

Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini

Purwati¹, Anisa Tahira², Salsa Nurkhaliza³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

e-mail: purwati_purwati@upi.edu¹, anisatahira@upi.edu², Salsanurkh@upi.edu³

Received : 20 Mei 2022

Reviewed : 11 Juni 2022

Accepted : 13 Juli 2022

Published : 30 September 2022

ABTRACT

The teacher is a teacher and is a learning leader and plays an important role in the entire learning process. As a learning leader he has full responsibility for the existence of learning carried out. One way to educate children is to develop children's creativity. Therefore, the purpose of this study is to describe the role of teachers in increasing early childhood creativity. The research method used is literature study research, where data collection techniques are carried out by studying from various literature sources such as articles related to topics of discussion. The results of this study are efforts to improve children's cognitive skills and creativity can be done by teachers through playing, reading stories, Q&A, preparing facilities, creating conducive spaces and appreciating children.

Keywords: *creativity, early childhood, teacher*

ABSTRAK

Guru adalah seorang pengajar dan merupakan sosok pemimpin pembelajaran serta memegang peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Sebagai pemimpin pembelajaran ia mempunyai tanggungjawab penuh atas keberadaan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu cara mendidik anak yaitu dengan mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, tujuan Penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode Penelitian yang digunakan yaitu penelitian studi kepustakaan, dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menelaah dari berbagai sumber literatur seperti artikel yang berkaitan dengan topik bahasan. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu upaya meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak dapat dilakukan guru melalui bermain, membacakan cerita, tanya jawab, menyiapkan sarana, menciptakan ruangan kondusif dan mengapresiasi anak.

Keywords: *anak usia dini, guru, kreativitas*

PENDAHULUAN

Guru adalah seorang pengajar dan merupakan sosok pemimpin pembelajaran serta memegang peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Sebagai pemimpin pembelajaran ia mempunyai tanggung jawab penuh atas keberadaan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini disebabkan karena guru merupakan titik sentral dalam pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan, dengan kata lain salah satu persyaratan penting bagi terwujudnya pendidikan yang bermutu adalah apabila pelaksanaannya dilakukan oleh para pendidik yang keprofesionalannya dapat diandalkan (Rahmiyati Dhani, 2020)

Mengingat guru memiliki peran strategis dalam upaya peningkatan kualitas, efisiensi pelayanan pendidikan di Sekolah dan relevansi, maka peningkatan kinerja atau

kapabilitas seorang guru merupakan sebuah tuntutan kebutuhan yang mutlak (Sianturi & Rusmana, 2020).

Hal ini sejalan dengan pendapat Prajudi Atmosudirdjo dalam Martinis & Maisah dalam Iskandar yang menyatakan bahwa guru memiliki peran yang sangat besar dalam dunia pendidikan dan dipundaknya terbebani oleh mutu pendidikan yang menjadi tanggung jawab yang harus diemban setiap harinya. Oleh karena itu, guru haruslah mengembangkan dirinya dengan meningkatkan kompetensi dan kinerjanya. Kognitif dan kreativitas merupakan suatu keterampilan/kemampuan yang senantiasa dimiliki oleh anak usia dini. Proses kreativitas berkaitan dengan kognitif anak, dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk

masa depannya (Rahayu et al., 2020). Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Keterampilan Kognitif

Menurut Muhibbin Syah dalam Tohirin Istilah “Cognitive” berasal dari kata cognition yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian luas cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Menurut (Susanto A, 2011) mengatakan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut (Sujiono, 2007) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari 7 aspek meliputi : 1) Pengembangan Auditory (PA); 2) Pengembangan Taktil (PT); 3) Pengembangan Kinestik (PK); 4) Pengembangan Geometri (PG); 5) Pengembangan Sains Permulaan (PS); 6) Pengembangan Visual (PV); dan 7) Pengembangan Aritmatika (PA).

Menurut Wundt dalam (Juandi & Sontani, 2017) kognitif adalah suatu proses aktif dan kreatif yang bertujuan membangun struktur melalui pengalaman-pengalaman. Wundt percaya bahwa pikiran adalah hasil kreasi para siswa yang aktif dan kreatif yang kemudian disimpan dalam memori.

Maka, dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk mempelajari hal baru dimana anak memahami sesuatu yang ia temukan baik di kehidupannya, di lingkungan keluarga ataupun lingkungan sekolah serta kemampuan untuk menyelesaikan masalahnya yang dihadapi melalui proses berpikir.

Pengertian Kreativitas

Istilah kreatifitas berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata dasar “to create”. Creative (kreatif) berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang baru yang belum pernah dibuat dan diciptakan orang lain.

Dalam skripsi menurut Clark Mostakis dalam Yeni (2010:13) kreatifitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Menurut Baron (dalam

Asrori, 2007:61) dalam skripsi kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Rachmawati & Kurniati (2005), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menurut (Munandar, 2012), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut (Sternberg, 1999) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan suatu karya yang mengandung unsur kebaruan (termasuk diantaranya keaslian dan tidak terduga) serta tepat guna (termasuk diantaranya berguna dan dapat disesuaikan dengan tuntutan tugas).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Kreativitas merupakan suatu ungkapan sering diberikan kepada orang yang bisa menciptakan ide atau gagasan baru. Khususnya bagi anak usia dini yang serba ingin tahu selalu menciptakan sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan imajinasinya.

METODE

Penelitian yang digunakan yaitu Studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, serta laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (Nazir dalam (Mirzaqon & Purwoko, 2017). Pada penelitian ini menggunakan sumber data berupa buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik yang dipilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget

Tahapan Perkembangan Kognitif sesuai dengan teori Piaget menurut Santrock (dalam Sujana, 2014) yaitu:

1) Tahap sensorimotor, usia 0 – 2 tahun.

Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleksi, bahas awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.

2) Tahap pra-operasional, usia 2 – 7 tahun.

Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.

3) Tahap konkret operasional, usia 7 – 11 tahun

Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi.

4) Tahap formal operasional, usia 11 – 15 tahun.

Pada masa ini, anak sudah mampu berfikir tingkat tinggi, mampu berfikir abstrak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa anak yang duduk di Taman Kanak-Kanak berada dalam fase praoperasional. Suatu fase perkembangan kognitif yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan berpikir secara simbolis. Refleksi dari kemampuan berpikir ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada di sekitarnya secara mental. Kemampuan berpikir secara intuitif dan berpusat pada cara pandang anak itu sendiri atau egosentris. Sejalan dengan hal ini, berkembang pula kemampuan konversi yaitu kemampuan untuk memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, bentuk, volume dan bidang.

Enam garapan Potensi Kognitif menurut Ramayulis

a. *Knowledge* (pengetahuan)

Nana Sudjana mengatakan bahwa aspek kognitif pemahaman hafalan (*knowledge*) dimaksudkan sebagai cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pada pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan mengenai hal – hal yang perlu diingat kembali seperti pasal, ayat, rumus dan lain – lain. Ada beberapa cara untuk dapat menguasai / menghafal misalnya dibaca berulang – ulang, menggunakan teknik mengingat (*memo teknik*). Namun demikian ,walaupun tipe hasil belajar ini adalah tipe terendah diantara tipe belajar yang lain, tetapi tipe ini adalah jembatan untuk melangkah ke jenjang tipe yang lebih tinggi yakni pengamalan atau pengaplikasian.

b. *Comprehension* (pemahaman)

Kemampuan memahami tanpa mengetahui hubungan – hubungannya dengan yang lain, juga tanpa kemampuan mengaplikasikan pemahaman tersebut. Nana Sudjana mengatakan bahwa tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk itu, maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

c. *Aplication* (aplikasi)

Kemampuan menggunakan konsep – konsep abstrak pada objek – objek khusus dan konkret. Konsep abstrak tersebut bisa berupa ide – ide umum, prosedur prinsip – prinsip teknis, atau teori yang harus diingat dan diaplikasikan. Sedangkan Nana Sudjana mengatakan bahwa aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengaptraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Jadi, dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum, dan rumus. Dalil hukum tersebut, diterapkan dalam pemecahan suatu masalah (situasi tertentu). Dengan perkataan lain, aplikasi bukan keterampilan motorik tapi lebih banyak keterampilan mental.

d. *Analysis* (analisis)

Kemampuan memahami dengan jelas ide – ide dalam suatu unit bahan atau membuat keterangan yang jelas tentang hubungan antara ide yang satu dengan ide yang lainnya. Analisis ini memperjelas bahan – bahan yang dipelajari dan menjelaskan bagaimana masing – masing ide itu berpengaruh.

e. *Synthesis* (sintesis)

Kemampuan merakit bagian – bagian menjadi satu keutuhan. Kemampuan ini melibatkan proses penyusunan, penggabungan bagian – bagian untuk dijadikan suatu keseluruhan yang bersturkur yang semula belum jelas.21 Semakna dengan pendapat Nana Sudjana yang mengatakan bahwa sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integrasi menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f. *Evaluation* (evaluasi)

Kemampuan dalam mempertimbangkan nilai bahan dan metode yang digunakan dalam menyelesaikan suatu problem, baik bersifat kuantitatif dan kualitatif. Jadi, Pengembangan potensi kognitif dalam tulisan ini dimaksudkan bahwa bagaimana pengembangan peserta didik dalam pembelajaran, dan ini bisa dilihat dari hasil belajar yang di capai.

Menurut Satiadarma dan Waruwu (2003), terdapat empat tahap proses berpikir kreatif pada diri individu, yaitu sebagai berikut:

1) Tahap persiapan (*preparation*).

Tahap persiapan merupakan tahap peletakan dasar, berupa pengumpulan informasi, data-data, dan bahan-bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini, individu mempelajari latar belakang masalah, seluk-beluk dan problematikanya.

2) Inkubasi (incubation).

Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tanpa sadar mengerami permasalahan tersebut dalam alam pra sadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu yang tak menentu, bisa lama dan bisa juga hanya sebentar.

3) Iluminasi (illumination).

Tahap ini merupakan tahap munculnya insight. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan ide atau gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara kerja serta jawaban baru.

4) Verifikasi (verification).

Tahap verifikasi adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan kondisi yang sebenarnya (nyata). Ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas yang ada.

Upaya Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreatifitas

1. Bermain

Menurut (Moeslihatoen, 1999) bagi anak, belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar. Pemikiran kreativitas anak akan cepat berkembang melalui bermain. Karena dari permainan tersebut anak akan berusaha memecahkan masalah. Seperti bermain puzzle atau pasang balok sesuai dengan bentuknya, pasti anak akan mulai berfikir di bagian bentuk apa baloknya itu agar sesuai dengan ruangnya. Oleh karena itu, perlu mengajak untuk belajar sambil bermain ananda agar bisa mengembangkan potensi kecerdasan kognitifnya. Dengan bermain puzzle anak akan berlatih kreatifitas serta kemampuan berlogikanya, menyelesaikan suatu masalah.

2. Membacakan cerita

Jika kita bercerita kepada anak, mereka tidak hanya mendengarkan cerita itu tetapi mereka juga membuat imajinasinya sendiri. Tidak hanya asal bercerita saja kepada anak tetapi harus ada nilai-nilai positifnya seperti memiliki pesan-pesan bermoral yang sifat tersebut dikembangkan kepada anak melalui kehidupan sehari-harinya. Jadi selain anak bisa mengasah kreatifitas dengan berimajinasi Anak juga

bisa belajar dari pesan moral positif yang diajarkan dari cerita tersebut.

3. Tanya jawab

Sebelum pulang, guru pun mengajak anak untuk berdiskusi dan melakukan tanya jawab apa saja yang sudah mereka kerjakan di sekolah karena dari situ juga akan membangun karakter apakah anak tersebut orang yang aktif atau kah yang pemalu. Dan diusahakan pertanyaannya yang terbuka sehingga bisa lebih kreatif dan berkreasi dalam menjawab pertanyaan yang juga dapat mengasah kognitif.

Upaya meningkatkan Kreativitas anak dapat dilakukan melalui beberapa cara diantaranya:

1) Bermain

Cara mengembangkan kreativitas anak usia dini pertama yang mudah dilakukan adalah lewat bermain. Supaya anak bisa mengasah serta mempertajam kreativitas, maka sediakan permainan yang tidak perlu menghabiskan biaya terlalu mahal.

Permainan edukatif yang bisa disiapkan diantaranya adalah dari bahan bekas yang dapat didaur ulang. Sebaiknya, uji bahan lebih dulu apakah mudah rusak atau tidak supaya tahan lama

2) Ajak Anak Berimajinasi

Dengan membacakan buku cerita seperti cerita fiksi anak, maka kreativitas anak usia dini juga bisa berkembang. Ajak anak untuk menebak setiap tokoh yang ada di cerita. Contohnya saat membaca cerita dengan tokoh utama ayam, maka tirukan suara ayam dan biarkan anak menebak suara dari hewan itu.

3) Jangan Gunakan Kata Salah

Cara mengembangkan kreativitas anak usia dini berikutnya adalah menghindari pemakaian kata salah. Perlu diketahui jika tidak semua anak punya imajinasi yang sama contohnya menggambar rumah dengan atap berbentuk lingkaran. Jika ini yang anak lakukan, maka jangan pakai kata salah untuk imajinasi anak tersebut. Sebaiknya, minta penjelasan anak mengapa menggambar bentuk atap bulat dan bukan segitiga.

4) Buat Anak Memiliki Perasaan Aman

Agar anak bisa lebih kreatif dari segi emosional, maka perasaan aman harus bisa diperoleh anak. Orang tua harus bisa lebih sensitif dan bisa memenuhi berbagai kebutuhan anak. Dengan begitu, anak bisa mengembangkan rasa percaya diri

sekaligus memacu keinginan anak untuk mencari hal baru dan berpetualang.

- 5) Siapkan Dukungan Sarana
Cara mengembangkan kreativitas anak usia dini juga harus dilakukan dengan memberikan dukungan berbentuk sarana. Orang tua harus bisa memberikan kesempatan, dukungan serta menyediakan sarana sehingga anak bisa mengeksplorasi dan berkreasi dengan bebas untuk berimajinasi. Dengan begitu, kreativitas anak usia dini secara otomatis juga bisa meningkat.
- 6) Ciptakan Ruang Kondusif
Agar imajinasi serta kreativitas anak bisa berkembang, maka sesuaikan ruangan serta pilih furnitur yang tidak berbahaya untuk anak. Contohnya, jangan tempatkan meja yang memiliki sudut tajam atau sofa berbahan kain yang sudah dibersihkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengingat guru memiliki peran strategis dalam upaya peningkatan kualitas, efisiensi pelayanan pendidikan di Sekolah dan relevansi, maka peningkatan kinerja atau kapabilitas seorang guru merupakan sebuah tuntutan kebutuhan yang mutlak. Hal ini sejalan dengan pendapat Prajudi Atmosudirdjo dalam Martinis & Maisah dalam Iskandar yang menyatakan bahwa guru memiliki peran yang sangat besar dalam dunia pendidikan dan dipundaknya terbebani oleh mutu pendidikan yang menjadi tanggung jawab yang harus diemban dalam setiap harinya. Oleh karena itu, guru berperan penting untuk meningkatkan kognitif dan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Juandi, A., & Sontani, U. T. (2017). Keterampilan Dan Kreativitas Mengajar Guru Sebagai Determinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8114>
- Mirzaqon, A. T., & Purwoko, B. (2017). Studi

Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 4(1), 1–8.

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT RINEKA CIPTA.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rahmiyati Dhani, R. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan Vol 9, No. 1, Maret 2020 e-ISSN 2620-920, Vol 9, No., 45–50*.
- Sianturi, R., & Rusmana, N. (2020). *MENJADI GURU PAUD PROFESIONAL*. ALFABETA.
- Sternberg, R. (1999). *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Sujana, A. (2014). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 16–20.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. Universitas Terbuka.
- Susanto A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Ymara Widya.
- kumpulanpengertian.com*. (n.d.). Retrieved March 22, 2022, from [pengertian-teori-kognitif-menurut-para-ahli](https://www.kumpulanpengertian.com/2016/01/pengertian-teori-kognitif-menurut-para-ahli) : <https://www.kumpulanpengertian.com/2016/01/pengertian-teori-kognitif-menurut-para-ahli>
- Narmadi. (2021, Juny 15). *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini yang Sederhana dan Mudah Dilakukan*. Retrieved March 27, 2022, from [cara-mengembangkan-kreativitas-anak-usia-dini:](https://narmadi.com/id/cara-mengembangkan-kreativitas-anak-usia-dini/) <https://narmadi.com/id/cara-mengembangkan-kreativitas-anak-usia-dini/>