

PENGEMBANGAN KARAKTER KREATIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN TEMATIK

Titi Anisatul Laely

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstract: The purpose of this paper is to describe the development of creative character in early childhood through thematic learning. The character that individual needs is creative. When creative characters are developed since childhood, then in this country there will be many creators who are ready to provide change and creativity. Skills possessed through the creative characters will give another character, such as confident, brave, honest, and etc. The thematic learning contained in curriculum of which 2013 is now as a reference of early child education throughout Indonesia has a positive relevance. Learning materials, media, and methods are very interesting and make children happy. A child's happy psychology will have a positive impact on growth and development. The development of creative character in PAUD Wadas Kelir has different learning concept. Three concepts are given: life skills, nature, and knowledge.

Keywords: Creative Character, Early Childhood, Thematic Learning

Abstrak: Tujuan tulisan ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan karakter kreatif pada anak usia dini melalui pembelajaran tematik. Karakter yang dibutuhkan seorang individu adalah kreatif. Ketika karakter kreatif dikembangkan sejak kecil maka di negeri ini akan ada banyak kreator yang siap memberikan perubahan dan kreativitasnya. Keterampilan yang dimiliki melalui karakter kreatif akan memberntuk anak untuk bisa menjadi kan anak mempunyai karakter yang lainnya. Seperti percaya diri, berani, jujur, dan sebaigainya. Pembelajaran tematik yang terdapat pada kurikulum 2013 yang kini menjadi acuan paud se-Indonesia mempunyai relevansi positif. Materi pembelajaran, media, serta metode yang diberikan sangat menarik dan membuat anak senang. Psikologi bahagia seorang anak akan berdampak positif pada pertumbuhan dan perkembangannya. Pengembangan karakter kreatif di PAUD Wadas Kelir mempunyai konsep pembelajaran yang berbeda. Tiga konsep yang diberikan diantaranya: kecakapan hidup, alam, dan pengetahuan.

Kata Kunci: *Karakter Kreatif, Anak Usia Dini, Pembelajaran Tematik*

A. PENDAHULUAN

Setiap manusia mempunyai karakter yang berbeda-beda. Karakter bangsa menjadi pengaruh bagi masyarakat yang ada di dalamnya. Karakter bangsa Indonesia yang selalu rukun, saling tolong-menolong dan ramah. Karakter ini yang saat ini masih ada dan tertanam pada masyarakat Indonesia. Karakter dibentuk karena kebiasaan, aktivitas dan semua yang berjalan terus menerus sehingga menjadi watak. Seperti yang telah kita ketahui bahwa pola pembentukan perilaku manusia berawal dari terbentuknya pikiran, yang kemudian dikirimkan ke otak untuk diproses sebelum kemudian direpresentasikan menjadi sebuah tindakan dan perilaku. Perilaku yang terus menerus ini berubah menjadi kebiasaan, berlanjut menjadi pembentuk karakter dan sistem keyakinan manusia. Satu sistem yang dapat membentuk dan mengembangkan karakter yaitu berasal dari apa yang sering dilihat, didengar, dirasakan, dan dilakukan. Sistem ini menjadi pembentuk karakter pada seseorang.

Survey yang dilakukan oleh Kay (2016) tentang *expectation from industry*, melaporkan bahwa *skill* yang dibutuhkan sebagai kekuatan untuk menunjang kesuksesan kerja pada lima tahun ke depan adalah *critical thinking* (78%) IT (77%), *collaboration* (74%), *inovation* (74%), *health andweallness* (76%) *personal financial responcial responsibilty* (72%), *diversity* (67%), *Entrepreneurial skill* (61%), *understanding u.s economic issues in global economy* (61%). Data tersebut menunjukkan pentingnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam abad 21 ini. Kritis dan kreatif menjadi bekal hidup yang penting untuk anak-anak generasi muda nantinya.

B. ANAK USIA DINI

Hakikat anak usia dini dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai 6 tahun. Namun ada beberapa ahli yang mengelompokkan hingga usia 8 tahun (Essa, 2003).

Menurut Mutiah (2013) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa, dan komunikasi. Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan (Jurnal PADU), yaitu:

- a. Masa bayi, usia lahir 0-12 bulan

- b. Masa *toddler* (batita), usia 1-3 tahun
- c. Masa *early childhood* Pra sekolah, usia 3-6 tahun
- d. Masa kelas awal SD, 6-8 tahun.

Usia 0 hingga masa 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam perkembangan intelegensi.

E. Mulyasa (2014) mengartikan anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang tengah berlangsung luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Anak usia dini merupakan masa yang peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi lingkungan dan menginternalisasi ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Di Indonesia, anak usia dini ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun. Dalam pendidikannya mereka dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok usia. Misalnya untuk umur 2-3 tahun masuk kelompok taman penitipan anak, usia 3-4 tahun untuk kelompok bermain, atau 4-6 tahun untuk taman kanak-kanak/ raudhatul athfal.

Anak usia dini merupakan sosok yang polos sekaligus penuh potensi, memiliki karakteristik yang unik. Beberapa karakteristik yang khas pada anak usia dini, antara lain dorongan rasa serba ingin tahu yang besar terhadap apa saja di dekatnya, mobilitas yang tinggi (bergerak dan bergerak), dan bermain tanpa kenal waktu (Manispal, 82).

Rasa ingin tahu anak berkembang sejak ia mampu mengenal dunia dengan panca indera. Apa yang ia dengar, lihat, rasakan selalu dengan respons apa, mengapa, dan bagaimana. Apapun yang ditangkap oleh panca indera anak sebagai sesuatu yang berharga dan sedapat mungkin ia berusaha untuk memperoleh informasi secara detail. Para tokoh seperti Peztaozzi, Frobel, Montesorri bahkan Ki Hajar Dewantara sepakat bahwa anak merespons dunianya melalui panca indera.

C. KARAKTER KREATIF

Menurut Lickona (1992), karakter itu merupakan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Sifat alami itu merupakan dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab menghormati dan menghargai orang lain, dan karakter-karakter yang mulia. Karakter menurut Suyanto (2010), adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Adapun individu yang berkarakter baik ini, adalah individu yang bisa membuat keputusan, dan siap mempertanggungjawabkan apa yang diperbuatnya, atau berani secara kesatria mempertanggungjawabkan tiap akibat dari aneka keputusan yang diperbuatnya.

Menurut Shihab (2009), karakter berbeda dengan tempramen. Tempramen merupakan corak reaksi seseorang terhadap berbagai rangsangan dari luar dan dari dalam. Ia berhubungan erat dengan kondisi biopsikologi seseorang, sehingga sangat sulit dibedakan karena ia dipengaruhi oleh unsur hormon yang bersifat biologis. Sedangkan karakter terbentuk melalui perjalanan hidup seseorang. Ia dibangun oleh pengetahuan, pengalaman, serta penilaian terhadap pengalaman itu sendiri. Kepribadian dan karakter yang baik merupakan interaksi seluruh totalitas manusia.

Taryana dan Rinaldi (2010) mengemukakan bahwa karakter terbentuk dari proses meniru, yaitu melalui proses melihat, mendengar dan mengikuti. Maka karakter sesungguhnya dapat diajarkan secara sengaja. Sedangkan menurut Kemendiknas (2010) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (virtues), yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang berpikir, bersikap, dan bertindak.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat yang melalui alam bawah sadar yang mempengaruhi pikiran sehingga membentuk perilaku, budi pekerti, dan tabiat yang dimiliki oleh seseorang. Karakter menjadi gambaran dari seseorang. Kita dapat melihat dari perilaku, cara pandang, dan kebiasaan. Sehingga karakter yang akan menjadi ciri khas setiap individu.

Dalam firman Allah SWT QS. al-Ahzab (33) : 21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ
لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
اللَّهَ كَثِيرًا - (الاحزاب: 21)

Artinya : "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah." (QS. Al-Ahzab : 21).

Oleh karena itu, maka wajib bagi semua orang tua dan pendidik, terutama para ibu dengan cara khusus: menanamkan di dalam diri anak tentang akidah keimanan dan ketakwaan, keutamaan persaudaraan dan kecintaan, nilai-nilai kasih sayang, mengutamakan orang lain dan kelembutan, jiwa pantang menyerah, keberanian demi kebenaran, dan dasar-dasar kejiwaan yang mulia lainnya. Tatkala anak sudah dewasa dan mencapai usia yang telah siap untuk mengarungi samudra kehidupan, mereka dapat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawab tanpa mewakili, ragu-ragu dan kelemahan. Selanjutnya, mereka dapat menjalankan setiap kebiasaan dengan orang lain tanpa mengesampingkan hak dan meremehkan kewajiban. Bahkan perilakunya, adabnya dan akhlak sosialnya yang terbaik terlihat oleh manusia (Abdullah Nashih Ulwan, *Tarbiyah Al-Aulad fi al-Islam*: 288).

Karakter mempunyai nilai-nilai yang mengkategorikannya. Adapun nilai-nilai karakter meliputi:

1. Religius;
2. Jujur;
3. Tolcransi;
4. Disiplin;
5. Kerja keras;
6. Kreatif;
7. Mandiri;
8. Demokratis;
9. Rasa Ingin Tahu;
10. Semangat kebangsaan;
11. Cinta tanah air;
12. Menghargai prestasi;
13. Bersahabat atau komunikatif;
14. Cinta damai;

15. Gemar membaca;
16. Peduli Lingkungan;
17. Peduli Sosial; dan
18. Tanggung jawab.

Sekolah memberikan ruang pembiasaan setiap kali anak mulai berangkat hingga pulang sekolah. Pembiasaan perilaku yang membentuk karakter anak diantaranya; belajar mengantri saat cuci tangan dan mendapatkan sarapan pagi, berbaris, berbagi makanan, merapikan mainan, dan aktivitas-aktivitas yang membiasakan anak untuk berperilaku baik dan sesuai dengan norma yang ada dimasyarakat.

Dari beberapa definisi yang telah diuraikan memang terdapat perbedaan sudut pandang sehingga menyebabkan perbedaan definisinya pula. Kendati demikian, jika dilihat esensi dari berbagai definisi tersebut terdapat kesamaan bahwa karakter itu mengenai sesuatu yang ada dalam diri seseorang, yang menyebabkan orang tersebut disifati.

Sedangkan pengertian kreatif menurut Widayatun, kreatif adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang.

Santrock berpendapat kreatif merupakan kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik. Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri *non aptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru. Pada intinya pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Sebenarnya, ada banyak pengertian kreativitas, misalnya ada yang

mengartikan kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Di lain pihak, ada yang menganggap bahwa kreativitas adalah menciptakan inovasi baru yang mencengangkan.

Kreatif adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Clark Moustatis:1997).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah. (Conny R. Semiawan). Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang ,kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (Rogers).

Robert Fritz (1994) mengatakan bahwa *"The most important developments in civilization have come through the creative process, but ironically, most people have not been taught to be creative."* Hal senada disampaikan pula Ashfaq Ishaq: *"We humans have not yet achieved our full creative potential primarily because every child's creativity is not properly nurtured. The critical role of imagination, discovery and creativity in a child's education is only beginning to come to light and, even within the educational community, many still do not appreciate or realize its vital importance"* (Dharin, 2015).

Dalam terminologi lain, maka kemampuan berpikir kreatif manusia ini ditentukan oleh dua komponen, *pertama* adalah kemampuannya menangkap gejala dan *kedua* adalah kemampuannya untuk mengkonsepsikan gejala itu menjadi suatu pengertian umum. Namun potensi berpikir kreatif ini tidak berkembang apabila manusia tidak memanfaatkan kesempatannya itu. Kedua pandangan di atas, rupanya sudah dijelaskan secara mendetail di dalam al Qur'an sebagaimana dikutip oleh ahli-ahli agama Islam seperti Quraish Shihab (dalam Nashori & Mucharram, 2002) yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk unik (*khalqan akhar*). *"...Kemudian Kami jadikan dia (manusia) makhluk yang unik. Maka Maha Sucilah Allah, Pencipta Yang Paling Baik."* (QS. Al Mu'min : 12-14).

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreatif pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Dalam pengertian kreatif menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif (Munandar: 1992).

D. MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK

Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang tidak dirancang secara khusus namun terjadi dalam proses pembelajaran langsung. Melalui proses pembelajaran langsung untuk memperoleh kompetensi pengetahuan dan keterampilan akan terjadi dampak ikutan pada pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam Kompetensi inti-1 (sikap spiritual) dan Kompetensi Inti-2 (sikap sosial).

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

a. Kegiatan pembukaan

Kegiatan pembukaan dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini akan berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain; berbaris, mengucapkan salam, berdoa, dan bercerita atau berbagi pengalaman.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan inti memberikan ruang cukup bagi anak untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak. Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan saintifik.

1. Mengamati

Mengamati dilakukan untuk mengetahui objek diantaranya dengan menggunakan indera seperti melihat, mendengar, menghirup, merasa dan meraba.

2. Menanya

Anak didorong untuk bertanya, baik tentang objek yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui.

3. Mengumpulkan informasi

Mengumpulkan informasi dilakukan melalui beragam cara, misalnya: dengan

melakukan, mencoba, mendiskusikan, dan menyimpulkan hasil berbagai sumber.

4. Menalar

Menalar merupakan kemampuan untuk menghubungkan informasi yang sudah dimiliki dengan informasi yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.

5. Mengkomunikasikan

Mengkomunikasikan merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk. Misalnya melalui cerita, gerakan, dan dengan menunjukkan hasil karya berupa gambar, berbagai bentuk dari adonan, boneka dari bubur kertas, kriya dari bahan daur ulang, dan hasil anyaman.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam kegiatan penutup diantaranya:

1. Membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk di dalamnya terdapat pesan moral yang ingin disampaikan
2. Nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik
3. Refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
4. Membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembirakan
5. Menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

E. PENGEMBANGAN KARAKTER KREATIF ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN SAINTIFIK

Dalam mengembangkan karakter kreatif pada anak usia dini perlu adanya media yang mengasyikkan, membuat anak tertawa lepas dan tidak membuat beban dan mau dilakukan oleh anak-anak. Salah satunya yaitu dengan bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai anak-anak. Anak-anak saat mendengar kata bermain mereka akan berbinar-binar dan mau melakukan apa saja untuk bermain. Melalui bermain mereka dapat mengekspresikan wajah suka cita, penasaran, dan puas.

Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Itu karena di dalam proses bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan

belajar mengenali makna sosial dan keberadaan di antara teman sebaya (Mutiah, 148).

Di dalam bermain, anak terdorong untuk melihat mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Einstein menyatakan bahwa permainan kombinasi (*combinatory play*) menjadi bagian penting dalam memupuk berpikir kreatif.

Anak harus dilatih untuk berpikir kritis terhadap setiap fakta yang ditemukan. Cermat dalam menemukan masalah dan kreatif dalam menggagas solusi penyelesaiannya. Struktur kognitif yang menjadi prinsip dalam *educational objectives* dibangun melalui enam tingkatan berpikir yang dikembangkan oleh Lorin Anderson (2001) sebagai revisi atas taksonomi Bloom (1950). Keenam tingkatan berpikir yang dimaksud adalah mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisa (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Pendidikan formal sering kali terlena dalam tiga tingkatan pertama (*low order of thinking*) sehingga berdampak pada pengerdilan potensi anak, padahal setiap anak lahir dengan membawa potensi yang luarbiasa. Tantangan masa depan menuntut pendidikan harus lebih mengembangkan tiga tingkatan akhir berpikir yang disebut dengan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (*high order of thinking*). Oleh karena itu, *Creating* diletakkan sebagai tingkatan akhir yang harus dicapai dalam proses belajar dan berpikir anak.

Untuk dapat membentuk karakter kreatif pada diri anak, maka permainan kreatif akan melatih menemukan masalah. Di dalam proses penemuan masalah anak dapat melakukan eksplorasi fakta, mengidentifikasi pola-pola atau hubungan antara situasi yang tidak terkait secara jelas, serta dapat menggunakan pertimbangan yang kreatif, konseptual atau induktif. Selanjutnya anak hendaknya dilatih mencari solusi kreatif dan mewujudkannya dalam sebuah karya produktif.

Otak merupakan pengenal luar biasa dan penyimpan pola. Otak lebih mengingat hal-hal yang dapat kita lakukan, bukan yang kita tidak dapat lakukan, dan penggunaan yang biasa, bukan yang tidak biasa. Dengan pola-pola biasa dengan cara biasa dilakukan, dibuat, dioperasikan atau dikenalnya sesuatu, otak membuat hidup kita jadi lebih mudah. Kita dapat menggunakan, membuat dan mengenali banyak hal tanpa harus berpikir. Dengan demikian, karakter kreatif yang dimunculkan melalui permainan kreatif yang biasa dilakukan akan menjadi

sebuah kebiasaan yang diterima oleh otak kita. Dari permainan kreatif dapat mengembangkan karakter kreatif anak.

Untuk dapat membantu anak melepaskan diri dari pola-pola dominan, diperlukan sikap positif berupa pemikiran bebas atau berfantasi dan pengambilan resiko. Sebenarnya sikap ini telah dimiliki anak ketika bermain di rumah, tetapi kebebasan ini mengalami penekanan oleh pembelajaran sekolah yang menekankan pada pemikiran dengan jawaban yang benar. Langrehr (2006) mengemukakan lima aspek sikap yang baik untuk berpikir kreatif dengan menggunakan akronim FIRST (*fantasy, incubate, risk take, sensitivity, titillate*).

Anak yang kreatif kerap memimpikan sesuatu yang tampaknya tidak mungkin terjadi atau solusi yang terkadang tidak masuk akal terhadap suatu masalah. Ia biasanya membiarkan ide dan solusi untuk beberapa waktu dan tidak tergesa-gesa mengambil keputusan karena solusi kreatif kedua dan ketiga biasanya lebih kreatif dari yang pertama. Anak yang kreatif berani mengambil resiko demi mengharapkan sesuatu yang unik dan berguna, sensitif pada desain kreatif baik yang diciptakan manusia atau yang tercipta secara alamiah. Anak yang kreatif senantiasa bergairah dan menikmati kesenangan, di mana pada kondisi ini otak kaya akan gelombang *theta* dan zat *endorfin* (molekul bahagia) sehingga tercipta rasa rileks dalam pikiran. Oleh karena itu, sangat penting menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan sistem pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpikir kreatif.

Untuk membentuk karakter kreatif menuju terciptanya kemandirian bagi anak, Pebrunto (2006), mengembangkan siklus pembelajaran tematik yang meliputi lima aspek pengalaman belajar sebagai berikut:

1. *Exploring*: merespon informasi baru, mengeksplorasi fakta-fakta dengan petunjuk sederhana, melakukan sharing pengetahuan dari orang lain.
2. *Planning*: menyusun rencana kerja, mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan, menentukan langkah-langkah, desain karya dan rencana lainnya.
3. *Doing/acting*: melakukan percobaan, pengamatan, menemukan, membuat karya dan melaporkan hasilnya, menyelesaikan masalah.
4. *Communicating*: mengkomunikasikan/mempresentasikan hasil percobaan, pengamatan, penemuan, atau hasil karyanya, sharing dan diskusi.
5. *Reflecting*: mengevaluasi proses dan hasil yang telah dicapai, mencari kelemahan-kekurangan guna meningkatkan efektivitas perencanaan.

Kreativitas tidak timbul serta-merta, tetapi melalui proses. Proses kreatif menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2001:301) dalam bukunya *Quantum Learning* mengalir melalui lima tahap, yaitu: *Pertama*,

persiapan. Mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan. *Kedua*, Inkubasi. Mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran. *Ketiga*, Iluminasi. Mendesak kepermukaan, gagasan-gagasan bermunculan. *Keempat*, Verifikasi. Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Sampai tahap ada kata "Aha!" menunjukkan tahu betapapun itu sangat memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. *Kelima*, aplikasi. Mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.

Dari pengembangan karakter kreatif pada anak akan memunculkan kemampuannya untuk mau bekerja keras, berpikir mandiri, pantang menyerah, mampu berpikir fleksibel konseptual, selalu memiliki rasa ingin tahu, mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan selalu mempunyai karya orisinal.

F. KESIMPULAN

Pembentukan karakter kreatif pada anak usia dini melalui pembelajaran tematik meliputi pembiasaan, materi inti dan refleksi bisa menjadi rujukan. Pengembangan karakter kreatif yang dilakukan melalui pembelajaran tematik ini, memberikan pengalaman belajar *long time memory*. Ingatan yang panjang akan memberikan pedoman bagi anak untuk melakukan aktivitasnya. Karakter kreatif muncul saat anak-anak bisa bermain bebas dengan arahan yang membuatnya bisa berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharin, Abu. 2015. *Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran di MI Ma'arif Nu 01 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*. Jurnal Pendidikan Agama (JPA) Volume 2 tahun 2015.
- Farida, Anna., dkk. 2012. *Sekolah Yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Nuansa.
- Gunarsa, Singgih D. 2004. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Ma, HingKeung . 2009. *Moral Development and Moral Education: An Integrated Approach*, Educational Research Journal, Vol. 24, No. 2, Winter.
- Magnis, Franz dan Suseno. 1993. *Etika Dasar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Miles, Mathew B. And Huberman, A. Michael. 1984. *Qualitative Data Analisis*, London New Delhi: Sage Publications.
- Montessori, Maria. 2008. *The Absorbent Mind* (Pikiran yang Mudah Menyerap) diterj. Oleh Dariyanto. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- NashihUlwan, Abdullah. 1994. *TarbiyatulAuladfil Islam*. Beirut: Darus Salam.
- Ngalimun, Haris Fadillah dan Alpha Ariani. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Prastowo, Andi. *Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu*, (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 1, Nomor 1, Agustus 2014).
- Rachmawati, dkk. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: BumiAksara.
- Wibowo, Agus dan Hamrin. 2012. *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.