai berikut:

- a. Kreativitas merupakan suatu bentuk aktualisasi diri setiap individu melalui kegiatan berkreasi. Aktualisasi diri merupakan keinginan seseorang dalam menggunakan seluruh kemampuannya untuk mencapai apapun yang ingin dilakukannya. Aktualisasi diri adalah kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada. Dengan berkreaitivitas dapat mendorong anak berfikir kreatif untuk mencari solusi yang tepat dalam memecahkan suatu permasalahan.
- c. Kegiatan kreatif dapat memberikan kepuasan bagi anak tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya saja. Kepuasan inilah yang akan mendorong anak melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.
- d. Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman dan ilmuwan. Setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini untuk menjadi seseorang yang lebih baik tidak hanya sekedar memperoleh keuntungan material saja tetapi dapat menghasilkan karya yang bermakna dari para seniman.
- e. Kreativitas perlu di pupuk sejak dini memungkinkan setiap anak mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Potensi anak dapat berkembang karena adanya rangsangan yang tepat dari lingkungan disekitar anak. Dalam mengembangkan

keaktivitas ini dapat menghasilkan ide-ide atau gagasan baru, penemuan baru yang berbeda dari sebelumnya, dan perilaku kreatif anak dalam berkreasi (Pura & Asnawati, 2024).

Menurut Musfiroh dan Tatminingsih menyatakan, pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Kreativitas adalah perwujudan aktualisasi diri tertinggi. Kreativitas dapat mendorong manusia untuk mencapai tahap tertinggi dalam mengaktualisasikan dirinya sebagai manusia seutuhnya.
- 2) Kreativitas dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan manusia. Kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidupnya yang akan terus berkembang yang dapat membuat suatu karya atau produk yang menarik yang dapat berharga bagi dirinya sendiri maupun orang lain.
- 3) Kreativitas dapat mendukung segala aspek perkembangan anak. Kreativitas tidak hanya mampu memecahkan permasalahan secara kreatif, namun dapat mendukung perkembangan anak dalam mengoptimalkan berbagai potensi yang ada pada dirinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas pada anak usia dini sangat penting karena dengan berkreasi anak dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada dirinya dan meningkatkan kualitas pribadinya. Kreativitas dapat mengembangkan kemampuan anak berpikir kreatif mampu mengekspresikan berbagai macam ide dalam membuat suatu karya hasil pemikirannya sendiri dan dapat memberikan kesenangan ketika anak melakukan kegiatan bermain (Prima, 2021).

4. Ciri dan Karakteristik

Kreativitas Anak kreatif lebih cenderung berpikir divergen, proses berpikir untuk menemukan banyak alternatif jawaban dari segala sisi. Kreativitas anak sendiri memiliki beberapa ciri diantaranya:

- a. Baru dalam gagasan atau produk.
 - b. Inovatif
 - c. Berguna
 - d. Bisa dimengerti
 - e. Membuat kombinasi serta menemukan banyak kemungkinan
- Sedangkan ciri- ciri anak kreatif menurut Suyanto dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini adalah:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti- hentinya.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalamanpengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Karakteristik kreativitas itu sendiri yaitu:
 - a) Mampu diterima.
 - b) Kreativitas merupakan proses bukan hasil.

- c) Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- d) Kreativitas mengarah kepenemuan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkrit atau abstrak.
- e) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- f) Kreativitas merupakan suatu cara berpikir; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- g) Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan
- h) Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun (Kamilah et al., 2020).

5. Ciri-Ciri Kreativitas pada Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang unik memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda-beda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Menurut pendapat Supriadi ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori kategori kognitif dan non kognitif). Ciri-ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Ciri kepribadian orang yang kreatif yaitu sebagai berikut : (a) antusias;

(b) banyak akal,; (c) berpikiran terbuka; (d) bersikap spontan; (e) cakap; (f) giat dan rajin, (g) ingin tahu; (f) kritis; (h) mampu menyesuaikan diri; (i) unik; (j) percaya diri; (i) dan penuh daya cipta (Dewi, 2021).

Anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai macam hal yang ingin diketahuinya, memikirkan banyak ide untuk dapat memecahkan permasalahannya, tidak mudah menyerah dalam menghadapi permasalahan dan akan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikannya, dapat membuat karya yang menarik hasil pemikirannya sendiri, dan mampu percaya diri dengan ide yang dibuatnya. Menurut pendapat Musfiroh menyatakan ciriciri anak yang disebut kreatif diantaranya sebagai berikut:

- a. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main; mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan
- b. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita
- c. Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal” dalam cukup lama
- d. Menata sesuatu sesuai selera
- e. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa
- f. Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Anak yang kreatif senang bereksplorasi, mencoba menebak-nebak, dan bermain-main di lingkungan sekitarnya yang dapat menambah pengalaman belajarnya. Anak yang kreatif suka berimajinasi menuangkan idenya dalam karyanya ataupun menceritakan berbagai hal seolah-olah mereka melihat dan mengalaminya sendiri padahal hanya imajinasi anak. Selain itu anak yang kreatif selalu fokus dengan apa yang anak kerjakan dan selalu

mengulang informasi yang diketahuinya untuk mengetahui lebih jauh (Susanto, 2009). Torrance menyatakan ciri-ciri lain dari anak yang kreatif antara lain sebagai berikut:

1. Berani dalam pendirian dan keyakinan. Anak tidak takut untuk berbeda dalam segala hal dengan anak yang lainnya, anak akan teguh dalam pendirian, keyakinan, serta memiliki keberanian dalam mengungkapkan gagasannya
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang ingin diketahuinya. Anak ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya
3. Mandiri dalam berpikir dan memberikan pertimbangan. Anak akan memperlihatkan kemauan dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan pertimbangan terhadap berbagai hal untuk mencari solusi yang tepat dalam memecahkan permasalahan.
4. Mampu berkonsentrasi secara terus menerus dalam proyek kreatifnya. Anak mempunyai semangat yang besar dalam melakukan kegiatan yang diminatinya dan fokus dalam mengerjakannya.
5. Intuitif, yaitu ketika anak memecahkan suatu masalah mereka tidak hanya sekedar memikirkan yang rasional, tetapi juga menggunakan alam bawah sadarnya dalam berpikir.
6. Mempunyai keuletan yang tinggi. Anak tidak megenal kata putus asa dan pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan.
7. Anak tidak begitu saja menerima pendapat orang lain apabila tidak sesuai dengan pendiriannya. Anak yang kreatif akan

teguh dengan pendiriannya yang dianggapnya benar dan tidak mudah terpengaruh dengan pendapat orang lain.

8. Mempunyai kepercayaan diri yang cukup tinggi. Anak akan berani mengekspresikan dirinya dan mempunyai keyakinan dapat menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas pada anak usia dini terdiri dari dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Kategori kognitif meliputi kelancaran, keluwesan, orisinal, dan keterperincian sedangkan non kognitif berupa motivasi dan kepribadian anak yang kreatif meliputi berpikir kreatif, mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya, suka bereksplorasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, mampu berkonsentrasi, memiliki pendirian sendiri, percaya diri dan tidak putus asa. Dengan adanya ciri-ciri dan karakteristik kreativitas anak secara tidak langsung sudah menjelaskan pentingnya pengembangan kreativitas bagi anak. Dimana adanya pengembangan kreativitas ini mampu mengembangkan seperti imajinasi anak dalam menggali potensi dalam dirinya, mampu menikmati proses dibanding hasil, mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan fantasinya yang mana hal ini dapat berguna bagi dirinya dimasa mendatang (Farida, 2022).

6. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Menurut Rachmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Faktor

pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Faktor Pendukung dalam pengembangan kreativitas anak usia dini :

- a. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan
- b. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak akan dapat kreatif.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal. terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- d. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan lingkungan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- g. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan

cara mendidik anak otoriter akan memadamkannya (Basori, 2024).

Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehidupan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Faktor pendukung pengembangan kreativitas anak pada dasarnya membebaskan anak dalam menyampaikan ide, gagasannya kedalam suatu karya. Dukungan dari orang sekitar tanpa memberikan batasan ini akan sangat mendukung anak dalam berkreaitivitas dengan pikirannya. Faktor penghambat pengembangan kreativitas pada anak usia dini diantaranya, sebagai berikut :

- a) Mendorong berpikir literal & logis daripada bekerja untuk menajamkan imajinasi anak.
- b) Terlalu berkiblat pada pandangan tradisional
- c) Mengganjar anak hanya jika mereka mematuhi perintah, minimalisasi resiko, membuat anak merasa bersalah
- d) Ketat waktu dan tidak ada fleksibilitas jadwal
- e) Menghindari pertanyaan anak & menghalangi eksplorasi ide
- f) Menekankan ingatan, imitasi, dan tugas terencana

Faktor penghambatnya pun pada dasaarnya agar tidak memberikan batasan pada anak. Seperti membuat gambar seperti contoh, menghalangi anak dalam bereksplorasi. Hal hal seperti itulah yang membuat kreativitas anak tidak berkembang(Ajeng Rizki Safira, 2022).

7. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas anak dalam penelitian ini menurut (Basori, 2024), meliputi kemampuan anak dalam mengembangkan ide dan hasil karya melalui kegiatan bermain, yaitu:

a. Menuangkan Ide dan Imajinasi

Menuangkan ide dan imajinasi merupakan kemampuan anak dalam mengekspresikan gagasan, pikiran, dan khayalannya melalui suatu karya atau aktivitas yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran, anak diberikan kesempatan untuk memilih warna, bentuk, atau cara menyelesaikan tugas sesuai dengan pemikirannya sendiri. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan kreativitas serta mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa harus selalu mengikuti contoh yang diberikan oleh guru.

b. Membuat Karya atau Bentuk Sendiri

Membuat karya atau bentuk sendiri merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan suatu hasil kerja berdasarkan ide dan kemampuannya secara mandiri. Anak tidak hanya meniru contoh yang diberikan, tetapi juga mampu menciptakan atau memodifikasi hasil karya sesuai dengan kreativitasnya. Kemampuan ini menunjukkan adanya perkembangan kemandirian, kreativitas, serta kemampuan anak dalam mengolah berbagai bahan dan media pembelajaran menjadi suatu karya yang bermakna.

c. Keberanian Bereksplorasi

Keberanian bereksplorasi adalah kemampuan anak untuk mencoba berbagai hal baru dalam proses pembelajaran tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Anak yang memiliki

keberanian bereksplorasi akan lebih aktif mencoba warna, bentuk, teknik, atau cara baru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sikap ini penting untuk mengembangkan kreativitas karena anak belajar menemukan pengalaman baru dan mengembangkan potensi dirinya melalui proses mencoba dan menemukan.

d. Keaktifan Anak dalam Kegiatan

Keaktifan anak dalam kegiatan merupakan keterlibatan anak secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan dapat terlihat dari antusiasme anak dalam mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, serta berpartisipasi dalam setiap tahapan kegiatan. Semakin aktif anak dalam kegiatan pembelajaran, semakin besar pula kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat mendukung perkembangan kemampuan dan kreativitasnya.

e. Kerja Sama dengan Teman

Kerja sama dengan teman merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bekerja bersama dengan peserta didik lainnya dalam menyelesaikan suatu kegiatan. Melalui kerja sama, anak belajar berbagi alat, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, serta membangun hubungan sosial yang positif. Kemampuan ini tidak hanya mendukung perkembangan sosial anak, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

f. Percaya Diri dalam Menunjukkan Karya

Percaya diri dalam menunjukkan karya adalah kemampuan anak untuk menampilkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru maupun teman-temannya tanpa merasa malu

atau takut. Sikap percaya diri terlihat ketika anak berani menjelaskan hasil karyanya, menerima apresiasi, serta menunjukkan kebanggaan terhadap usaha yang telah dilakukan. Kemampuan ini penting untuk membangun rasa percaya diri dan motivasi anak dalam berkarya serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

g. Pemecahan Masalah Sederhana

Pemecahan masalah sederhana merupakan kemampuan anak dalam menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan selama kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini dapat terlihat ketika anak berusaha memperbaiki kesalahan, mencari alternatif penggunaan alat atau bahan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cara yang sesuai. Melalui kemampuan pemecahan masalah, anak belajar berpikir kreatif, mandiri, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi hambatan dalam proses belajar.

C. Penelitian yang Relevan

Agar penelitian ini tidak tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya, maka dalam hal ini perlu dilakukan telaah kepustakaan berupa kajian terhadap penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini ada beberapa tulisan yang relevan dijadikan kajian terhadap penelitian sebelumnya diantaranya;

1. Skripsi yang berjudul *“Model Pembelajaran Sentra di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Qurrota A’yun Bandar Lampung”* ditulis oleh Eka Fitriana, NIM : 1313054012, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Kesimpulan penelitian ini, persiapan pembelajaran digunakan untuk mempersiapkan suatu kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang digunakan mengacu pada 4 pijakan dan evaluasi pembelajaran di TK IT Qurrota A'yun Bandar Lampung dalam penilaian tersebut guru mengobservasi dan mendokumentasi setiap kegiatan anak baik itu saat proses maupun hasil karya anak, guru juga memberikan penilaian dalam bentuk rating scale.

2. Skripsi yang berjudul *"Implementasi Pendekatan Sentra dan Lingkaran (Beyond Center and Circle Time) dalam Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Islam DI KBIT Insan Kamil Cibenon Kecamatan Sidarejo Tahun Ajaran 2011/2012"* ditulis oleh Ingatul Khasanah, NIM: 072331077, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sentra dan lingkaran di KBIT Insan Kamil Cibenon Sidareja sudah cukup baik, karena dalam praktiknya di lapangan proses pembelajarannya sudah dirancang dan dilengkapi dengan alat-alat permainan edukatif. Selain itu, penanaman nilai-nilai agama Islam melalui pendekatan sentra dan lingkaran juga berhasil.

3. Skripsi yang berjudul *"Pengaruh Metode Pembelajaran Sentra terhadap Perkembangan Kemampuan Bersosialisasi Anak di Taman Kanak-kanak (TK) Mujahidin 1 Surabaya"* ditulis oleh Intan Milasari, NIM: D78214023, Pendidikan Islam Anak Usia Dini,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran sentra dan perkembangan kemampuan bersosialisasi anak di TK Mujahidin 1 Surabaya tergolong baik, dan hasil penelitian ini yakni antara penerapan metode pembelajaran sentra mempunyai korelasi yang signifikan dengan perkembangan kemampuan bersosialisasi anak.

4. Skripsi yang berjudul *“Model Pembelajaran Sentra Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Ra Al – Uswah Delanggu”* ditulis oleh Laili Nur Hidayah NIM; 173131059 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Pada Tahun 2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan metode bermain balok dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini di RA Al-Uswah Delanggu dikarenakan, guru merencanakan kegiatan sentra balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak melalui bermain balok dan bagaimana cara penggunaannya.

D. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, peneliti fokus pada penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kreativitas di TK Dharma Wanita Persatuan Tais, Kabupaten Seluma.

Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini selain menyiapkan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas merupakan

kemampuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu ide atau gagasan baru yang sesuai dengan imajinasinya sehingga membentuk sebuah karya maupun memecahkan sebuah masalah.

Dalam pengembangan kreativitas anak guru bisa menggunakan model pembelajaran sentra. Dalam pembelajaran sentra anak bisa berkreasi maupun berimajinasi tentang apa yang akan dibuat oleh anak. Dengan pembelajaran sentra anak bisa membuat karya yang diinginkan sehingga tercapai tujuan dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

