

BAB II

KREATIFITAS ANAK DAN MODEL PEMBELAJARAN

LEARNING BY DOING

A. Kajian Pustaka

Adapun sebagai kajian pustaka yang digunakan dalam pembahasan materi ini adalah belajar dan pembelajaran oleh dimiyati dan mudjiono yang terfokus pada prinsip-prinsip belajar dan asas pembelajaran yang membahas tentang keaktifan dan keterlibatan langsung.

Sedangkan kajian yang relevan dengan pembahasan adalah skripsi yang ditulis oleh Nadhrotul Khasanah (043811033) dari Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang dengan judul “*pengaruh model pembelajaran learning by doing terhadap hasil belajar biologi materi pokok ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas VII A dan VII C MTs. As-Syafiiyah Jati Barang Brebes*”.¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *learning by doing* pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terdapat perbedaan rata-rata, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII A yang diajar dengan pembelajaran *learning by doing* didapat $\bar{x} = 79.29$ sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII C yang diajar dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) $\bar{x} = 75.95$. pada uji kesamaan pre tes diperoleh $t_{tabel} = 1,642$ sedangkan untuk $t_{tabel} = t(0.795)(82) = 1,66$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, $dk = n_1 + n_2 - 2 = 42 + 42 - 2 = 82$, peluang = $1 - 1/2\alpha = 1 - 0.025 = 0.975$, maka rata pre test kedua kelompok tidak berbeda. Artinya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih mempunyai kondisi yang sama, berdasarkan pengujian hipotesis

¹ Nadhrotul Khasanah, *Pengaruh Model Pembelajaran Learning by doing Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas VII A dan VII C MTs. As-Syafiiyah Jati Barang Brebes* (Semarang: Perpustakaan Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2009).

uji t diperoleh $t_{hitung} = 1.974$ sedangkan $t_{tabel} = 1,66$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.25$ dan $dk = 82$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak dan $H_1: \mu_1 > \mu_2$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna model pembelajaran *learning by doing* berpengaruh terhadap hasil belajar biologi materi pokok ciri-ciri makhluk hidup, pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Sedangkan penelitian lainnya adalah skripsi milik Ulfatun Wahidah dari Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang dalam skripsi yang berjudul “*Aplikasi Learning by doing dalam PAI di Kelas 2 SD Islam Al Azhar 25 Semarang*”.² Hasil penelitian menunjukkan di kelas 2 SD Islam AL Azhar 25 Semarang, pembelajaran *learning by doing* dalam PAI dapat dikelompokkan sebagai berikut: *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emosional activities*. Dengan penerapan variasi metode pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa antara lain: bermain (*rol playing*), games, diskusi, tanya jawab, praktek lapangan, ceramah bervariasi, dsb. Hal ini diciptakan oleh guru agar dapat membentuk karakter pada siswa dan menciptakan minat awal kecintaannya akan nilai-nilai agama. Namun terdapat beberapa faktor yang menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: kurang adanya kesiapan siswa untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran, seperti *oral activities, motor activities, dan mental activities*, sehingga siswa merasa belajar hanya tampak seperti main-main dan siswa sulit diatur karena mereka diberi kebebasan untuk bertindak dalam proses belajar mengajar. Sehingga kecakapan peran guru untuk mendorong dan merangsang subjek didik secara *continue* untuk belajar (meskipun) sambil bermain mutlak diperlukan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis.

Penulis berpendapat bahwa beberapa telaah pustaka yang penulis temukan, masing-masing menunjukkan perbedaan dari segi pembahasannya

² Ulfatun Wahidah, *Aplikasi Learning by doing dalam PAI di Kelas 2 SD Islam Al Azhar 25 Semarang* (Semarang: Perpustakaan Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2005).

dengan skripsi yang akan penulis susun. Skripsi yang akan penulis susun membahas mengenai bagaimana implementasi model pembelajaran *learning by doing* di RA Masyithoh Desa Kalibalik.

B. Kerangka Teoritik

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku. Segera setelah dilahirkan mulai terjadi proses belajar pada diri anak dan hasil yang diperoleh adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pemenuhan kebutuhan.

Sedangkan pendidikan pada masa kanak-kanak yang pada dasarnya mereka masih senang bermain dan belum mengerti apa itu belajar, maka mereka harus mendapatkan bimbingan dari orang-orang yang lebih dewasa yang dapat mengarahkan dan menuntun mereka dalam proses pendidikan. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.³ Pada masa ini seorang pendidik harus bisa memaksimalkan potensi-potensi yang ada tetapi tanpa adanya paksaan karena anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan orang lain dan tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.⁴

Anak-anak akan lebih faham dan mengerti apabila mereka dapat melihat dan melakukan sesuatu secara langsung, karena dengan hal tersebut anak-anak tidak akan merasa dipaksa, mereka akan dengan sukarela dan senang hati melakukan kegiatan belajar mengajar.

Untuk lebih jelasnya penulis akan menjelaskan pembahasan mengenai kreativitas anak serta pembelajaran *learning by doing* dalam sub bab berikutnya.

³ Mursid, *Manajemen Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)- Teori dan Praktek* (Semarang: AKFI Media, 2010), hlm. 1.

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 44.

1. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak

Semua anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, dan dari setiap mereka dibekali bakat-bakat yang akan membimbing mereka untuk mengarungi kehidupan didunia. Mereka juga dibekali kreativitas. Alam memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan dengan bekal itu. Bekal dari alam memberikan kecukupan bagi manusia untuk mencapai kecakapan hidup. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

حدثنا آدم : حدثنا ابن أبي ذئب عن الزهري عن أبي سلمة بن عبد الرحمن عن أبي هريرة رضي الله عنه قال: قال النبي صلى الله عليه وسلم كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه ... (رواه البخاري).⁵

Artinya: “Dari Abu Hurairah, sesungguhnya dia telah berkata : Rasulullah Saw bersabda : setiap seorang anak dilahirkan, itu dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan Yahudi, Nasrani atau Majusi...” (HR. Al-Bukhori).

Kreativitas berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang menurut bahasa berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta.⁶ Juga bisa diartikan sebagai inspirasi, kesuburan, produktivitas.⁷ Selain definisi diatas masih ada beberapa definisi lain menurut para ahli diantaranya adalah:

Menurut J. Gallagher mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which and individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or*

⁵ Muhammad Bin Ismail Al-Bukhori, *Shohih Al-Bukhori* (Beirut: Darul Kutub Al-Ilmiyah, 2008), hlm. 466.

⁶ Hasan Alwi, dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm. 599.

⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: PT Mizan Pustaka, 2009), hlm. 316.

her”⁸ (keaktivitas merupakan sutu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada keduanya).

Menurut Lubard, pengertian kreativitas memiliki perspektif yang baru, yaitu yang bersifat orisinal, tak diduga, berguna serta adaptif terhadap kendala-kendala tugas.⁹

Menurut Arthur S. Reber dan Emily S. Reber kreativitas yaitu mengacu pada proses-proses mental yang mengarah pada solusi, ide, konseptualisasi, bentuk-bentuk artistik, teori-teori atau produk yang unik dan baru.¹⁰

Didalam bukunya, Anna Craft menyatakan bahwa komite penasehat nasional bidang pendidikan kreatif dan pendidikan budaya menggambarkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, murni, asli, dan bermakna.¹¹

Dan dalam bukunya *Teori-Teori Psikologi*, Nur Ghufon menyatakan bahwa kreativitas adalah prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.¹²

Kreatifitas sebagaimana dijelaskan di atas, diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta produk baru, ciptaan itu tidak seluruhnya

⁸ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 13.

⁹ Conny R. Semiawan, *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, Dan Bagaimana* (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm. 31.

¹⁰ Arthur S. Reber dan Emily S. Reber, *Kamus Psikologi*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.217.

¹¹ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam (Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004), hlm. 1.

¹² M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 103.

baru, mungkin saja kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya dan menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru dan melihat adanya berbagai macam kemungkinan.

Sejak manusia dilahirkan mereka telah memiliki bakat dan kreativitas, kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu. Sejak lahir, manusia memperlihatkan kecenderungan mengaktualkan dirinya yang mencakup kemampuan kreatif.¹³ Sehingga kreativitas tidak hanya dimiliki orang-orang yang telah dewasa, melainkan dimiliki juga oleh seorang anak yang masih kecil.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, mereka memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan atau menyimpang dari tradisi, rasa percaya diri, keuletandan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.¹⁴

Dalam bukunya Yenni Rahmawati dan Euis Kurnati menyatakan bahwa ada 24 ciri-ciri anak kreatif, yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2) Fleksibel dalam berfikir dan merespon
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4) Menghargai fantasi
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh orang lain

¹³ Conny R. Semiawan, Dkk., *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 60.

¹⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.35.

- 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- 10) Percaya diri dan mandiri
- 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan
- 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- 14) Kaya akan inisiatif
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan
- 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- 18) Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki
- 19) Memiliki gagasan yang orisinal
- 20) Mempunyai minat yang luas
- 21) Menggunakan waktu luang untuk hal yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- 24) Memiliki kesabaran etika-moral dan estetika yang tinggi¹⁵.

Dari banyaknya ciri di atas dapat dilihat bahwa betapa banyaknya kepribadian orang yang kreatif. Orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negatif, sebagai contoh ciri sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak.¹⁶

Disinilah pentingnya peran seorang guru sebagai orang yang membimbing dan membantu bukan hanya dalam perkembangan intelegensinya tetapi juga membantu dalam perkembangan emosi dan perkembangan sosial, sehingga anak akan diterima dimanapun ia berada.

c. Unsur-Unsur Dalam Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa unsur diantaranya adalah:

- 1) Kemampuan berpikir mencipta.

¹⁵ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 16.

¹⁶ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm.17.

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir didalam diri seseorang, aktivitas ini merupakan proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang-orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, ingatan, imajiner, penalaran, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.¹⁷

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas selalu kreatif.¹⁸

Kreativitas memerlukan sebuah kemampuan berpikir yang berdaya, dalam arti menghindarkan diri dari jebakan keadaan, namun menjadi imajinatif dalam upaya menemukan sebuah jalan keluar atas sebuah permasalahan atau dalam upaya untuk memiliki rasa atas sebuah teka-teki.¹⁹ Elliot memaparkan bahwa imajinasi dan kreativitas adalah sama, karenanya dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah masuk dalam imajinasi dalam upaya melihat kemungkinan-kemungkinan.²⁰

Kemampuan untuk mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada didalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi didalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.²¹

¹⁷ M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, hlm.104.

¹⁸ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 19.

¹⁹ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 2.

²⁰ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 10.

²¹ M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, hlm.104.

Pikiran untuk mencipta merupakan esensi dari kreativitas, sebagaimana Gardner menyebut bahwa pikiran untuk mencipta adalah sebuah frase yang mengandung dinamisme dan cakupan yang jelas. Secara lebih gamblang, dijelaskan bahwa orang kreatif adalah:

- a) Berfikir untuk diri mereka sendiri
- b) Menghabiskan banyak waktu untuk mengintegrasikan pikiran mereka dengan apa yang ada diluar mereka.
- c) Berupaya membuka pikiran mereka dan yang lain kepada hal baru.
- d) Mengupayakan dengan senantiasa menuju (*to-ing*) dan mengarahkan (*fro-ing*) dari dalam diri mereka keluar.²²

Kreativitas senantiasa membuka diri untuk berpikir integratif berdasar pengalaman sehingga merupakan kunci pencipta yang berhasil. Disamping itu motivasi intrinsik juga mempengaruhi pembentukan individu kreatif. Karena karakter individu kreatif adalah mempunyai keinginan untuk menghasilkan ide atau karya demi kepuasan diri dan tidak ada tekanan dari luar. Pengaruh motivasi intrinsik dalam pengembangan kreativitas berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu. Beberapa kondisi dalam diri untuk menjadi kreatif adalah:

- a) Terbuka untuk pengalaman
- b) Sebuah tempat evaluasi internal (dalam kaitanya dengan diri seseorang itu sendiri)
- c) Sebuah kemampuan untuk bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep (Kemampuan untuk bermain).²³

2) Berpikir untuk pemecahan masalah

Sebagaimana diutarakan diatas bahwa kreativitas melibatkan imajinasi dalam berbagai situasi yang dialami, yaitu tidak puas dengan apa yang sudah ada, namun mengupayakan kemungkinan-kemungkinan lain yang mungkin termasuk sesuatu belum kita ketahui.

²² Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 18.

²³ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 19.

Sebagaimana dikemukakan Peneliti Amerika Csikszentmihalyi yang memandang kreativitas sebagai persoalan pemecahan masalah dan penemuan masalah.²⁴

Dalam memperkenalkan proses pemecahan masalah pada anak kecil, kita harus menggunakan materi yang dekat dengan kehidupannya. Beberapa proses yang harus dikembangkan adalah:

- a. Tahap orientasi, siswa diminta mendaftar proyek yang ingin dikerjakan secara kelompok atas masalah di dalam kelas yang mereka rasakan perlu dipecahkan. Guru dapat memilih satu topik atau masalah untuk dibahas bersama, bergantung pada situasi kelasnya.
- b. Tahap persiapan, tahapan ini berkaitan dengan fakta yang telah diketahui dan informasi yang masih diperlukan. Hal tersebut penting untuk membahas bersama perbedaan antara fakta dan pendapat, fakta dan dugaan, fakta dan desas-desus, kemudian meminta siswa untuk melihat sub-masalah yang mereka ungkapkan dan menentukan mana yang fakta.
- c. Tahap penggagasan, siswa diminta mengemukakan pertanyaan kreatif dari sub-masalah yang mereka temukan atau dari informasi faktual.
- d. Tahap penilaian, siswa diminta memunculkan kriteria atas gagasan mereka. Ketika mengajukan setiap kriteria gunakan pernyataan “dampaknya terhadap”, hal ini membantu siswa memahami arti kriteria.
- e. Tahap pelaksanaan, dalam melaksanakan gagasan terbaik siswa perlu merancang rencana tindakan, yaitu menentukan apa yang harus pertama dilakukan, bagaimana membagi tanggung jawab, dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka.²⁵

²⁴ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 49.

²⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 212-213.

3) Model pembelajaran kreatif

Dalam pengembangan kurikulum, model-model dapat digunakan untuk menentukan materi (konten) pembelajaran dan metode-metode dalam pencapaian materi tersebut, dalam arti bahwa model memberikan kerangka untuk menentukan pilihan. Dengan menguasai berbagai model bermanfaat dalam situasi pembelajaran tertentu.

Talents dan Taylor mengemukakan bahwa tidak hanya bakat akademis yang perlu dipupuk dan dihargai dalam sekolah, dalam modelnya dapat dibedakan enam talenta yang dapat dikembangkan di sekolah. Seperti yang tertuang dalam *curriculum guide*, program disusun untuk mengajar konten akademik, kreativitas, ketrampilan merencanakan, komunikasi, prediksi, dan pengambilan keputusan.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir.

Merencanakan mencakup elaborasi yang mempertimbangkan rincian dalam melaksanakan sesuatu. Menyusun atau mengorganisasi bahan, waktu, dan tenaga.

Komunikasi meliputi kelancaran dengan kata, dalam ekspresi (ungkapan) dan dalam asosiasi.

Prediksi membutuhkan antisipasi konseptual, kesadaran sosial, dan menganalisis kriteria yang berhubungan.

Pengambilan keputusan meliputi evaluasi eksperimental, evaluasi logis, dan pertimbangan.²⁶

Sehubungan pengembangan kreativitas anak, perlu meninjau beberapa aspek dari kreativitas, diantaranya:

²⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm. 168.

a. Penyediaan ruang untuk mencipta

Pengembangan kreativitas memerlukan komitmen atas ruang baik secara fisik maupun konsep. Tampilan ruang kelas, materi dari tiap aktivitas serta lingkungan pembelajaran. Dalam ruang kelas tersedia media pembelajaran yang mendukung anak berpikir secara independen disetiap wilayah kurikulum, yaitu dengan kemudahan mengakses materi-materi, buku, komputer, atlas, permainan (*games*), materi-materi konstruksi (bentuk), teka-teki, materi-materi kerajinan dan seterusnya. Anak mampu bekerja sama dengan orang lain, baik secara berpasangan maupun kelompok.

Ruang kelas yang mengembangkan kreativitas juga beroperasi secara khusus secara konseptual dan memperbolehkan adanya kesalahan-kesalahan dan menganjurkan eksperimen, bersifat terbuka dan berani mengambil resiko.²⁷

b. Pemahaman pribadi

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat masing-masing anak didiknya.²⁸

c. Sifat baru atau orisinal

Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

²⁷ Anna Craft, *Me-Refrest Imajinasi Dan Kreativitas Anak-Anak*, terj. M. Chairul Annam, hlm. 181.

²⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm. 45.

Sifat baru dalam kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Produk yang bersifat baru dan belum pernah ada
- Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya
- Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.²⁹

d. Produk yang berguna atau bernilai

Suatu produk atau Karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil yang lebih baik atau lebih banyak.³⁰

d. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas

1. Kondisi lingkungan sekolah

Yang dimaksud lingkungan adalah ruang lingkup luar yang berinteraksi dengan manusia, yang dapat berwujud benda seperti air, udara, bumi, dll. Dan berbentuk bukan benda seperti masyarakat, institusi, sistem, undang-undang adat kebiasaan, dll.³¹

Lingkungan yang paling berpengaruh dalam membentuk kreativitas anak adalah sekolah, karena didalamnya terjadi proses interaksi edukatif yang mengharuskan siswa mengikuti sistem aturan yang ada. Sekolah yang baik akan mengedepankan kenyamanan belajar bagi siswanya.

Disamping itu guru memberi dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Dalam upaya memunculkan,

²⁹ M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, hlm. 105.

³⁰ M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, hlm. 105.

³¹ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami* (yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2002), hlm.173.

merangsang, dan memupuk pertumbuhan kreativitas guru harus menata sikap dan falsafah mengajarnya.

2. Kondisi lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan utama dalam pendidikan anak, sangat terlihat ketika bahasa ibu mempunyai pengaruh kuat dalam diri anak. Begitu juga dalam hal kreativitas, anak memiliki kecenderungan meniru apa yang sering dia lihat dalam keseharian. Seperti yang dikutip Utami Munandar dari konsep Amabile bahwa sikap yang harus dibangun orang tua dalam mendorong kreativitas anak, diantaranya:

- a Kebebasan, yaitu tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi anak, dan tidak terlalu membatasi kegiatan anak.
- b Respek, orang tua menghormati anak sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak. Sehingga secara alamiah anak mampu mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.
- c Kedekatan emosional yang sedang, anak perlu merasa bahwa ia disayang, tetapi tidak menjadi terlalu tergantung pada orang tua. Karena pada dasarnya memberi kebebasan anak untuk tidak tergantung pada orang lain dalam menentukan pendapat atau minat dapat mendorong munculnya kreativitas.
- d Prestasi bukan angka, menghargai prestasi anak dalam arti mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik. Sedangkan orang tua tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau nilai/peringkat tinggi. Dalam hal ini imajinasi dan kejujuran lebih ditekankan daripada mencapai angka tertinggi.
- e Orang tua aktif dan mandiri, orang tua merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial, dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga amat

kompeten dan mempunyai banyak minat, baik di dalam maupun di luar rumah. Peran orang tua disini sebagai model utama bagi anak.

f Menghargai kreativitas, orang mendorong anak melakukan hal-hal kreatif.³²

Sebagai ilustrasi terdekat adalah ayah mengajak anak laki-lakinya pergi ke masjid untuk menjalankan sholat jum'at. Dengan ajakan tersebut paling tidak anak dikenalkan dari dekat tentang rumah suci serta kegiatan yang dilakukan orang didalamnya, biasanya si anak terheran-heran, penuh tanda tanya dalam hati, misalnya tentang bangunan masjid, suara adzan yang menggema, orang-orang yang hilir-mudik mengambil air wudlu, mihrabnya yang anggun di sebelah pengimaman, dan banyak lagi pemandangan menarik yang mengusik akal-budinya.

Memang belum banyak yang dapat diharapkan dari anak pada usia dini, minimal ada upaya pengenalan dan pembiasaan serta pemberian teladan agar anak menjadi terbiasa dan akhirnya mencintai agamanya sesuai dengan sudut pandang mereka.

2. Model Pembelajaran *Learning by doing*

a. Konsep Dasar Model Pembelajaran *Learning by doing*

Sebelum membahas lebih dalam mengenai *learning by doing* ada beberapa pendapat tentang pengertian belajar, diantaranya, Hilgard dan Bower dalam bukunya *Theories of Learning* yang dikutip oleh Ngalim Purwanto dalam Psikologi Pendidikan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman berulang-ulang dalam situasi tersebut, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar

³² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Hlm. 92-93.

kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya).³³

Menurut Shalih Abdu Al-Aziz & Abdu Al-Aziz Abdu Al-Majid, dalam *Al-Tarbiyatu wa Thuruqu Al-Tadris*, mengatakan bahwa:

التعلم هو تغير في الاداء ينجم عن عملية تدريب³⁴

“Belajar adalah sebuah perubahan yang bisa mendatangkan pertumbuhan/perkembangan disetiap proses pelatihan”.

Lebih lanjut Piaget berpendapat seperti yang disadur Dimiyati dan Mudjiono bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan, sehingga fungsi intelek semakin berkembang. Pengetahuan dibangun atas dasar tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika-matematik, dan pengetahuan sosial. Sedangkan prosesnya didasarkan tiga fase, yaitu fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Fase eksplorasi mengarahkan siswa mempelajari gejala dengan bimbingan, fase pengenalan konsep adalah mengenalkan siswa akan konsep yang berhubungan dengan gejala, sedangkan fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut.³⁵

Uraian tersebut merupakan proses internal yang kompleks dan melibatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kompleksitas belajar dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Siswa secara langsung mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia dan

³³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 84.

³⁴ Shalih Abdu Al-Aziz & Abdu Al-Aziz Abdu Al-Majid, *Al-Tarbiyatu wa Thuruqu Al-Tadris* (Mesir : Dar Al-Ma'arif, 1995.), hlm. 64.

³⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 13-14.

bahan yang telah terhimpun dalam literatur. Proses belajar diamati dari perilaku belajar tentang sesuatu hal, proses ini dapat diamati secara tidak langsung, yaitu proses internal siswa tidak dapat diamati langsung, tetapi dapat dipahami oleh guru.³⁶

Dalam pendidikan seorang siswa tidak dapat lepas dari peran serta seorang guru, karena seorang guru adalah orang yang akan membimbing dan mengarahkan serta mengevaluasi hasil belajar siswa, karena pendidikan itu sendiri adalah sebuah bimbingan dan pengarahan sebagai mana yang dikatakan oleh John Dewey dalam bukunya *democracy and education*, “*The word education means just process of leading or bringing up*”.³⁷ (arti kata pendidikan adalah proses bimbingan dan pengarahan). Sebagai upaya merancang, mengelola dan mengembangkan program pembelajaran dalam kegiatan mengajar, guru diharapkan mampu mengenal faktor-faktor penentu kegiatan pembelajaran, diantaranya:

- 1) Karakteristik tujuan, yang mencakup pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang ingin dicapai atau ditinggalkan sebagai hasil kegiatan.
- 2) Karakteristik mata pelajaran/bidang studi, meliputi tujuan isi pelajaran, urutan, dan cara mempelajarinya.
- 3) Karakteristik siswa, meliputi karakteristik perilaku masukan kognitif dan afektif, usia, jenis kelamin dan yang lain.
- 4) Karakteristik guru, meliputi filosofinya tentang pendidikan dan pembelajaran, kompetensinya dalam teknik pembelajaran, kebiasaannya, pengalaman kependidikannya dan yang lain.

Hubungan faktor-faktor penentu tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Peran guru dalam hal ini adalah tetap konsisten untuk mempertimbangkan faktor eksternal (diluar dari

³⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm.18.

³⁷ John Dewey, *Democracy and Education: an Introduction of The Philosophy of Education* (New York: The Macmillan Company, 1964), hlm. 10.

guru), faktor internal (dalam diri guru), sehingga teknik-teknik pembelajaran efektif dapat dilaksanakan.³⁸

Pola pengajaran guru berkaitan erat dengan pilihan metode, jika bahan pelajaran disajikan secara menarik besar kemungkinan motivasi belajar siswa akan meningkat. Pemilihan metode yang salah akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.³⁹ Sesuai yang disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa model adalah acuan dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.⁴⁰ Keterkaitan dengan pembelajaran sesuai ungkapan Ngalim Purwanto dalam Psikologi Pendidikan yang mengutip pendapat Morgan dalam bukunya *Introduction to Psychology* mengemukakan “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.⁴¹ Metode yang dimaksud didasarkan pada model pembelajaran yang dipakai, model pembelajaran dalam hal ini diartikan sebagai acuan proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan melalui pengalaman.

John Holt mengatakan bahwa selama bertahun-tahun ia melihat bahwa anak yang belajar dengan cepat menyukai petualangan.⁴² Karena dengan keterlibatan secara langsung melalui pengalaman seorang anak bukan hanya tahu, tetapi mereka juga akan memahami proses bagaimana hal itu terjadi.

³⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 132.

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 223.

⁴⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 751.

⁴¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 84.

⁴² John Holt, *Belajar Sepanjang Masa Bagaimana Anak-Anak Belajar Membaca, Menulis, Menghitung Dan Mengamati Dunia Tanpa Diajari*, terj. Bagaskoro (Surabaya: Diglossia, 2004), hlm.204.

Dalam bukunya *experience and education* John Dewey juga mengatakan “*education is development from within and that it is formation from without*”⁴³ (pendidikan adalah pengembangan dari dalam dan merupakan pembentukan dari luar), sehingga pengalaman-pengalaman seorang anak juga sangat penting pembentukan pribadi seorang anak.

Model pembelajaran ini dipelopori oleh John Dewey, konsep belajar melalui melakukan, menjadi asas seluruh pengajaran John Dewey dan pertama kali diterapkan berupa ‘sekolah kerja’ yang diuji cobakan di AS pada tahun 1859, yaitu suatu pandangan pendidikan pragmatis berdasarkan dua alasan penting, pertama, merupakan suatu takdir Tuhan bahwa anak adalah makhluk aktif (alasan psikologis); kedua, melalui bekerja anak disiapkan untuk kehidupan pada masa depan (alasan sosial ekonomis).⁴⁴

b. Bentuk-bentuk *Learning by doing*

Interaksi edukatif selayaknya dibangun guru berdasarkan penerapan aktivitas anak didik, yaitu belajar sambil melakukan (*Learning by doing*). Melakukan aktivitas atau bekerja adalah bentuk pernyataan dari anak didik bahwa pada hakikatnya belajar adalah perubahan yang terjadi setelah melakukan aktivitas atau bekerja. Pada kelas-kelas rendah di Sekolah Dasar, aktivitas ini dapat dilakukan sambil bermain sehingga anak didik akan aktif, senang, gembira, kreatif serta tidak mengikat.⁴⁵

Keterlibatan siswa tidak hanya sebatas fisik semata, tetapi lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan

⁴³ John Dewey, *Experience and Education* (New York: Touchstone, 1997), hlm. 1.

⁴⁴ Andi Mappiare, *Kamus Istilah Konseling Dan Terapi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 194.

⁴⁵ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 224.

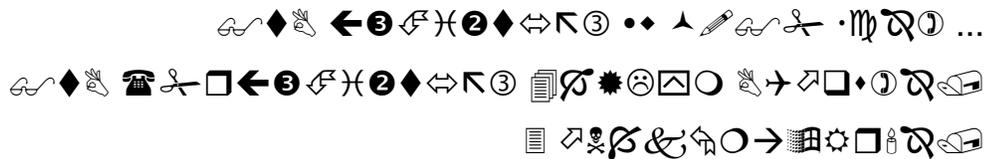
nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan.⁴⁶

Pada aspek lain guru juga mengkondisikan anak didik dengan menggunakan bentuk-bentuk pengajaran dalam konteks *learning by doing*, diantaranya:

1. Menumbuhkan motivasi belajar anak

Motivasi berkaitan erat dengan emosi, minat, dan kebutuhan anak didik. Upaya menumbuhkan motivasi intrinsik yang dilakukan guru adalah mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, dan sikap mandiri anak didik.

Hal ini dapat kita lihat pada surat Ar-Ra'd ayat 11;



Artinya: *Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Q.S. Ar- Ra'd ayat: 11).*

Sedangkan bentuk motivasi ekstrinsik adalah dengan memberikan rangsangan berupa pemberian nilai tinggi atau hadiah bagi siswa berprestasi dan sebaliknya.

2. Mengajak anak didik beraktivitas

Adalah proses interaksi edukatif melibatkan intelek-emosional anak didik untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi akan meningkat. Bentuk pelaksanaanya adalah mengajak anak didik melakukan aktivitas atau bekerja di laboratorium, di kebun/lapangan sebagai bagian dari eksplorasi pengalaman, atau mengalami pengalaman yang sam sekali baru.

3. Mengajar dengan memperhatikan perbedaan individual

⁴⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 46.

Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan memahami kondisi masing-masing anak didik. Tidak tepat jika guru menyamakan semua anak didik karena setiap anak didik mempunyai bakat berlainan dan mempunyai kecepatan belajar yang bervariasi. Seorang anak didik yang hasil belajarnya jelek dikatakan bodoh. Kemudian menyimpulkan semua anak didik yang hasil belajarnya jelek dikatakan bodoh. Kondisi demikian tidak dapat dijadikan ukuran, karena terdapat beberapa faktor penyebab anak memiliki hasil belajar buruk, antara lain; faktor kesehatan, kesempatan belajar dirumah tidak ada, sarana belajar kurang, dan sebagainya.

4. Mengajar dengan umpan balik

Bentuknya antara lain; umpan balik kemampuan prilaku anak didik (perubahan tingkah laku yang dapat dilihat anak didik lainnya, pendidik atau anak didik itu sendiri), umpan balik tentang daya serap sebagai pelajaran untuk diterapkan secara aktif. Pola prilaku yang kuat diperoleh melalui partisipasi dalam memainkan peran (*role play*).

5. Mengajar dengan pengalihan

Pengajaran yang mengalihkan (*transfer*) hasil belajar kedalam situasi-situasi nyata. Guru memilih metode simulasi (mengajak anak didik untuk melihat proses kegiatan seperti cara berwudlu dan sholat) dan metode proyek (memberikan kesempatan anak untuk menggunakan alam sekitar dan atau kegiatan sehari-hari untuk bertukar pikiran baik sesama kawan maupun guru) untuk pengalihan pengajaran yang bukan hanya bersifat ceramah atau diskusi, tetapi mengedepankan situasi nyata.

6. Penyusunan pemahaman yang logis dan psikologis

Pengajaran dilakukan dengan memilih metode yang proporsional. Dalam kondisi tertentu guru tidak dapat meninggalkan

metode ceramah maupun metode pemberian tugas kepada anak didik. Hal ini dilakukan sesuai dengan kondisi materi pelajaran.⁴⁷

c. Metode dan model pembelajaran yang mengarah pada *learning by doing*

Terkait dengan pola pembelajaran anak TK, pengalaman menjadi faktor yang tak terpisahkan. Pendidikan bagi anak TK harus diintegrasikan dengan lingkungan kehidupan anak yang banyak menghadapi dengan pengalaman langsung. Lingkungan kehidupan anak dalam kelompok, banyak memberikan pengalaman bagaimana cara melakukan sesuatu yang terdiri dari serangkaian tingkah laku. Terkadang anak ingin menciptakan, melukis atau menggambar, berpura-pura, berimajinasi, semua ini dapat terjadi jika wahana, dan kesempatan dipersiapkan.⁴⁸ Oleh karena itu diharapkan dalam pembelajaran anak TK, lebih diutamakan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman secara langsung.

Ada beberapa metode dan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa secara langsung, diantaranya adalah:

- 1) metode proyek yang didasarkan pada gagasan John Dewey tentang “*learning by doing*”, metode ini sangat mungkin diterapkan, karena metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapi anak dengan persoalan sehari-hari untuk dipecahkan secara kelompok.⁴⁹ Dalam pelaksanaannya, metode proyek memposisikan guru sebagai fasilitator yang harus menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan “proyek” yang berorientasi pada kebutuhan dan minat anak dan menantang anak untuk mencurahkan segala kemampuan, keterampilan serta

⁴⁷ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 223-225.

⁴⁸ Conny Semiawan, dkk., *Pengenalan Dan Pengembangan Bakat Sejak Dini* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), hlm. 52.

⁴⁹ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 137.

keaktivitasnya. Selain itu guru harus menciptakan situasi yang mengandung makna penting untuk mengembangkan potensi anak, perluasan minat serta pengembangan kreativitas dan tanggung jawab, baik secara perseorangan maupun kelompok.

- 2) metode eksperimen juga termasuk metode yang menggunakan pendekatan *learning by doing*, karna metode eksperimen merupakan cara pengajaran dimana guru dan murid bersama-sama melakukan suatu latihan atau percobaan untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu aksi.⁵⁰ Misal mencangkok pohon jeruk, beternak ayam buras.
- 3) metode karya wisata adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran oleh para anak didik dengan jalan membawa mereka langsung ke objek yang terdapat diluar kelas atau dilingkungan kehidupan nyata, agar mereka dapat mengamati atau mengamati secara langsung.⁵¹

Ada juga model pendekatan belajar dengan belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun penngertian yang berkaitan dengan pengalamannya.⁵² Melalui bermain anak juga akan merasa gembira dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.⁵³

Pendekatan lainnya adalah pendekatan dengan sentra pembelajaran, yaitu konsep belajar dimana guru-guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara

⁵⁰ M. Basyiruddin Usman, *Metodolog Pembelajaran Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 45.

⁵¹ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 240.

⁵² Mursid, *Manajemen Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Teori Dan Praktik*, hlm. 16.

⁵³ Mursid, *Kurikulum Dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebuah Harapan Masyarakat* (Semarang: AKFI Media, 2010), hlm. 50.

pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan tujuan agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sedikit demi sedikit, dan dari proses mencoba sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat sekarang dan kelak.

Pendekatan ini digunakan karena anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah dan Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajari bukan sekedar mengetahui dan pembelajaran akan lebih bermakna dan mengena.

Dalam pendekatan sentra proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil. Dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti.

Dengan begitu mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti, dalam hal ini diperlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing atau inspirator.

Landasan filosofi pendekatan ini adalah konstruktivisme, yakni filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri. Bahwa pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta yang terpisah namun mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Selain metode-metode di atas masih ada yang tidak kalah penting adalah situasi yang menyenangkan juga harus diusahakan oleh guru agar tiap anak dalam melaksanakan pekerjaan yang menjadi bagianya akan menanggapi secara positif. Perasaan yang menyenangkan dalam

menyikapi suatu kegiatan akan melahirkan kinerja yang tinggi, dan begitu sebaliknya.⁵⁴

d. Proses belajar mengajar

Proses belajar mengajar adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.⁵⁵ Dengan demikian belajar mengajar harus bernilai normatif, yaitu mengandung sejumlah nilai yang mampu mengubah tingkah laku, sikap dan perbuatan anak didik menjadi lebih baik, dewasa, dan bersusila. Proses interaksi edukatif melibatkan komunikasi aktif dua arah antara guru dan anak didik, aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Dalam sistem pengajaran dengan pendekatan ketrampilan proses, anak didik dituntut lebih aktif daripada guru. Guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.⁵⁶

Dalam menyusun program pengajaran guru dapat mengacu pada pendapat beberapa pakar pendidikan, diantaranya:

a. Skinner

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila ia tidak belajar maka responya akan menurun. Dalam menerapkan teori skinner, guru perlu memperhatikan dua hal penting, yaitu pemilihan stimulus yang diskriminatif, dan penggunaan penguatan. Dengan demikian diperlukan pemilihan respon pada ranah kognitif atau afektif. Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan teori kondisioning operan adalah:

⁵⁴ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, hlm.139.

⁵⁵ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 29.

⁵⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 12.

- 1). Mempelajari keadaan kelas. Guru mencari dan menemukan prilaku positif dan prilaku negatif siswa yang kemudian memperkuat prilaku positif dan mengeliminir prilaku negatif.
- 2). Membuat daftar penguat positif. Guru mencari prilaku yang lebih disukai siswa, prilaku yang kena hukuman, dan kegiatan luar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
- 3). Memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatannya.
- 4). Membuat program pembelajaran. Berisi urutan prilaku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari prilaku, dan evaluasi. Dalam melaksanakan program pembelajaran, guru mencatat prilaku dan penguat yang berhasil dan tidak berhasil. Ketidakberhasilan menjadi catatan penting bagi modifikasi prilaku selanjutnya.⁵⁷

b. Gagne

Gagne mengungkapkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan menghasilkan kapabilitas. Kompleksitas tersebut digambarkan bahwa belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan, proses kognitif memunculkan suatu hasil belajar yang terdiri dari:

- 1). Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 2). Ketrampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang. Ketrampilan ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, serta prinsip.
- 3). Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, yaitu kemampuan penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

⁵⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 9-10.

- 4). Ketrampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5). Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berkaitan dengan pembelajaran, maka guru dapat menyusun acara pembelajaran sebagai berikut:

a) Persiapan untuk belajar

- (1) Menarik perhatian siswa dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan atau perubahan stimulus.
- (2) Memberitahu siswa tentang tujuan belajar
- (3) Merangsang siswa agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya.

b) Pemerolehan dan unjuk perbuatan

- (1) Menyajikan stimulus yang jelas sifatnya.
- (2) Memberikan bimbingan belajar
- (3) Memunculkan perbuatan siswa
- (4) Memberikan balikan informative

c) Retrival dan alih belajar

- (1) Menilai perbuatan siswa
- (2) Meningkatkan retensi dan alih belajar⁵⁸

c. Rogers

Dalam pembelajaran Rogers mengemukakan langkah-langkah yang harus dilakukan guru, yaitu:

- 1). Guru memberi kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur.
- 2). Guru dan siswa membuat kontrak belajar.
- 3). Guru menggunakan metode inkuiri, atau belajar menemukan (*discovery learning*).

⁵⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Hlm, 10.

- 4). Guru menggunakan metode simulasi.
- 5). Guru mengadakan latihan kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi dengan kelaompok lain.
- 6). Guru bertindak sebagai fasilitator belajar.
- 7). Guru menggunakan pengajaran berprogram sebagai upaya menumbuhkan kreativitas siswa.⁵⁹

Uraian teori belajar menurut beberapa tokoh diatas mensyaratkan adanya proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan komunikasi efektif. Lebih lanjut Jerome S. Bruner memunculkan tahapan dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada perubahan, yaitu:

a Tahap Informasi

Siswa yang sedang belajar memperoleh sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Diantara informasi yang diperoleh, ada yang sama sekali baru dan berdiri sendiri, ada pula yang berfungsi menambah, memperhalus, dan memperdalam pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki.

b Tahap Transformasi

Informasi yang telah diperoleh harus dianalisis, diubah atau ditransformasi kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Peran guru dalam tahapan ini sangat diharapkan untuk memilih strategi kognitif yang tepat sehingga tranformasi materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran.

c Tahap Evaluasi

Menilai sejauhmana pengetahuan yang diperoleh siswa dapat dimanfaatkan untuk memahami dan merespon terhadap gejala-gejala lingkungan yang sedang dihadapi.⁶⁰

⁵⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Hlm. 16.

⁶⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 9-10.

Tahapan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan hasil yang diharapkan, motivasi belajar, minat, keinginan untuk mengetahui dan dorongan untuk menemukan sendiri.

Dalam proses pembelajaran motivasi mempunyai peranan penting, karena merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Dengan demikian motivasi dapat menjadi tujuan dan alat dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, guru diharapkan mampu mengkondisikan kegiatan intelektual dan estetik agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan ketrampilan.⁶¹

Sebagai upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa dibutuhkan proses pembelajaran yang tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Ukuran kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, antara lain menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, terjadinya perubahan tingkah laku positif dalam diri anak didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).⁶²

e. Materi/bahan pembelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam interaksi edukatif, karenanya guru harus mempersiapkan dan menguasai bahan pelajaran pokok dan bahan pelajaran pelengkap. Bahan pelajaran

⁶¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 43.

⁶² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 101-102.

pokok adalah bahan pelajaran menyangkut mata pelajaran yang diampu guru sesuai kompetensinya. Sedangkan bahan pelajaran pelengkap atau penunjang adalah bahan pelajaran yang dapat membuka wawasan guru agar dalam mengajar dapat menunjang penyampaian bahan pelajaran pokok.⁶³

Bahan belajar dapat berupa benda dan isi pendidikan, diantaranya berkaitan dengan pengetahuan, prilaku, nilai, sikap, dan metode pemerolehan. Guru berperan selektif dalam memilih bahan pelajaran dengan mempertimbangkan faktor berikut:

- a Bahan belajar harus sesuai dengan sasaran belajar. Jika tidak sesuai, maka perlu bahan pengganti yang sederajat dengan program.
- b Tingkat kesukaran bahan belajar, jika bahan belajar tergolong sukar maka guru perlu “membuat mudah”.
- c Bahan belajar harus sesuai dengan strategi belajar mengajar. Guru harus menyesuaikan strategi belajar mengajar dengan bahan belajar.
- d Evaluasi hasil belajar harus sesuai dengan bahan belajar. Kemampuan pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik harus terkandung dalam bahan belajar.⁶⁴

Ketika kita menengok pada pendidikan di Taman Kanak-kanak, program kegiatan belajarnya merupakan kesatuan program kegiatan yang utuh, yaitu berisi bahan-bahan pembelajaran yang disusun menurut pendekatan tematik. Pendekatan tematik diartikan sebagai organisasi dari kurikulum dan pengalaman belajar melalui pemilihan topik. Dengan demikian bahan tersebut merupakan tema-tema yang dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program kegiatan pembelajaran yang operasional.⁶⁵ Prinsip diatas menjadi dasar untuk mengembangkan

⁶³ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 17-18.

⁶⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 34.

⁶⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 68.

kurikulum yang terintegrasi, sebagai gambarannya adalah ketika anak belajar diluar ruangan, mereka akan belajar segalanya.

Menurut Katz dan Chard seperti yang dikutip Soemiarti Patmonodewo dalam bukunya Pendidikan Anak Prasekolah, guru harus mempertimbangkan beberapa kriteria dalam memilih tema pembelajaran yaitu:

- a Keterkaitan tema yang dipelajari anak dengan kehidupannya, dengan kata lain apa yang akan dipelajari anak harus mempunyai arti.
- b Guru harus mengkaitkan tema dengan kemungkinan bagi anak untuk sekaligus dapat belajar membaca, menulis dan berhitung yang benar-benar mempunyai arti bagi anak.
- c Adanya buku-buku dan informasi lain yang dapat mendukung dalam pemilihan tema.
- d Minat guru. Dengan keberadaan minat maka guru menginginkan untuk memberikan bimbingan kepada anak.
- e Tema dipilih berdasarkan kurun waktu tertentu, mungkin musim-musim yang biasanya terjadi dalam satu tahun.⁶⁶

f. Sarana/media Pembelajaran

Media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pengajaran, karena membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan efisiensi proses dan kualitas hasil pendidikan. Media dan sumber belajar dapat ditemukan dengan mudah dalam sawah percobaan, kebun bibit, kebun binatang, tempat wisata, museum, perpustakaan umum, surat kabar, majalah, radio, sanggar seni, sanggar olah raga, dan televisi. Disamping itu buku pelajaran, buku bacaan, dan laboratorium sekolah juga tersedia semakin baik. Guru dapat memanfaatkan media dan sumber belajar dengan mempertimbangkan efektifitasnya sebagai berikut:

⁶⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, hlm. 71.

- a Se jauh mana media dan sumber belajar bermanfaat dalam mencapai sasaran belajar.
- b Se jauhmana manfaat isi pengetahuan yang terdapat dalam surat kabar, majalah, radio, televisi, museum dan kantor-kantor untuk pokok bahasan tertentu.
- c Apakah isi pengetahuan di kebun bibit, kebun binatang, perpustakaan umum bermanfaat bagi pokok bahasan tertentu. Jika ya, maka guru harus memanfaatkan dan membuat program karya wisata.⁶⁷

Penggunaan media/sarana pembelajaran bagi anak prasekolah harus dipersiapkan guru sedemikian rupa, karena menyangkut kebutuhan ruang bagi masing-masing anak baik di dalam maupun diluar ruang belajar.⁶⁸ Disisi lain terdapat klasifikasi tentang penyiapan peralatan untuk anak usia awal menurut area perkembanganya, yaitu:

- a Perkembangan fisik, perlengkapan penunjangnya adalah alat panjatan, mainan beroda, balok-balok, ban, bola, sepatu tali, mute untuk dironce, kartu dengan pola, papan keseimbangan, tangga, gunting, alat perkayuan, alat-alat untuk main pasir, serta alat lain yang memungkinkan anak mengembangkan koordinasi otot besar dan halus.
- b Perkembangan sosial, memerlukan alat yang berhubungan dengan kantor pos, alat yang biasa dijual di toko kelontong, alat rumah tangga, dan alat lain yang mendorong anak untuk bermain atau bekerja sama.
- c Perkembangan intelektual, memerlukan alat berupa: binatang, tanaman, alat untuk dimanipulasi, pasir, air, kayu balok, papan titian, gelas, ukuran, alat mainan yang berpasangan, buku, daun, bunga, puzzle, dan sebagainya.

⁶⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 36.

⁶⁸ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, hlm. 154.

- d Perkembangan kreativitas, memerlukan berbagai alat gambar/lukis, berbagai macam ukuran, bentuk dan kualitas kertas, pensil berwarna, lilin, biji-bijian, gunting, krayon, sedotan dan seterusnya.
- e Perkembangan bahasa, membutuhkan buku, tape, kartu yang dapat mengembangkan bahasa, cerita, bermain jari-jemari, boneka, wayang, buku buatan anak sendiri, baju, kunjungan luar, situasi sosial, bermain pura-pura, kesempatan untuk bertemu dengan orang lain.
- f Perkembangan emosi, memerlukan alat yang dapat membuat anak berhasil melakukan, menantang tetapi tidak membuat frustrasi, mainan yang membuat anak mampu.⁶⁹

g. Sistem evaluasi pembelajaran

Sebagai upaya menyediakan informasi tentang baik buruknya proses dan hasil kegiatan pembelajaran dibutuhkan penyelenggaraan evaluasi. Dalam hal ini evaluasi mencakup evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi hasil belajar menekankan pada informasi tentang sejauh mana perolehan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan, sedangkan evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi tentang keefektifan proses pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan pengajaran yang optimal.⁷⁰

Evaluasi bertujuan untuk memperbaiki cara belajar-mengajar, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi anak didik, serta menempatkan anak didik pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.⁷¹ Secara lebih jelas dapat dikatakan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk

⁶⁹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, hlm. 156-157.

⁷⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 190.

⁷¹ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, hlm. 247.

mengetahui penguasaan anak didik terhadap bahan-bahan pelajaran dan efektifitas kegiatan pengajaran.

Langkah yang ditempuh dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar diantaranya:

- a Penilaian kelas, yaitu penilaian yang dilakukan dengan ulangan harian, ulangan umum dan ujian akhir
- b Tes kemampuan dasar, yaitu untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki program pembelajaran.
- c Penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, dilakukan setiap akhir semester dan tahun pelajaran guna mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
- d Benchmarking, merupakan suatu standar untuk mengukur kinerja yang sudah berjalan, proses, dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan. Indikasi keunggulan didasarkan pada tingkat sekolah, daerah, atau nasional.
- e Penilaian program, penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kurikulum dengan dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional, serta kesesuaian dengan tuntutan perkembangan masyarakat, dan kemajuan jaman.⁷²

Sistem evaluasi yang dikembangkan dalam pendidikan anak prasekolah mengacu pada penilaian perkembangan sosial, emosional, fisik, maupun perkembangan intelektualnya. Beberapa jenis penilaian hasil belajar anak prasekolah antara lain:

- a Pengamatan (observasi)

Adalah suatu cara untuk mendapatkan keterangan mengenai reaksi anak, tingkah lakunya, dan ucapannya dengan melihat, mendengar dan mencatat dengan cermat.

⁷² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, hlm. 103-105.

b Tes yang distandarisasi

Adalah sekumpulan butir tertentu yang secara teliti dikembangkan untuk mengukur prestasi seseorang dalam bidang tertentu. Pada anak prasekolah biasanya tes ini digunakan untuk menilai kesiapan menyelesaikan tugas yang bersifat formal dan berkaitan dengan ketrampilan yang diperlukan di sekolah.

c Tes informal

Adalah menampilkan penguasaan anak tentang apa yang telah diajarkan guru pada masing-masing kelas, dan hasil ini dapat digunakan untuk memperbaiki program atau kegiatan pembelajaran dalam kelas tersebut.

d Inventori sikap dan minat

Yaitu penilaian untuk mengetahui informasi tentang bagaimana anak menghayati berbagai keinginan dan minat dengan memberikan pertanyaan langsung kepada anak, pertanyaan biasanya bersifat terbuka.

e Penilaian diri

Adalah untuk memperoleh keterangan tentang ketrampilan anak. Dalam hal ini digunakan checklist yang merekam tingkah laku anak dalam situasi bermain, ketrampilan fisik sehingga pada akhir tahun ajaran di TK sudah mampu mengumpulkan hasil karyanya di dalam satu buku selama satu tahun.

f Penilaian portofolio

Penilaian ini didasarkan pada hasil berbagai pekerjaan anak, catatan guru, dan evaluasi diri yang dilakukan anak. Guru mengumpulkan hasil kerja anak dalam beberapa tahun. Biasanya beberapa hasil karya anak (gambar, tugas melipat, menggunting) disimpan guru dan kemudian akan dikirimkan kepada orang tua.⁷³

⁷³ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, hlm. 139-146.

Tetapi dengan semua teori yang telah dipaparkan diatas proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa adanya bimbingan dan arahan dari seorang pendidik karena setiap model pembelajaran pasti mempunyai suatu kelemahan. Kita cenderung berasumsi bahwa, untuk memperbaiki pengajaran dan pembelajaran kita harus melibatkan diri dalam kelompok-kelompok, belajar amil praktek (*learning by doing*), dan sebagainya, dan menghindari segala teknik pengajaran model lama. Tetapi komplain pun muncul dari anak didik terhadap kelompok yang tidak melakukan apapun (*do-nothing group*) dan berbagai eksperimen yang tidak punya makna.⁷⁴ Disinilah peran seorang guru agar semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama dalam menerima pendidikan dan mengarahkan kepada mereka untuk fokus pada tujuan dan menyenangkan mereka dengan selalu berusaha mengiringi langkahnya.⁷⁵

⁷⁴ C. George boeree, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran (Kritik Dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran Dan Pengajaran)*, terj. Abdul Qodir Shaleh (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 63.

⁷⁵ C. George boeree, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran (Kritik Dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran Dan Pengajaran)*, terj. Abdul Qodir Shaleh, hlm. 62.