

**PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
(Studi Kasus di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

HIKMATUL IZZAH
NIM: 06470029

**JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hikmatul Izzah
Nim : 06470029
Jurusan : Kependidikan Islam (KI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian penulis sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain.

Yogyakarta, 10 November 2010

Yang menyatakan,



Hikmatul Izzah
NIM. 06470029



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari Hikmatul Izzah
Lamp :-

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Hikmatul Izzah
Nim : 06470029
Judul Skripsi : Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.
(Studi Kasus di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta)

Sudah dapat diajukan kepada Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 November 2010

Pembimbing,

Dra. Nadlifah, M.Pd.
NIP.19560412 198503 1 007



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN/02/DT/PP.01/ /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak (Studi Kasus di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Hikmatul Izzah

NIM : 06470029

Telah dimunaqsyahkan pada : 26 November 2010

Nilai munaqsyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH:

Ketua Sidang

Dra. Na'ifah, M.Pd.
NIP. 19680807 199403 2 003

Penguji I

Drs. H. Mangun Budiyo, M.S.I.
NIP. 19551219 198503 1 001

Penguji II

Drs. Jamroh Latief, M.Si.
NIP. 19560412 198503 1 007

Yogyakarta, ..09..DEC..2010.....

UTN Sunan Kalijaga

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag.
NIP. 19631107 198903 1 003



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Hikmatul Izzah
Nim : 06470029
Judul Skripsi : Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak
(Studi Kasus di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta)

Yang sudah dimunaqsyahkan pada hari Jum'at tanggal 26 November 2010 sudah dapat diajukan kembali kepada Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 06 Desember 2010

Konsultan,

Dra. Nadlifah, M.Pd.
NIP.19080807 199403 2 003

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

"Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."
(QS. Ar-Ra'du: 11)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Semarang: J-Art, 2005), hal. 251.

PERSEMBAHAN

*Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada:
Almamater Tercinta
Jurusan Kependidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Shalawat dan salam semoga terlimpah ruah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai figur teladan dalam dunia pendidikan yang patut ditiru dan *digugu*. Penyusun menyadari dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dra. Nurrohmah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dra Wiji Hidayati, M.Ag, selaku Sekretaris Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dra. Nadlifah M.Pd, selaku Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga dan fikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. H. Hamruni M.Si, selaku Penasehat Akademik, selama menempuh Program Strata Satu (SI) di Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibu Netti Susanty selaku Kepala *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta beserta para Ibu guru dan seluruh karyawan *Play Group*.
8. Bapak dan Ibu tercinta (Syafi'i dan Umu Sa'adah S.Pd.I) dan seluruh keluarga, yang telah memberikan dukungan baik do'a, moril maupun materil kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ahmad Muhibbin beserta keluarga yang telah mencurahkan kasih sayangnya yang tiada tara untuk penulis. Sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kepada semuanya, penulis memanjatkan do'a kehadiran Allah SWT. Semoga jasa-jasa mereka diterima sebagai amal yang shaleh dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin

Yogyakarta, 05 November 2010
Penulis,

Hikmatul Izzah
NIM. 06470029

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| HALAMAN SURAT PERSETUJUAN KONSULTAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| ABSTRAK | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 4 |
| D. Telaah Pustaka | 5 |
| E. Landasan Teoritik | 7 |
| F. Metode Penelitian | 22 |
| G. Sistematika Pembahasan..... | 27 |
| BAB II LETAK GEORAFIS <i>PLAY GROUP</i> AISIYIAH SAPEN | |
| YOGYAKARTA | 29 |
| A. Letak dan Keadaan Geografis <i>Play Group</i> Aisyiyah Sapen Yogyakarta..... | 29 |

| | |
|---|-----------|
| B. Sejarah Singkat Berdiri <i>Play Group</i> Aisyiyah Sapen Yogyakarta..... | 29 |
| C. Visi, Misi, dan Misi | 33 |
| D. Struktur Organisasi | 35 |
| E. Program Kegiatan | 39 |
| F. Sarana dan Prasarana | 43 |
| BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 45 |
| A. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di <i>Play group Aisyiyah Sapen Yogyakarta</i> | 45 |
| B. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Lewat ke Lima Sentra..... | 55 |
| C. Hasil Dari Upaya Guru dalam mengembangkan kreativitas Anak..... | 69 |
| BAB IV PENUTUP | 73 |
| A. Kesimpulan | 73 |
| B. Saran-saran..... | 74 |
| C. Kata Penutup..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

ABSTRAK

Hikmatul Izzah. *Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak (Studi Kasus di Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta)*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tentang bagaimana upaya guru di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta dalam membentuk kreativitas anak. Selain itu juga untuk mengetahui bagaimana cara guru dalam mengembangkan kreativitas anak lewat kelima sentra yang ada di *Play Group* tersebut. Terlepas dari peran guru yang sangat penting di sekolah, orang tua juga sangat berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas seorang anak. Dengan hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi solusi bagi orang tua dan guru dalam membentuk kreativitas anak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan mengambil lokasi di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta. Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah kepala *Play Group* beserta guru yang mengajar di *Play Group* tersebut. Kreativitas dipandang sangat perlu khususnya pada anak usia dini, dan guru merupakan faktor penting yang ada di dalamnya. Inti dari penelitian ini adalah guru sangat berperan dalam menunjang kreativitas yang dimiliki oleh seorang anak, dan cara mengembangkan kreativitas anak tersebut dilakukan dengan cara bermain permainan tradisional (teklek, dll.) dan juga dengan cara bergerak mengikuti lantunan lagu. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak dapat terlihat dalam cara guru mengajar, yaitu melalui rancangan materi dan metode yang didasari kreativitas guru sehingga dapat melatih anak untuk mengetahui berbagai kebutuhan dan kewajibannya. Selain itu juga guru memberikan contoh perilaku kreatifitas dalam kehidupan sehari-hari, memberikan arahan, latihan dan bimbingan kepada anak, bekerjasama antar sesama guru serta selalu berkomunikasi dengan orang tua. (2) Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas lewat kelima sentra tersebut terlihat ketika anak sudah bisa melakukan kegiatan yang dapat menimbulkan kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Faktor lingkungan, guru dan orang tua juga dapat berpengaruh terhadap kreativitas seorang anak. Sehingga antara lingkungan, guru dan orang tua harus bekerjasama dalam membangun kreativitas anak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanat Allah SWT yang dititipkan kepada kedua orang tua. Karena itu anak dilahirkan dalam keadaan yang suci. Bagaimana jadinya kelak di kemudian hari, tergantung pada kedua orang tuanya yang mendidik, membina, merawat sekaligus mengarahkannya.¹ Peran orang tua itu sangat menentukan perilaku sang anak di kemudian hari.

Terlepas dari peran orang tua yang sangat penting di rumah, guru juga sangat menentukan kehidupan seorang anak dikemudian hari. Orang tua tanpa didampingi oleh seorang guru akan kurang maksimal dalam mengasuh dan mendidik. Karena, peran orang tua adalah mendidik seorang anak di rumah, sedangkan peran seorang guru adalah bertugas di sekolah. Oleh karena itu, antara orang tua dan guru harus saling bekerja sama dalam hal mendidik agar tercapai apa yang dikehendaki baik dari guru maupun orang tua. Karena keduanya merupakan faktor penting untuk menunjang bagaimana anak tersebut ketika dewasa.

Pendidikan sangat penting bagi setiap kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan, manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang ia miliki. Setiap manusia yang terlahir di muka bumi ini pada dasarnya telah dibekali oleh Allah dengan potensi yang akan

¹ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2010), hal. vii.

dikembangkan sendiri oleh manusia tersebut sesuai dengan kemampuan yang telah ia miliki. Terlepas dari orang itu perempuan atau laki-laki, tua ataupun muda, semuanya berkewajiban untuk menuntut ilmu dan mendapatkan pendidikan yang layak untuk dipelajari.

Guru merupakan seseorang yang sangat penting dalam pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu memahami aktivitas dari masing-masing siswanya. Mereka perlu memiliki ketrampilan untuk membantu dan mendorong anak untuk dapat mengungkapkan daya kreativitas yang dimilikinya, membina mereka untuk mengembangkan kesediaan dan keberanian dalam mewujudkan kreativitas mereka.

Hal yang paling penting yang harus disadari oleh seorang guru adalah bahwa setiap siswanya mempunyai potensi yang kreatif. Beberapa dari mereka mungkin memiliki potensi yang lebih dari pada yang lain, akan tetapi tak ada orang yang tak kreatif sama sekali di dunia ini, paling tidak ia memiliki sedikit potensi/kreativitas yang ia miliki sejak lahir.

Play Group merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini yakni usia (3-4 tahun). Pendidikan ini diarahkan untuk mengembangkan kreativitas sang anak seoptimal mungkin sesuai dengan tahap tumbuh kembang sang anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Bagi anak yang berusia (3-4 tahun), perkembangan kreativitas sudah mulai berkembang.

Hal ini tampak dari kemampuan mereka untuk melakukan kegiatan secara berkelompok dengan teman barunya. Dan kegiatan tersebut akan dapat

membuat mereka lebih menikmati permainan. Karena mereka dapat berbagi dengan teman-teman sebayanya sendiri.

Pendidikan anak usia dini ini merupakan pendidikan yang sangat penting dan sangatlah menentukan bagi perkembangan sang anak selanjutnya. Mengingat pentingnya pendidikan anak usia dini ini, maka pemerintah Indonesia menetapkan Pendidikan Anak Usia Dini dalam pasal tersendiri UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, Pasal 28 ayat 4 yaitu yang berbunyi “pendidikan anak usia dini pada jalur non formal berbentuk Kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat”²

Fokus penelitian ini adalah anak usia dini yang usianya (3-4 tahun) di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta. Karena fokus penelitian ini adalah anak usia dini yang sudah memasuki jenjang pra sekolah di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta (usia 3-4 tahun). Maka, tanggung jawab dari orang tua akan sedikit berkurang. Karena tanggung jawab tersebut diambil alih oleh guru ketika di *Play Group*, namun ketika di rumah tanggung jawab dikembalikan kepada orang tua. Pada usia 3-4 tahun, anak rentan dalam menghadapi masalah, apapun yang dia tangkap orang tua harus menyadari betul apa yang dia tangkap adalah baik dan mendapatkan manfaat dikemudian hari. Karena, pada usia tersebut anak mengalami perubahan fase dari kehidupan sebelumnya. Salah satu perubahan tersebut adalah tingkah laku, karena yang dia lakukan berbeda dengan keadaan sebelumnya, yang pada

² UU RI. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal (28), (Bandung: Fokus Media, 2006), hlm. 19.

awalnya dia dididik di rumah oleh orang tuanya, lalu dia bergabung dengan guru dan teman-teman baru di sekelilingnya (di *Play Group*nya). Secara tidak langsung anak akan berubah seiring dengan berjalannya waktu. Dan perkembangan anak akan nampak ketika dia sudah berkembang dan tumbuh menjadi dewasa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan hendak dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*?
2. Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas lewat ke lima sentra tersebut di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*.

- b. Untuk mengetahui upaya guru di *Play Group* Aisyiyah Sopen Yogyakarta dalam mengembangkan kreativitas lewat ke lima sentra di *Play Group* tersebut.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

- a. Diharapkan karya ilmiah ini dapat menambah pemikiran tentang bagaimana mengembangkan kreativitas anak.
- b. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis terutama dalam hal mengembangkan kreativitas anak.

Dapat dijadikan masukan bagi orang tua dan pendidik untuk membangun dan mengembangkan kreativitas seorang anak.

D. Telaah Pustaka

Sepanjang pengamatan penulis hingga saat ini, ada beberapa hasil penelitian yang membahas tentang kreativitas, akan tetapi menekankan pada titik fokus atau objek penelitian yang berbeda, dan berikut merupakan beberapa contohnya:

Skripsi Widiastuti, dengan judul *Membangun Kreativitas Pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam*, (telaah pemikiran anna craft dalam buku: “membangun kreativitas anak”). Fakultas Tarbiyah, Jurusan Kependidikan Islam, 2004. Dalam skripsi ini lebih meniti beratkan pada bagaimana cara menumbuhkembangkan atau membangun kreativitas pada anak, sehingga nantinya anak akan memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan,

produk maupun unsur-unsur yang ada sebagai ungkapan dari totalitas pribadi yang merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya apabila dipandang atau ditinjau dari perspektif pendidikan Islam.³

Skripsi Aminah, dengan judul *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk It / Play Group Pesanteren Anak Internasional Genius Kids Krapyak Sewon Bantul*. Fakultas Tarbiyah, Jurusan Kependidikan Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007. Pada skripsi ini menjelaskan tentang seorang guru itu hendaknya mempunyai banyak resep untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar secara optimal, tentu saja harus disesuaikan dengan kemampuan dari masing-masing siswanya atau peserta didiknya. Seorang guru selayaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswanya.⁴

Skripsi Muflikhah, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2005, yang berjudul *Fungsi Permainan dalam Meningkatkan Jiwa Keagamaan dan Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak/RA Muslimat Manyar Gresik*. Skripsi ini memaparkan tentang bagaimana memupuk kreativitas pada anak melalui permainan, pengaruh bermain itu guna meningkatkan jiwa keagamaan. Skripsi ini menggunakan metode bermain sebagai sarana dalam

³ Widiastuti, *Membangun Kreativitas pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam (Telaah Pemikiran Anna Craft dalam buku "Membangun Kreativitas Anak"*, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Kependidikan Islam, UIN Sunan Kalijaga, 2008.

⁴ Aminah, *Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT / Play Group Pesanteren Anak Internasional Genius Kids Krapyak Sewon Bantul*. Fakultas Tarbiyah, Jurusan Kependidikan Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

meningkatkan jiwa keagamaan dan dapat mengembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak/RA Muslimat 10 Manyar Gresik.⁵

Buku yang berjudul “*membangun kreativitas anak secara Islami*” karya maimunah hasan. Dalam buku ini dijelaskan bahwa membangun kreativitas pada anak dianjurkan secara Islami agar anak mampu menemukan jati dirinya sehingga anak tidak terjerumus ke dalam lembah yang tidak diridhoi oleh Allah SWT.⁶ Selain itu juga, membimbing seorang anak sangat perlu belaian seorang ibu, karena bimbingan orang tua yang merupakan awal dari membimbing kreativitas seorang anak.

Dari beberapa skripsi dan buku yang telah penulis utarakan di atas, semuanya memang sama-sama membahas tentang masalah pembentukan kreativitas pada diri anak. Akan tetapi belum ada satu skripsi pun yang membahas tentang “*peran guru dalam menumbuhkembangkan kreativitas anak*”. Penelitian ini lebih menekankan kepada bagaimana upaya guru dalam menumbuhkembangkan kekreativitasan pada diri sang anak sejak usia dini.

E. Landasan Teoritik

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menghasilkan suatu karya yang baru, yang tentu saja karya yang berbeda dengan karya yang sebelumnya yang telah ada. Akan tetapi, bisa dikatakan

⁵ Muflikhah, “*Fungsi Permainan dalam Meningkatkan Jiwa Keagamaan dan Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak/RA Muslimat Manyar Gresik*”, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2005.

⁶ Maimunah Hasan, *Membangun*, hal. viii.

seseorang yang kreatif apabila orang itu mempunyai kemampuan yang memadai, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang produktif juga. Apabila seseorang sudah mempunyai kepribadian yang memadai, maka untuk membentuk produk yang kreatif itu akan lebih mudah.

Sebagai Negara yang berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga yang mampu memberi sumbangan yang bermakna kepada ilmu pengetahuan. Sehubungan dengan ini, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, kebutuhan masyarakat dan Negara.⁷

Tujuan pengembangan kreativitas siswa adalah untuk menghasilkan *out put* yang kreatif. Karena pada dasarnya, setiap orang itu mempunyai potensi yang kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara aktif, yang masing-masing mempunyai kadar yang berbeda-beda.

Utami Munandar berpendapat bahwa, pengembangan kreativitas siswa dapat menggunakan pendekatan atau strategi empat P yaitu kreativitas ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk.⁸

1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dan jangan mengharapkan semua melakukan

⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hal. 12.

⁸ *Ibid.*, hal. 20.

dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong

Untuk mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain-lain. Dan dorongan kuat dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Dorongan internal dan dorongan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal yang berlebihan atau yang tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan) siswa.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas siswa, ia perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk dari secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan yang kreatif. Dalam hal ini yang terpenting adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatifitas yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menekuni bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif peserta didik, dan dengan dorongan untuk bersibuk dari secara kreatif, dengan menyediakan waktu, sarana dan prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dapat dipastikan akan timbul.

Dan dari keempat perspektif kreativitas tersebut, yang terlihat paling menentukan dalam perwujudan kreativitas ialah aspek pribadi. Karena, pribadi seseoranglah yang sebenarnya sangat menentukan kreativitas yang dimilikinya.

Biasanya anak yang kreatif itu selalu ingin mengetahui terhadap apa yang belum ia ketahui. Kebanyakan anak kreatif juga selalu ingin menanyakan hal-hal yang sebelumnya tidak ia ketahui. Anak yang kreatif menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya terlihat mandiri dan memiliki rasa percaya diri yang lumayan tinggi. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak-anak pada umumnya.

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Sebagai orang yang kreatif, guru harus menyadari

bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang sangat penting. Oleh karena itu, semua kegiatan dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang motivator dalam bidang pendidikan.⁹

Seorang guru hendaknya mempunyai banyak cara untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar anak secara optimal, sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Anak perlu bantuan untuk mengembangkan daya cipta, mereka perlu tantangan untuk dapat memecahkan masalah dan memutuskan apa yang terbaik. Anak perlu menyatakan keinginannya, keputusannya dan melihat apa yang terjadi.

Menurut Elisabeth B. Hurlock (*Child Development*) yang telah diterjemahkan oleh Agus Dharma dalam bukunya *Perkembangan Anak Jilid 2*, menyebutkan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak antara lain¹⁰:

a. Waktu

Untuk menjadi aktif, kegiatan anak seharusnya jangan di atur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

⁹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 51.

¹⁰ Agus Dharma (ed.), *Perkembangan Anak*, jilid 2, (Jakarta: Erlangga), hal. 11.

b. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan “Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.”

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong 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 orang tua, anak yang tidak posesif

Orang tua yang terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kausalitas yang sangat mendukung kreativitas.

g. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan mendidik otoriter memadamkannya.

h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan “anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi”¹¹

Pada seorang anak yang berusia dini ini adalah masa yang sangat baik untuk mengembangkan bakat dan kreativitas. Karena, pada masa tersebut anak masih mempunyai banyak waktu luang untuk melakukan aktivitas secara kreatif, juga merupakan masa kritis bagi perkembangan intelektualnya. Oleh karena itu, perkembangan kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat aktivitas yang sering dilakukannya.

¹¹ *Ibid.*, hal. 13.

Maimunah Hasan berpendapat bahwa, pertumbuhan dan perkembangan kreativitas seorang anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:¹²

- 1) Faktor pembawaan
- 2) Faktor lingkungan (sekolah, keluarga)
- 3) Faktor emansipasi (kehendak untuk bebas dari orang lain)
- 4) Faktor eksplorasi (penjelasan terhadap keadaan dunia sekitarnya)

Dari keempat faktor tersebut, faktor pembawaan dan faktor lingkunganlah yang mempunyai pengaruh besar dalam pertumbuhan dan perkembangan kreativitas seorang anak. Hanya saja yang perlu diperhatikan bagaimana proses tersebut dapat diarahkan kepada tujuan yang diinginkan oleh peradaban masyarakat. Di sinilah peran sekolah, guru dan lain sebagainya benar-benar berfungsi dengan efektif dan efisien.¹³

Kelompok bermain Aisyiyah Sapen menggunakan metode pendekatan BCCT (*Beyond Centre And Circle Time*) pada kurikulum pelaksanaannya. Dalam setiap kegiatan harian anak, bersumber pada acuan menu pembelajaran pada pendidik anak usia dini yang dikeluarkan oleh DIKNAS tahun 2004 serta buku-buku panduan yang beredar. *Play Group* Aisyiyah Sapen juga membuka beberapa sentra

¹² Maimunah Hasan, *Membangun*, hal. 205.

¹³ *Ibid.*, hal. 206.

untuk anak-anak sebagai sarana untuk meningkatkan daya kreativitas sang anak, dan sentra-sentra tersebut adalah sebagai berikut:¹⁴

1) Sentra Persiapan

Di sentra persiapan anak banyak dikenalkan atau bermain dengan pengenalan berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan tema. Dikenalkan huruf, angka dan sebagainya. Contoh: menempel, menjiplak, menggunting, dan sebagainya.

2) Sentra Peran

Dalam sentra peran ini, anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan menjadi/menirukan yang sebenarnya. Menggunakan alat miniatur dari yang sebenarnya. Contoh: jadi seorang laki-laki, dengan menggunakan alat masak-memasak yang didesain khusus untuk anak-anak.

3) Sentra Bahan Alam

Di sentra bahan alam, anak dalam melakukan kegiatan lebih diutamakan menggunakan bahan alam. Seperti: daun-daun, ranting, bunga kering, dan sebagainya. Kegiatan bermain dapat melukis dan menempel dengan menggunakan bahan alam.

4) Sentra Balok

Pada sentra balok anak-anak lebih di tekankan untuk mengenal berbagai macam bentuk dan bangunan, seperti, membangun menara dari S balok bentuk kotak.

¹⁴ Penjelasan Ibu Nety Susanti, Kepala Play Group Aisyiyah pada pra observasi, pada tgl. 7 Mei 2010.

5) Sentra Imtaq (iman dan taqwa)

Dalam sentra imtaq, anak-anak diajarkan atau dikenalkan belajar sholat, dan mengaji, membedakan antara ciptaan Allah dan buatan manusia. Sebenarnya dalam sentra imtaq merupakan suatu pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut ibu kepala *Play Group* Aisyiyah Sapen, ke lima sentra tersebut akan mampu meningkatkan kreativitas seorang anak. Sehingga, penulis pun tergerak hatinya untuk dapat melakukan penelitian di *Play Group* tersebut.

Pada anak yang berusia 3-4 tahun adalah masa yang sangat baik untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena masih banyak waktu luang bagi anak untuk melakukan aktivitas secara kreatif. Oleh karena itu, perkembangan kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya serta sesuai dengan aktivitas yang dilakukannya, yaitu bermain sambil belajar.

Menurut Utami Munandar, ada beberapa permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas seorang anak, antara lain:¹⁵

1) Bermain Drama

Pada mulanya, anak bermain drama bersifat reproduktif, yaitu anak hanya menirukan orang tertentu dan situasi kehidupan

¹⁵ Utami Munandar, *Pengembangan*, hal. 50.

atau media massa yang digunakannya sebagai tema permainan drama. Kemudian dengan angat cepat permainan drama yang reproduktif diganti dengan permainan drama yang produktif. Permainan drama yang produktif adalah permainan drama sebagai wahana bagi anak untuk menciptakan tokoh dan tema permainannya, yang kadang-kadang hasil kreatif sangat mendekati orang dan situasi yang sesungguhnya.

Jadi, dengan bermain drama ini anak dapat meningkatkan kreativitas, hal ini juga disampaikan oleh Agus Dharma, bahwa dengan bermain drama, anak dapat melampaui batas alam nyata dan karenanya memperoleh kesenangan dan keuntungan kreativitas.¹⁶

2) Bermain Konstruktif

Permainan ini adalah di mana seorang anak akan meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari, dan lama-kelamaan anak akan mengubahnya sendiri agar permainannya sesuai dengan khayalannya.

Jadi, permainan ini dapat membantu bagi penyesuaian pribadi, di mana anak dapat membangun sesuatu dengan sendiri dan mendapatkan kepuasan terhadap apa yang sudah dilakukannya.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 51.

3) Melucu/humor

Adegan melucu pada anak sering kali dilakukan agar mereka dapat diterima secara sosial. Mereka pada mulanya mengetahui mengenai jenis situasi yang oleh orang lain dipersiapkan sebagai kelucuan. Kemudian mereka memanfaatkan informasi dari pengetahuan dan pengalaman lalu menerapkannya pada situasi baru. Maka dari itu, melucu/humor ini mempunyai unsur kreatif.

4) Bercerita

Bercerita juga termasuk cara agar siswa dapat berkembang secara kreatif. Yaitu, di mana seorang anak akan menceritakan hal-hal yang pernah didengar atau dilihatnya, kemudian cerita ini kelak akan bersifat produktif di mana anak akan membuat cerita sendiri berdasarkan bahan dari berbagai sumber.

Metode-metode tersebut sangat penting untuk dipelajari oleh guru, agar kelak dapat mendapatkan *out put* yang baik. Menurut tinjauan dari beberapa peneliti, dalam buku Utami Munandar mengatakan bahwa mengapa kreativitas itu begitu bermakna dalam hidup dan mengapa kreativitas itu perlu dipupuk sejak dini dalam anak didik.¹⁷

Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri

¹⁷ *Ibid.*, hal. 31-32.

merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kreativitas atau berfikir secara kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis).

Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan keputusan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.

Karena kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sunbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemu-penemu baru, dan teknologi baru. Dan untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif yang harus dipupuk sejak dini.

Dan berikut merupakan ciri-ciri dari kreativitas yang diutarakan oleh pakar psikologi (30 orang) adalah sebagai berikut¹⁸:

- a) Imajinatif
- b) Mempunyai prakarsa
- c) Mempunyai minat yang luas
- d) Mandiri dalam berfikir
- e) Melit
- f) Senang berpetualang
- g) Penuh energi
- h) Percaya diri
- i) Bersedia mengambil resiko
- j) Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Dari kesepuluh ciri-ciri orang yang kreatif tersebut dapat kita ketahui bahwa, kita tidak bisa sembarangan memanggil orang kreatif tanpa memandang bahwa dia memiliki suatu potensi yang memang dia adalah orang yang mempunyai banyak kreasi dalam hidupnya.

Guru adalah faktor yang paling penting dalam proses pengembangan kreativitas. Karena, berdasarkan fenomena-fenomena yang telah terjadi, sikap anak akan lebih menurut apabila gurunya yang menasehatinya. Karena anak akan takut apabila dia tidak naik kelas apabila dia tidak nurut pada gurunya. Dalam hal ini, bukan berarti anak tidak menurut pada orang tuanya sendiri.

¹⁸ *Ibid.*, hal. 37.

Studi-studi mengenai kreativitas menunjukkan bahwa, perkembangannya mengikuti pola yang dapat diramalkan. Ini tampak pada awal kehidupan dan pertama-tama terlihat dalam bidang permainan seorang anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan-pekerjaan lainnya.

Anak-anak belajar mengembangkan dirinya, menemukan bakatnya, dan daya kreasinya melalui permainan bebas. Bentuk-bentuk permainan yang terhitung mudah, yaitu seperti: permainan menggunakan tanah liat, pasir, dan sejenisnya yang dapat merangsang anak untuk dapat berfikir secara kreatif dan cepat.

Permainan tersebut sangat berguna untuk membangkitkan kecepatan dan kemampuan berpikir. Karena dengan permainan itu, anak akan dapat bermain dengan sesuka hati mereka, mereka akan mendapatkan imajinasi dengan sendirinya. Contohnya saja ketika dia bermain dengan tanah liat, anak akan cenderung mengotak-atik tanah liat tersebut dengan apa yang dia inginkan, begitu juga dengan pasir, dengan bermain pasir seorang anak akan dapat berimajinasi sesuai dengan apa yang dia pikirkan, misalnya dengan bermain pasir menulis dan membuat gunung-gunungan, dsb.

Oleh karena itu, kegiatan tersebut tidak bisa dilakukan anak dengan sendirinya. Melainkan harus ada dorongan atau bimbingan seorang guru yang mengarahkannya, di sinilah guru sangat berperan

dalam pengembangan kreativitas seorang anak. Guru harus memiliki beribu-ribu sabar apabila menemukan muridnya yang mempunyai daya kreatif yang mungkin kurang diantara teman-temannya yang lain.

F. Metode Penelitian

Agar penelitian ini mendapat hasil dan kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, di bawah ini akan diungkapkan beberapa hal yang berkaitan dengan metode penelitian.

1. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif. Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data dari persolalan-persoalan yang konkret dari lapangan.¹⁹ penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang data-datanya diperoleh di lapangan. Seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pemerintahan. Antara deskriptif dan pembahasan/analisis hasil penelitian dituangkan dalam satu bagian dan tidak terpisah dari bagian yang lain.²⁰

Kualitatif dapat diartikan bahwa penelitian ini tidak menggunakan rumus statistik sebagai analisis data. Oleh karena itu, data-data yang terkumpul tidak berupa angka, melainkan ucapan, tindakan, dan segala

¹⁹ Winarno Surakhmat, *Dasar dan Teknik Research*, (Bandung: Tataito, 1987), hal. 58.

²⁰ Agus Nuryatno Dkk., *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Yogyakarta: Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009), hal. 14.

fenomena yang terdapat di lapangan tentang penerapan pengembangan kreativitas siswa.

2. Metode Penentuan Subyek

Subyek penelitian ini adalah orang yang berhubungan langsung dalam memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subyek penelitian disebut juga sebagai narasumber, partisipan, atau informan.²¹ Penelitian ini lebih menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber.

Dalam penelitian ini, subyek penelitian yang dimaksud adalah guru dan Kepala *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta, dan rinciannya dapat dilihat dalam metode pengumpulan data.

3. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid, dalam penelitian ini diperlukan pengumpulan data dengan menggunakan tiga metode, yakni sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti.²² Secara terperinci, observasi akan dilakukan untuk mengamati fenomena-fenomena berikut:

- 1) Mengetahui cara seorang guru dalam mengembangkan kreativitas siswanya.

²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 299.

²² Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch, jilid 2*, (Yogyakarta: Andi, 2004), hal. 151.

- 2) Mengetahui kegiatan pendidik dan siswa dalam mengembangkan kreativitas siswa.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interview*) untuk memperoleh informasi dari pewawancara.²³ Wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dengan subyek yang diteliti agar dapat memperoleh data yang dapat dipertanggung jawabkan tentang pengembangan kreativitas siswa di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta.

Dan dari penjelasan di atas, wawancara akan dilakukan dengan informan-informan sebagai berikut:

- 1) Kepala *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta Ibu Netty Susanti

Kepala *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta adalah penanggung jawab dan pengelola seluruh jalannya pembelajaran di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta. Dari kepala *Play Group* tersebut didapat data tentang informasi-informasi yang bersifat umum yang berhubungan dengan *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta.

- 2) Guru *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta Ibu Sri Sukarti

Guru merupakan informan yang tahu benar tentang proses bermain/belajar di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta. Mereka adalah pelaksana pengembangan kreativitas pada siswa. Dari guru kelas, didapat data mengenai proses bermain/belajar di

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 132.

kelas, kondisi anak didik, kendala yang dihadapi, faktor pendukung, dan faktor penghambat dalam proses bermain/belajar, bentuk dan cara evaluasi, dan juga hasil yang telah dicapai.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan lain sebagainya.²⁴

Dokumentasi yang dimaksudkan adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan meneliti bahan-bahan dokumentasi yang ada, dan mempunyai kepentingan dengan tujuan yang dimaksud peneliti.

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tertulis tentang struktur organisasi, data siswa, guru, karyawan maupun pengurus *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta.

4. Metode Analisis Data

Langkah terakhir dalam metode penelitian yang digunakan adalah analisis data. Setelah semua data terkumpul, maka peneliti harus segera menyusun data yang diperoleh secara sistematis mulai dari hasil wawancara catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang telah didapatkan.

Proses analisis data atau langkah-langkah analisis data untuk penelitian kualitatif dalam pengumpulan data yaitu:

²⁴ *Ibid.*, hal. 187.

- a. Hasil dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya.
- b. Mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat abstraksi (abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman inti, proses dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya).
- c. Kemudian menyusunnya dalam satuan-satuan.
- d. Satuan-satuan tersebut kemudian dikategorisasikan sambil membuat coding.
- e. Kemudian mengadakan pemeriksaan keabsahan data.
- f. Setelah selesai tahap-tahap diatas mulailah kini tahap penafsiran data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substantif dengan menggunakan beberapa metode.²⁵

Kegiatan analisis data yang digunakan dalam skripsi ini adalah mendiskripsikan data hasil wawancara dengan guru di *Play Group* Aisyiyah Sopen Yogyakarta. Dengan maksud menuliskan data yang ada guna memperoleh bentuk yang nyata dari responden, sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh peneliti maupun orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian ini.

²⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 247.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka memberi gambaran awal dari skripsi ini, perlu kiranya penulis paparkan mengenai sistematika pembahasan. Skripsi ini terdiri dari empat bab yang masing-masing diperinci sub-sub bab secara sistematis dan saling berkaitan, yakni sebagai berikut:

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah untuk memberikan penjelasan secara akademik mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Kemudian rumusan masalah, yang dimaksud dengan rumusan masalah adalah untuk mempertegas pokok-pokok masalah yang akan diteliti agar lebih terfokus. Setelah itu dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian, yakni untuk menguraikan pentingnya penelitian ini. Sedangkan telaah pustaka berisi tentang perbandingan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul. Kemudian kerangka teoritik yang dilanjutkan dengan metode penelitian untuk mensistematisasikan metode dan langkah-langkah penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana cara yang dipergunakan dalam penulisan skripsi ini. Dan yang terakhir adalah sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tentang gambaran umum *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta. Gambaran tersebut meliputi letak geografis, sejarah berdiri, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan anak didik, serta keadaan sarana dan fasilitas pendidikan. Bab ini berfungsi untuk memberi gambaran utuh mengenai sekolah sebelum melangkah pada

pembahasan utama, yaitu “*Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak (Studi Kasus di Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta).*”

Bab ketiga, merupakan bab pembahasan dari hasil penelitian tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*, yang diawali dengan pembahasan tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*, upaya guru dalam mengembangkan kreativitas lewat kelima sentra tersebut di *Play Group Aisyiyah Sapen Yogyakarta*.

Bab keempat yaitu penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini agar dipertimbangkan mengenai masukan dari peneliti, baik bagi sekolah, orang tua, para peneliti lain maupun kalangan umum.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis dari peranan guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group* Aisyiyah Sapen. Penulis menyimpulkan dari rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Peran guru yang terdapat di *Play Group* Aisyiyah Sapen adalah: peran guru sebagai ahli instruksional, peran guru sebagai motivator, peran guru sebagai model dan peran guru sebagai pengarah. Sehingga, ketika anak sudah memasuki SD anak tinggal mengembangkan apa yang dia peroleh waktu di *Play Group*. Misal: anak akan mengembangkan bakatnya lewat menggambar atau melukis, dll.
2. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas lewat kelima sentra antara lain: guru berusaha melatih anak untuk kreatif lewat permainan-permainan yang ada, mengajari anak untuk dapat berperan sebagai dokter, perawat, dan lain-lain yang sesuai dengan suasana hatinya, mengajari anak untuk menyanyikan lagu-lagu islami, melatih kreativitas anak untuk menyusun kepingan balok menjadi bentuk bangunan rumah, masjid dan lain-lain sehingga anak terlatih untuk kreatif dengan sendirinya, anak dapat menempel, mewarnai, mengenal angka dan huruf yang dapat menunjang kreativitas seorang anak.

3. hasil dari upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah anak dapat melakukan aktivitas dengan mandiri. Sehingga, ketika anak sudah terlatih untuk mandiri anak akan dapat melakukan kegiatan dengan sendirinya, dan ketika seorang anak sudah terlatih untuk mandiri dan dapat melakukan kegiatan dengan sendirinya, maka kreativitas akan timbul dalam diri anak. Contohnya seperti: anak dapat mengenali barangnya sendiri, anak dapat meletakkan tas dan sepatu ke tempat semula, dan sebagainya.

B. Saran-Saran

Setelah melihat peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di *Play Group* Aisyiyah Sapen, hal-hal yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan peranan guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah:

1. Pendidik hendaknya lebih dapat mengkondisikan kelas senyaman mungkin sehingga tidak ada anak lepas perhatian guru.
2. Intonasi suara guru yang variatif dan lebih lantang, supaya perhatian anak tidak terpecah dan anak lebih tertarik mendengarkan guru karena dianggap lebih menarik.
3. Memberikan tindakan yang tegas dan tepat seperti memberikan hukuman kepada anak yang nakal, serta tidak selalu menuruti permintaan anak yang melebihi batas.

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Segenap upaya dan kemampuan telah penulis curahkan dalam pembuatan skripsi ini, namun penulis sangat menyadari akan keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki oleh setiap manusia. Oleh sebab itu tentunya masih banyak kesalahan dan kekurangan yang dijumpai dalam penulisan ini, sehingga penulisan sangat mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya tiada kata yang terucap kepada Allah SWT. Penulis mohon diberikan petunjuk dan berserah diri kepada-Nya. Semoga karya sederhana ini mendapatkan ridho dari Allah SWT. Dan dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi dan pada para pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya. Semoga kajian ini dapat dijadikan kajian lebih lanjut dan mendalam terutama sebagai peningkatan kemampuan guru dalam membentuk kreativitas anak di *Play Group* Aisyiyah Sapen Yogyakarta khususnya dan *Play Group* seluruh Indonesia pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Nuryatno Dkk., *Pedoman Penulisan Skripsi*, Yogyakarta: Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Semarang: J-Art, 2005.
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005.
- Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1993.
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Maimanah Hasan, *Membangun kreativitas Anak Secara islami*, Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2010.
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja*, Bandung: Rosda, 2000. Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch*, Jilid 2, Yogyakarta: Andi, 2004.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch, jilid 2*, Yogyakarta: Andi, 2004.
- UU. RI. Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal (28), Bandung: Fokus Media, 2006.
- Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Winarno Surakhmat, *Dasar dan Teknik Reserch*, Bandung: Taraito, 1987.