



Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Filsafat Ilmu

Asyiful Munar[✉], Maemonah

Megister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta, Indonesia

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1042>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 10/07/2021

Disetujui 30/01/2022

Dipublikasikan 10/02/2022

Kata Kunci:

Kreativitas, Filsafat Ilmu, Anak
Usia Dini

Keywords:

Creativity, Philosophy of Science,
Early Childhood

Abstrak

Pada dasarnya, setiap anak memiliki potensi imajinatif, hanya saja dalam hidup ada anak-anak yang mengembangkan inovasi dan pengalaman hambatan dan kehilangan potensi inventif (kreatif) mereka. Halangan atau perluasan suatu perkembangan, terutama peningkatan imajinasi dapat terjadi pada setiap anak. Hal ini merekomendasikan bahwa peningkatan daya imajinasi anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor, dua faktor yang berasal dari dalam diri anak dan faktor yang akan mempengaruhi kemajuan kreativitas anak. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui perkembangan kreativitas pada anak usia dini perspektif filsafat ilmu. Adapun metode yang digunakan berupa metode studi kepustakaan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian: Setelah peneliti melakukan analisis yang dilakukan melalui penelitian studi pustaka dengan meninjau beragam dokumen yang mempunyai ikatan dengan kreativitas pada anak usia dini, peneliti mengangkat beberapa elemen penting yang harus ditinjau, berupa kebijakan dan juga pengaplikasian kreativitas pada anak usia dini.

Abstract

Basically, every child has imaginative potential, it's just that in life there are children who develop innovations and experience obstacles and lose their inventive (creative) potential. Obstacles or expansion of a development, especially an increase in imagination can occur in every child. It is recommended that the increase in children's imagination power will always be influenced by many factors, two factors that come from within the child and factors that will affect the progress of children's creativity. The purpose of this study was to determine the development of creativity in early childhood from the perspective of the philosophy of science. The method used is a literature study method using a qualitative approach. Research results: After the researchers conducted an analysis carried out through literature research by reviewing various documents that have ties to creativity in early childhood, the researchers raised several important elements that must be reviewed, in the form of policies and also the application of creativity in early childhood.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2022 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Asyifu Munar
Address: Megister Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: munarysyiful@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kumpulan anak-anak yang sedang dalam perkembangan dan kemajuan yang luar biasa dalam perasaan memiliki contoh perkembangan dan peningkatan sebagai koordinasi motorik halus dan kasar, pengetahuan melalui daya nalar, daya cipta, wawasan antusias dan wawasan dunia lain, gairah sosial sebagai mentalitas dan perilaku, seperti halnya agama, bahasa, dan korespondensi yang secara eksplisit menunjukkan tingkat perkembangan dan peningkatan (Mansyur, 2005).

Pembinaan terhadap anak bertujuan untuk membina seluruh kemampuan anak-anak agar kelak dapat bekerja sebagai individu yang utuh sesuai dengan pola pikir suatu wilayah. Anak-anak dapat dipandang sebagai orang yang baru mulai mengenal dunia. Masa kanak-kanak adalah kesempatan yang paling pas untuk memupuk semua kapasitas yang dimiliki demikian juga dengan kreativitas harus disimulasi sejak dini supaya dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. Sebagaimana ditunjukkan oleh Gordon dan Browne dalam Moeslichantoen mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak untuk membuat terobosan pemikiran yang unik dan kreatif, dan selanjutnya kemampuan untuk menyesuaikan rencana baru dengan pemikiran yang mereka miliki saat ini (Moeslichantoen, 2004).

Pada dasarnya, setiap anak memiliki potensi imajinatif, hanya saja dalam hidup ada anak-anak yang menumbuhkan inovasi dan pengalaman hambatan dan kehilangan potensi inventif mereka. Ditekan atau diperluas pergantian peristiwa, terutama peningkatan imajinasi dapat terjadi pada setiap anak muda. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan imajinasi anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor, dua variabel mulai dari dalam diri anak dan faktor-faktor mulai dari iklim umum yang akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya dari kreativitas anak. Dalam kreativitas, anak-anak harus memiliki minat yang tinggi, inovatif, menghargai penyelidikan lingkungan, mengajukan banyak pertanyaan sambil membayangkan dan bereksperimen dengan sendirinya yang bertujuan untuk merangsang minat anak dan menunjukkan potensi yang dimiliki anak. Untuk mengembangkan kreatifitas anak maka guru harus memerhatikan banyak faktor, berupa menyediakan lingkungan yang mendukung kegiatan dan perlu kerjasama antar orang tua dan guru.

Kenyataannya sudah biasa ditemukan bahwa kreativitas anak-anak telah ditahan di tengah-tengah orangtua yang sibuk. Selain itu, kerangka persekolahan di negara kita umumnya menerapkan kerangka pengajaran satu arah yang berfokus pada pengetahuan ilmiah. Dengan kerangka pelatihan seperti ini, tingkat penemuan dan wawasan antusias sering diabaikan. Sejujurnya, setiap anak muda memiliki potensi imajinatif. Beberapa memilikinya lebih dari yang lain. Bagaimanapun, tidak ada

anak yang tidak inovatif dalam hal apa pun. Terutama di masa kanak-kanak, mereka memiliki imajinasi normal yang luar biasa.

Peningkatan daya cipta (kreativitas) anak sangat penting untuk diciptakan, mengingat usia dini adalah usia yang cemerlang, khususnya usia cemerlang yang merupakan awal dari kemajuan di usia selanjutnya. Peningkatan daya cipta (kreativitas) remaja seharusnya dapat dilakukan dengan cara yang berbeda, misalnya dengan bercerita, menggambar, berolahraga, bermain baik peran maupun dengan memanfaatkan alat-alat seperti alat musik dasar, playdough, atau alat permainan lainnya. Pada akhirnya, iklim yang menarik untuk anak-anak akan membantu menumbuhkan kreativitas anak-anak. Sehingga khususnya sebagai wali, pendidik, dan individu di sekitar anak-anak, mereka harus mampu membuat kondisi yang mendorong perkembangan imajinasi anak-anak (Fakhriyani, 2016).

Pendidik memegang peranan yang sangat penting, terutama dalam membentuk kepribadian bangsa dan membina kemampuan imajinatif siswa. Anak-anak yang memiliki inovasi juga membutuhkan instruktur yang inventif, pendidik yang imajinatif dapat dituntun dengan mentalitas pendidik yang dapat memanfaatkan berbagai metodologi dan variasi dalam interaksi pembelajaran. Pendidik dalam menyampaikan interaksi belajar harus memiliki prosedur yang seharusnya dibuat pada anak untuk mengkomunikasikan pikiran, pikiran, renungan dan kesimpulan yang diisi dengan karya anak. Ini menyiratkan bahwa inovasi anak-anak dapat diperluas melalui pikiran kreatif, permainan, dan latihan yang menyenangkan (Taher, 2019).

Peran wali sangat penting dalam mendorong inovasi anak-anak. Iklim keluarga adalah diskusi yang sukses untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak, karena di sinilah sekolah anak pertama kali diperkenalkan. Ada tiga contoh instruksi dalam keluarga, khususnya: desain diktator, laizer faire dan berbasis suara. Dari ketiga contoh tersebut, ada contoh berbasis popularitas yang lebih cocok untuk menumbuhkan kreativitas anak (Lestari, 2019). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik mengkaji stategi apa saja yang dilakukan dan diperlukan, serta upaya apa yang perlu dilakukan baik guru maupun orang tua dalam meningkatkan kreativitas pada anak yang sudah dimiliki sejak lahir.

METODE

Investigasi ini menggunakan metodologi subjektif, yang menggambarkan dan menguraikan dampak penggunaan media informatif dalam ranah pelatihan. Pendekatan terbaik untuk menggambarkan dan menerjemahkan informasi adalah melalui beberapa perasaan yang memenuhi syarat. Faktor eksplorasi adalah segala sesuatu dalam struktur apa pun yang dikendalikan oleh analisis

untuk dikonsentrasikan sehingga data diperoleh tentangnya kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2012).

Distribusi yang berbeda yang layak digunakan sebagai sumber untuk eksplorasi yang akan direnungkan. Strategi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, dimana penelitian kepustakaan adalah demonstrasi pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan eksplorasi dari buku harian logis, makalah, dan pencipta. Studi penulisan ini dikoordinasikan untuk mendapatkan informasi teoretis dengan maksud bahwa para ahli memiliki alasan spekulatif yang kuat sebagai hasil yang cerdas. Informasi dalam ujian ini tergantung pada buku-buku dan jurnal ilmiah yang penting untuk dikonsentrasikan oleh penulis. Metode penyelidikan informasi yang digunakan dalam pemeriksaan adalah pemeriksaan informasi subjektif, yang dalam penyelidikan ini adalah perasaan yang dikomunikasikan oleh spesialis mengenai kreativitas pada anak usia dini perspektif filsafat ilmu, Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperkuat argumentasi pencipta dalam meneliti kreativitas anak usia dini perspektif filsafat ilmu (Moto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan analisis yang dilakukan melalui penelitian studi pustaka dengan meninjau beragam dokumen yang mempunyai ikatan dengan kreativitas pada anak usia dini, peneliti mengangkat beberapa elemen penting yang harus ditinjau, berupa kebijakan dan juga pengaplikasian kreativita pada anak usia dini.

Kebijakan (Strategi) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas dapat meningkat dengan sistem pembiasaan yang terdapat dalam kegiatan setiap harinya. Dalam rangka mengembangkan kreativitas pada anak menggunakan kebijakan (strategi) kognisi sosial dimana anak diajak langsung keikut sertaan dalam setiap kegiatan dilingkungan sekitar untuk mengenal dengan lingkungan dan masyarakat sekitar (Aisyah, 2018). Nilai kreativitas pendidik paling berdampak besar pada hasil pembelajaran anak, dan anak dapat dikatakan berhasil dalam pendidikannya dilembaga ketika pendidik berupaya mengembangkan bakat dan minat anak selaras dengan fase perkembangannya (Nisa dan Fajar, 2016). Mengenai upaya pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak agar tercapai secara optimal diantaranya dengan melakukan kegiatan seperti karya wisata, imajinasi, ekplorasi, eksperimen, proyek dan juga musik (Monica dan Mayar, 2019).

Permainan edukatif perlu diberikan baik guru maupun orang tua kepada anak dalam upaya mengembangkan kreativitas behubung permainan edukatif berupaya memberikan peranan yang sangat baik dalam meningkatkan segenap fase perkembangan anak. Namun meskipun permain itu amat penting dalam mengembangkan fase perkembangan anak, tidak seluruh permainan dapat dilibatkan adapun dalam permasalahan ini perlu yang namanya permainn edukatif. Permainan dikatakan edukatif didalamnya mengandung unsur mendidik (Hairiyah dan Mukhlis, 2019).

Adapun salah satu upaya internal dalam meningkatkan kreativitas pada anak yaitu melalui prosedur (strategi) belajar sambil bermain (Miskawati, 2019). Pada saat bermain dalam artian anak terlibat langsung dengan benda-benda yang di mainkan dan diamati dari proses itulah ide-ide baru bermunculan dan anak dengan bebas berimajinasi dalam hal ini anak mampu berupaya meningkatkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan bukan keahlian yang didapatkan dari bawaan lahir, melainkan kemampuan yang didapatkan dengan mempelajari dan dikembangkan. Hal ini di ungkapkan dalam dijelaskan dalam jurnal (uswatun hasanah 2019) bahwa meningkatkan kreativitas pada anak usia dini bisa dilakukan dengan seni origami. Hal ini juga diungkapkan dalam jurnal (Nugraha 2013) Kerajinan dari kertas runtuh atau origami, adalah gerakan luar biasa untuk memperkuat inovasi dan mengumpulkan intuisi terorganisir pada anak-anak. Kemungkinan melipat origami dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas anak dengan tujuan semakin senang anak dalam origami kolaps maka akan semakin baik pula perkembangan imajinasinya. (Sari, 2016).

Dalam peningkatan kreativitas guru maupun orang tua bisa memanfaatkan barang bekas sebagai objek karena permainan dari bahan bekas mampu meningkatkan kreativitas pada anak (sri hardiningsih hanafi, 2015). Selanjutnya kreativitas anak bisa dikembangkan melalui metode bercerita, hal ini diungkapkan dalam penelitian (Anggraeni 2021) kreativitas juga dapat meningkat apabila ada dukungan yang baik dari lingkungan. Hal serupa juga diungkapkan dalam jurnal (Roihannah, 2020) meningkatkan kreativitas pada anak usia dini melalui buku cerita bergambar terbukti dapat meningkatkan kreativitas.

Pengaplikasian (Implementasi) Kreativitas Anak Usia Dini

Pengaplikasian model pembelajaran pada anak usia dini pada saat ini sering didapati masih mengarah kepada penerapakan stategi konvesional hal ini serupa dengan metode ceramah. Dalam kasus seperti ini melahirkan rendahnya perkembangan kreativitas anak oleh sebab itu diperlukan

beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas yaitu melalui upaya penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan (Suryaningsih dan Poerwati 2016).

Secara garis besar guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar harus diupayakan dalam mendukung kreativitas anak, bertujuan agar peningkatan kreativitas yang dimiliki anak dapat ditingkatkan secara optimal. Tanpa kita sadari sering kita jumpai bahwa kreativitas anak sudah terpasung dengan sibuknya aktivitas orang tuanya oleh sebab itu orang tua harus menyadari atau bertanggung jawab penuh dalam mengoptimalkan perkembangan anak (Holis, 2009). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak berperan penting hal itu diungkapkan dalam (Asmiati, 2019). Hal yang sama juga diungkapkan dalam (Miranda, 2016) guru harus berupaya dalam hal-hal yang dapat mendorong kreativitas pada anak.

Kreativitas dalam filsafat ilmu menurut perspektif intuisi John Horgan dalam "*The End Of Science*", Kreativitas dan daya cipta harus memiliki pilihan untuk memberikan bimbingan, dan berada di depan penalaran mayoritas. Beberapa perkembangan dapat dicapai dengan pedoman, prosedur, dan persamaan khusus. Bagaimanapun, daya cipta dan inovasi tidak dapat dibedah secara verbal dan mental saja. Ini sama sekali bukan kontras antara konsistensi standar, yang mendorong orang ke gagasan lain tentang keseluruhan, sementara secara bersamaan membawa keselarasan keindahan. Itulah sifat asli dari inovasi dan daya cipta.

Selama rentang inovasi, alam dan manusia secara konsisten berhubungan satu sama lain. Tuhan telah membuat alam dengan struktur yang dirancang berbeda. Perumpamaan contoh secara teratur terkandung dalam artikel dan keajaiban normal. Ketika sebuah contoh karakteristik dieksplorasi dan dirasakan oleh orang-orang, itu dapat digambarkan dengan baik sebagai bagian dari hasil ilmu pengetahuan atau keahlian, yang kemudian diubah menjadi jenis hubungan yang lebih mendasar dan saling terkait, melalui gambar bahasa, atau semiotika visual (Gunarti, 2013).

Di masa pandemi virus corona seperti saat ini, kemajuan kreativitas dapat diterapkan melalui APE lembaran tajam berbahan kulit kerang (Renawati 2021) ketika anak-anak giat melakukan inventifitas pada lembaran cerdas berbahan kulit kerang, anak-anak merasa senang, dan dapat menciptakan karya yang berselera tinggi. Dengan gerakan ini, anak-anak dapat mengembangkan jiwa inventif mereka.

Dalam cara berpikir filsafat, hal utama yang harus dilakukan adalah bertanya apa (Susanto n.d.). Nah dalam hal ini sering kita jumpai bahwa anaku usia dini sering melontarkan pertanyaan yang kritis, seakanya pertanyaanya lengkap dengan 5W 1H, terkadang orang tua, guru maupun lingkungan sekitar acuh tak acuh dalam menjawab persoalan tersebut dikarenakan takut akan timbul

pertanyaan yang baru lagi yang sulit dimengerti anak. Dalam menjawab persoalan tersebut harus diupayakan menjawab dengan jelas dan kongkrit karena anak-anak belum mengerti dengan jawaban yang bersifat abstrak.

SIMPULAN

Dalam meningkatkan kreativitas pada anak, guru, orang tua maupun lingkungan sekitar harus berupaya dalam peningkatan kreativitas anak secara optimal. Ada banyak cara atau strategi yang dapat dilakukan baik itu pembelajaran sambil bermain atau bereksplorasi langsung kelingkungan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki kreativitas tersendiri namun harus ada rangsangan dan stimulasi dari lingkungannya. Untuk mendukung peningkatan kreativitas pada anak ada banyak faktor yang harus mendukung baik di lingkungan sekolah atau kerjasama dengan orang tua di rumah agar kreativitas pada anak berkembang dengan sempurna dan memudahkan anak untuk ke jenjang selanjutnya. Dari hasil wawancara membuktikan bahwa setiap anak memiliki kreativitas namun harus ada stimulasi atau dorongan dari berbagai pihak. Guru atau pun orang tua harus memfasilitasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya baik itu berupa sarana dan prasarana atau lingkungan yang kondusif, aman serta mendukung semua kegiatan.

REFERENSI

- Aisyah, Dewi Siti. (2018). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Menciptakan Produk (Hasta Karya) (Studi Kualitatif di PAUD Harapan Kecamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang).” *Education 1–10(Hots Topic)*:23.
- Anggraeni, Dini. (2021). Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bercerita.4(1):26–37.
- Asmiati, Syarifah, M. Chiar, dan Desni Yuniarni. n.d. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Rosella. 1–8.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.4(2).
- Gunarti, Winny. (2013). Sains dan Kreativitas: Pandangan Terhadap Pemikiran John Horgan dalam “The End of Science.”*Jurnal Desain 1(01)*:61–68.
- Hairiyah, Siti, dan Mukhlis. (2019).Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman 7(2)*:265–82. doi: 10.52185/kariman.v7i2.118.
- Holis, Ade. (2009). Peranan Keluarga/ Orang Tua dan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. 22–43.

- Lestari, Berkah. (2019). Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak. 3:1141–49.
- Mansyur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: : Pustaka Pelajar.
- Miranda, Dian. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal of Prospective Learning* 1(1):60–67.
- Miskawati, Miskawati. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9(1):45. doi: 10.33087/dikdaya.v9i1.123.
- Moeslichantoen. (2004). *Metode Pengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Monica, Mici Ara, dan Farida Mayar, (2019). Strategi Guru Paud Dalam Mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini. 3:1217–21.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1):20. doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- Nisa, Titin Faridatun, dan Yulias Wulani Fajar. (2016). Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran.” *PGPAUD* 2(2):118–27.
- Nugraha, Sumedi P. (2013). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pada Siswa Kelompok B2.
- Renawati, Suyadi. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal On Early Childhood* 4(1):22–27. doi: 10.31004/aulad.v4i1.92.
- Roihannah. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Di Tk Nurud Dholam Bugih Pamekasan dengan Menggunakan Metode Bercerita Bergambar Roihannah. 247–53.
- Sari, indah permata. 2016. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami pada Siswa Kelompok B2 Tk Goemerlang Sukarame Bandar Lampung. 4(4).
- Sri Hardiningsih Hanafi, Sujarwo. 2015. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di Tk Kota Bima. 2(November):215–25.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, Ni Made Ayu, dan Poerwati. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. 5(2).
- Susanto, Happy. n.d. Bab_1 Pengantar filsafat- Ali Maksum.pdf. (v):1–168.
- Taher, Sartika M. 2019. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al- Muthi'in Yogyakarta.” (2):35–50.

Uswatun Hasanah, Dian Eka Priyantoro. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui origami. *Jurnal Elementary* 5(2):265–82. doi: 10.52185/kariman.v7i2.118.