

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DI TK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI KOTA SEMARANG

**Purwadi
Dwi Prasetyawati D.H.**

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini adalah Perbedaan model pembelajaran yang digunakan di TK menimbulkan hasil atau *output* yang berbeda juga pada anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap kreativitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan *t-test* sebagai teknik analisis datanya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua TK yang ada di Semarang. *Purposive sampling* adalah cara yang digunakan untuk metode pengambilan sampel. Dimana sampel yang diambil adalah sekolah yang menggunakan model pembelajaran area dan sentra. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji t maka diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 38,6068 dan t_{tabel} sebesar 1,645, hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan model pembelajaran sentra lebih baik dibandingkan model pembelajaran area, ditinjau dari kreativitas anak. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak.

ABSTRACT

The background of this research is the difference learning model used in kindergarten cause results or output that is different also in children. The purpose of this research was to determine the effect of using learning model for the creativity. The method used in this research is quantitative method with t-test as data analysis technique. The population used in this study were all kindergartens in Semarang. Purposive sampling is a method used for the sampling method. Where the samples taken are schools that use the model areas and centers. The result using the t test results are obtained t_{hitung} 38,6068 and t_{table} of 1,645, this means $t_{hitung} > t_{table}$ then H_0 is rejected, it can be concluded that the center of the learning model is better than learning model area, in terms of children's creativity. This proves that the learning model has an influence in developing the creativity of children.

A. Pendahuluan

Keberadaan Pendidikan Taman Kanak-Kanak sangat penting, karena anak merupakan penentu kehidupan pada masa mendatang. John Dewey, salah satu tokoh pendidikan menyatakan bahwa pendidikan itu penting karena beberapa alasan sebagai berikut: 1. Pendidikan merupakan kebutuhan hidup; 2. Pendidikan sebagai pertumbuhan; 3. Pendidikan sebagai fungsi sosial. Pembentukan karakter bangsa dan kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh bagaimana pemberian

perlakuan yang tepat kepada anak-anak sedini mungkin. Selain itu, usia dari kelahiran hingga enam tahun merupakan usia kritis bagi perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan pada usia ini akan mempengaruhi laju pertumbuhan dan perkembangan anak serta sikap dan perilaku sepanjang rentang kehidupannya.

Menurut para ahli psikologi, usia dini (0-8 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya.

Ada empat perkembangan penting yang dialami oleh anak, yaitu perkembangan psikologis, perkembangan kecerdasan, perkembangan otak, perkembangan kreativitas. Dimana, masing-masing dari kecerdasan memiliki ciri-ciri yang spesifik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah tentang empat perkembangan yang dialami anak, yang paling menarik perhatian peneliti adalah perkembangan kreativitas. Karena, kreativitas pada dasarnya bukan merupakan suatu warisan, dan kreativitas ini akan muncul dari dalam diri anak, jika anak tersebut mendapatkan stimulus yang tepat. Oleh karena itu, salah satu cara untuk memunculkan kreativitas anak adalah pada saat proses pembelajaran. Dimana, model pembelajaran guru yang digunakan oleh guru merupakan stimulus yang tepat.

Perbedaan model pembelajaran yang digunakan di TK menimbulkan hasil atau *output* yang berbeda juga pada anak. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ‘Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran di TK terhadap kreativitas Anak’. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran area dan sentra, dimana masing-masing model pembelajaran ini memiliki tahapan dan ciri yang berbeda. Sehingga kreativitas yang muncul dari anakpun akan berbeda-beda.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah diperoleh beberapa masalah antara lain Model pembelajaran di TK banyak macamnya, dimana masing-masing memiliki ciri dan tahapan yang berbeda; Pada dasarnya anak memiliki empat perkembangan penting yang harus dieksplorasi dan dikembangkan; Kurangnya

kesempatan yang diberikan oleh guru kepada anak selama proses pembelajaran, sehingga anak hanya sebagai objek pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada: pengaruh penggunaan model pembelajaran Sentra dan Area untuk mengetahui tingkat kreativitas pada anak. Pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran sentra dan model pembelajaran area terhadap kreativitas anak. Tujuan Umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran di TK terhadap kreativitas anak.

Model pembelajaran area banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat mereka. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya yang menekankan prinsip, a. pengalaman pembelajaran pribadi setiap anak; b. membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan; c. keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran area bertujuan menciptakan suasana yang membangun suatu landasan bagi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan baik di masa kini maupun yang akan datang serta didasarkan pada keyakinan bahwa anak-anak tumbuh dengan baik jika mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar dan mendorong anak untuk berekspresi, bereksperimen, mempelopori dan menciptakan.

Dalam menciptakan lingkungan dan bahan ajar yang menunjang pembelajaran, guru mendasarkan diri pada pengetahuan yang dimilikinya tentang perkembangan anak. Selain itu, dalam menyusun tujuan pembelajaran guru memperhatikan keunikan masing-masing anak, menghargai kelebihan-kelebihan dan kebutuhan-kebutuhan setiap anak, menjaga keingintahuan alami yang dimiliki anak dan mendukung pembelajaran bersama.

Pembelajaran area mencakup tiga pilar, yaitu a. konstruktivisme; b. sesuai dengan perkembangan; c. pendidikan progresif. Konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi pada saat anak berusaha memahami dunia sekelilingnya.

Pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Anak membangun pemahaman mereka sendiri atas dunia dan hal-hal yang terjadi disekelilingnya dengan memadukan pengalaman-pengalaman baru dan pengalaman/pemahaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Pembelajaran area menggunakan 10 area, yaitu Area Agama, Area Balok, Area Berhitung/Matematika, Area IPA, Area Musik, Area Bahasa, Area Membaca dan Menulis Area Drama.

Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle time*) atau sentra bermain. Lingkaran adalah pada saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang. Sentra yang dibuka setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok di TK. Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak).

Bermain sensorimotor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak TK belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Misalnya menakar air, meremas kertas bekas, menggantung, dan lain-lain. Bermain peran terdiri dari bermain peran makro (besar) dan bermain peran mikro/kecil (bermain simbolik, pura-pura fantasi, atau bermain drama). Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimilikinya.

Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain

konstruktif, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol, dan lain-lain) dan bermain konstruktif terstruktur (balok-balok, lego, dan lain-lain). Sentra bermain terdiri dari (Depdiknas, 2008: 52): Sentra Bahan Alam dan sains, Sentra Balok, Sentra Seni, Sentra Bermain Peran, Sentra Persiapan, Sentra Agama, Sentra Seni/Musik

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep atau langkah-langkah baru dalam diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.

Guilford mengemukakan sifat-sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: 1. Kelancaran (*fluency*), suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; 2. Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan beragam pemecahan masalah; 3. Keaslian (*originality*), yaitu merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan dengan cara yang asli; 4. Kerincian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang rinci; 5. Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui orang lain (Depdiknas, 2008: 9).

Menurut Rothemberg (dalam Depdiknas, 2008: 9), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi baru dan berguna untuk memecahkan masalah.

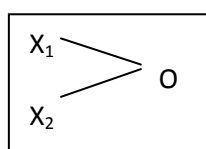
Ada dua syarat kriteria kreativitas menurut Brockmann (1993), yaitu kebaruan (*novelty*) dan kesesuaian (*appropriateness*). Sedangkan menurut Good dan Brophy (1990) mengemukakan dua kriteria kreativitas yaitu kebaruan (*novelty*) dan kebermaknaan (*value*). Kebaruan mengandung unsur adanya perbedaan dari segala hal yang telah ada, sedang kesesuaian mengacu kepada kebermaknaan bagi kehidupan. Jadi kreativitas menekankan pada penciptaan sesuatu yang baru dan bermakna bagi kehidupan. Kebaruan atau ketidakbiasaan hasil karya harus bersifat orisinal.

Menurut Robert J. Stenberg, seorang anak dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala mereka senantiasa menunjukkan:

1. Merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, memepertanyakan dan menantang serta tidak terpaku dengan kaidah-kaidah yang ada.
2. Memiliki kemampuan berpikir lateral dan mampu membuat hubungan-hubungan baru di luar hubungan yang lazim.
3. Memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya “apa jika seandainya” dan melihat sesuatu dengan pandangan yang berbeda.
4. Mengeplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan idenya, mencoba alternatif dengan melalui pendekatan yang segar, memelihara penilaian yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif.
5. Merefleksikan secara kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil meninjau ulang kemajuan yang telah dicapai, mengundang dan memanfaatkan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pengamatan secara cerdas.

Banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam proses pembelajaran. Agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan *t-test* sebagai teknik analisis datanya. Paradigma dalam penelitian eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:



X_1 : model pembelajaran area
 X_2 : model pembelajaran sentra
• : kreatifitas

Paradigma di atas dapat dibaca sebagai berikut: terdapat suatu dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda (area dan sentra), dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (model pembelajaran sebagai variabel independen dan hasil adalah variabel dependen) (Sugiyono, 2010: 110)

Pengujian validitas instrumen dengan menguji validitas konstruksi (*construct validity*), maka dapat digunakan pendapat ahli (*judgment expert*). Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan para ahli dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen yang disusun (Sugiyono, 2010: 114).

Berkaitan dengan pengujian validitas instrumen Arikunto (1995: 63-65) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Alat ukur yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk menguji validitas alat ukur, terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir, dengan rumus *Pearson Product Moment* adalah:

$$r_{hitung} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X) \cdot (\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

- r_{hitung} : koefisien korelasi
- ΣX : jumlah skor item
- ΣY : jumlah skor total (seluruh item)
- n : jumlah responden

1. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan teknik dari Speraman Brown (Sugiyono, 2010: 172). Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

dimana:

r_i : reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b : korelasi *product moment*

Teknik atau cara-cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai Wawancara, Observasi dan menggunakan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *t-test* dua variabel bebas, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran area dan model pembelajaran sentra terhadap kreativitas anak.

Dalam penelitian ini jumlah n_1 tidak sama dengan n_2 , dengan asumsi homogen, maka rumus *t-test* dengan *pooled varian* dengan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2004: 163):

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana:

r : nilai korelasi X_1 dan X_2

n : jumlah sampel

X_1 : rata-rata sampel ke-1

X_2 : rata-rata sampel ke-2

s_1 : standar deviasi sampel ke-1

s_2 : standar deviasi sampel ke-2

S_1 : varian sampel ke-1

S_2 : varian sampel ke-2

B. Pembahasan

1. Analisis Instrumen

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dan pengambilan data terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan X_1 (model pembelajaran sentra) dan X_2 (model pembelajaran area) berjumlah 19 anak. Pengamatan bersumber dari instrumen pengamatan yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen berupa lembar observasi sebanyak 11 butir pengamatan.

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan dengan nomor item 1 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\&= \frac{19 \cdot 651 - (61)(32)}{\sqrt{\{19 \cdot 3721 - (61)^2\} \cdot \{19 \cdot 1024 - (32)^2\}}} \\&= \frac{12369 - 1952}{\sqrt{70699 - 3721} \cdot \{19456 - 1024\}} \\&= \frac{10417}{\sqrt{66978 - 18432}} \\&= \frac{10417}{\sqrt{48546}} \\&= \frac{10417}{220,331568324} \\&= 47,278748446\end{aligned}$$

Untuk mengetahui apakah nomor 1 valid atau tidak, maka hasil pada r_{tabel} pada $n=19$, maka pada r_{tabel} dengan tingkat signifikan $r_{tabel} = 0,334$. Hasilnya $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $47,28 > 0,334$, maka item nomor 1 adalah valid.

2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji t, dengan menentukan distribusi frekuensi dari model pembelajaran sentra dan model pembelajaran area untuk memperoleh standar deviasi dari masing-masing model pembelajaran.

a. Model Pembelajaran Sentra

Data:

32	35	34	31	31	34	33	39	32	35
37	33	33	37	32	36	35	33	39	

Langkah-Langkah distribusi frekuensi:

1) Range

$$R = 39 - 31 = 8$$

2) Banyak Kelas

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\&= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 19 \\&= 1,2787 \sim 2\end{aligned}$$

3) Panjang Kelas

$$P = \frac{8}{2} = 4 \sim 5$$

4) Data Minimal

31

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi

Interval	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$	x^2	$F_i \cdot x^2$
31 – 32	5	31,5	157,5	992,25	4961,25
33 – 34	6	33,5	201	1122,25	6733,5
35 – 36	4	35,5	142	1260,25	5041
37 – 38	2	37,5	75	1406,25	2812,5
39 – 40	2	39,5	79	1560,25	3120,5
Σ	19	177,5	654,5	5331,25	22668,75

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot x_i^2 - \frac{(\sum f_i \cdot x_i)^2}{n}}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{22668,75 - \frac{(654,5)^2}{19}}{19-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{22668,75 - 22545,8026315}{18}} \\
 &= \sqrt{6,83040936111} \\
 &= 2,61350518674 \\
 &= 2,6135
 \end{aligned}$$

b. Model Pembelajaran Area

Data:

40 38 33 30 31 39 27 31 32 40
 34 29 44 29 29 39 27 21 36

Distribusi frekuensi

1) Range

$$R = 44 - 21 = 23$$

2) Banyak Kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 19 \\
 &= 1,2787 \sim 2
 \end{aligned}$$

3) Panjang Kelas

$$P = \frac{23}{2} = 11,5 \sim 12$$

4) Data Minimal

21

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi

Interval	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$	x^2	$f_i \cdot x^2$
21 – 22	1	21,5	21,5	462,25	462,25
23 – 24	0	23,5	0	552,25	0
25 – 26	0	25,5	0	650,25	0
27 – 28	2	27,5	55	756,25	1512,5
29 – 30	4	29,5	118	870,25	3481
31 – 32	3	31,5	94,5	992,25	2976,75
33 – 34	2	33,5	67	1122,5	2245
35 – 36	1	35,5	35,5	1260,25	1260,25
37 – 38	1	37,5	37,5	1406,25	1406,25
39 – 40	4	39,5	158	1560,25	6241
41 – 42	0	41,5	0	1722,25	0
43 – 44	1	43,5	43,5	1892,225	1892,25
Σ	19	390	630,5	13247,25	21477,25

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot x_i^2 - \frac{(\sum f_i \cdot x_i)^2}{n}}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{21.477,225 - \frac{(630,5)^2}{19}}{19-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{21477,25 - 20922,6447368}{18}} \\
 &= \sqrt{30,8114035111} \\
 &= 5,55080206016 \\
 &= 5,5508
 \end{aligned}$$

c. Uji t

Tabel 4.3. Rekapitulasi Sentra dan Area

	Sentra	Area
Σ	651	629
n	19	19
s	2,6135	5,5508
S^2	6,8304	30,8114

Tabel 4.4. Rekapitulasi perhitungan uji t

S^2	4,08215
s	2,0204
t hitung	38,6068
t tabel	1,645

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n1-1)s1 + (n2-1)s2}{(n1+n2-2)} \\
 &= \frac{(19-1)2,6135 + (19-1)5,5508}{19+19-2} \\
 &= \frac{(18 \cdot 2,6135) + (18 \cdot 5,5508)}{36} \\
 &= \frac{47,043 + 99,9144}{36} \\
 &= 4,08125
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 s &= 2.02043312188 \\
 &= 2,0204
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{x1 - x2}{s \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}} \\
 &= \frac{651 - 629}{2,0204 \sqrt{\frac{1}{19} + \frac{1}{19}}} \\
 &= \frac{22}{0,56984839082} \\
 &= 38,6067598934 \\
 &= 38,6068
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji t di atas menunjukkan t_{hitung} sebesar 38,6068 dan t_{tabel} sebesar 1,645, hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga secara signifikan model pembelajaran sentra lebih baik dibanding model pembelajaran area ditinjau dari kreativitas.

3. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran sentra dan model pembelajaran area ditinjau dari kreativitas anak. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan di TK sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas

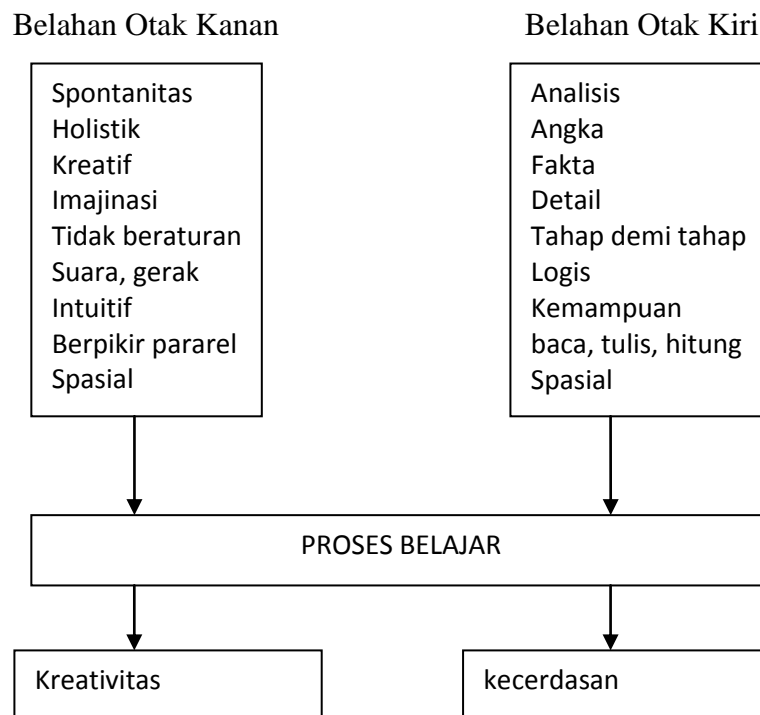
anak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra lebih baik dari model pembelajaran area, hal ini berarti dalam pembelajaran dengan menggunakan model sentra lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk berekreasi sehingga memunculkan kreativitas yang tinggi.

Model pembelajaran berdasarkan area lebih menekankan kesempatan kepada anak didik untuk memilih/ melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan minat spesifik anak dan menghormati keragaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak, pilihan-pilihan kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam proses pembelajaran. Area yang digunakan dalam penelitian ini meliputi area balok, IPA, musik, pasir/air, seni dan motorik.

Model pembelajaran berdasarkan sentra yang mempunyai ciri utama yaitu pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, ide, aturan, dan pengetahuan serta konsep densitas dan intensitas bermain. Model pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Pijakan ini diberikan untuk mencapai perkembangan anak yang lebih tinggi. Sentra bermain dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran, dan bermain pembangunan (konstruktif, yaitu membangun pemikiran anak), sedangkan saat lingkaran dilakukan oleh guru untuk memberikan dukungan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Pelaksanaan model pembelajaran sentra membutuhkan persiapan yang matang dengan sarana bermain yang lebih lengkap (Depdiknas, 2008: 20). Sentra yang digunakan dalam penelitian ini adalah sentra bahan alam dan sains, seni, balok, bermain peran, dan persiapan.

Sigmud Freud mengatakan bahwa otak manusia itu segalanya. Otak merupakan refleksi jiwa dan cermin kepribadian. Otak menentukan niat, pikir, emosi, dan perilaku manusia. Apa yang kita pikirkan, rasakan, dan putuskan merupakan hasil kerja miliaran sel otak, jutaan rangkaian pengharntar otak (*neurotransmitter*) dan “terminal-terminal” yang menyusun otak (Nadesul, 2003:7).

Ditemukan teori belahan otak kiri dan kanan oleh Roger Wolcott Sperry, ahli neurologi California, telah membuka dimensi baru dalam pengembangan intelegensi, kreativitas dan potensi otak lain sejak dini. Kini orang mulai memanfaatkan kehadiran otak kanan yang ternyata membuat orang lebih luwes dalam hidupnya. Otak kiri berperan dalam kemampuan baca, tulis, hitung, dan fungsi kognitif lainnya sebagai bentuk berpikir serial. Sedangkan otak kanan sebagai bentuk berpikir paralel, holistik (menyeluruh), kreatif, intuitif, dan imajinatif.



Gambar 4.1. Spesifikasi Fungsi Otak Dan pembelajaran

Orang yang dominan otak kirinya (*left brainer*) melakukan pendekatan pemecahan masalah berdasarkan fakta, analisis, tahap demi tahap, perhitungan angka-angka, dan menyatakannya dengan menunjukkan fakta disertai urutan biologis, sedangkan *right brainer* (orang yang dominan otak kanannya) berdasarkan spontanitas apa yang ada dalam pikiran, imajinatif, bentuk, suara dan gerakan, dan dikonsepskan dalam intuisinya.

Model pembelajaran sentra selaras pendapat Sperry (2008:8) dimana di dalam prosesnya lebih menekankan ide dan gagasan yang akan dikonsepskan dalam intuisinya. Sehingga di dalam setiap kegiatan pembelajarannya peserta didik merasa senang, bebas, dan merdeka. pembelajaran model sentra dapat mengembangkan kemandirian, percaya diri, kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Selain sesuai dengan pendapat Sperry (2008:8), model pembelajaran sentra sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain; pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak; pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak; pembelajaran berpusat pada anak; pembelajaran menggunakan pendekatan tematik; kegiatan pembelajaran yang PAKEM (aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan); pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup; pembelajaran yang didukung oleh lingkungan kondusif; pembelajaran yang demokratis; dan pembelajaran bermakna.

Dari hasil pengamatan model pembelajaran area kurang memunculkan kreativitas anak karena lebih condong kepada kecerdasan, di dalam model pembelajaran ini lebih ditekankan kepada pembelajaran yang membangun suatu landasan bagi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan yang akan datang, serta didasarkan kepada keyakinan bahwa anak-anak tumbuh dengan baik jika mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar dan mendorong anak untuk melakukan analisis yang tepat sesuai dengan fakta dan kenyataan (Depdiknas, 2008: 38).

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t maka diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 38,6068 dan t_{tabel} sebesar 1,645, hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan model pembelajaran sentra lebih baik dibandingkan model pembelajaran area, ditinjau dari kreativitas anak. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Selain sesuai dengan pendapat Sperry (2008:8), bahwa suatu pembelajaran yang ditekankan kepada ide dan gagasan akan mampu mengembangkan kreativitas yang ada pada diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/PLS/article/view/12717>, diakses pada tanggal 4 november 2014.
- Mariana Alit, 2000, *Hakekat Pendekatan Science and Society dalam Pembelajaran Sains*, Bandung; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraha Ali, 2005, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pamilu, Anik, 2007, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Citra Media.
- Poedjiadi Anna, 2005, *Sains Teknologi Masyarakat*, Bandung: PT. Roskakarya.
- Putra Sitiatava Rizema, 2013, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Prasetyo, Reza, 2009, *Multiply Your Multiple Intelligences*, Semarang: CV Andi Offset.
- Riduwan, 2004, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfa Beta.

- Semiawan, Conny, 2008, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Soewandono, 2004, *Kerja Ilmiah*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sagala Syaiful, 2005, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, 2005, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.