TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3561

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA SENI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK IT NURUL ILMI TAHUN AJARAN 2023/2024

Implementation of the Art Center Learning Model in Developing Children's Creativity at TK IT Nurul Ilmi for the 2023/2024 Academic Year

Silvia Zahra[1], Rustam Pakpahan[2], Ahmad Syukri Sitorus[3]
UIN Sumatera Utara Medan
silvia0308202064@uinsu.ac.id; rustam_pakpahan@uinsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 25, 2024	Jul 28, 2024	Jul 31, 2024	Aug 3, 2024

Abstract

This research aims to describe children's creativity at the IT Nurul Ilmi Kindergarten, to determine the process of implementing the arts center learning model in developing children's creativity at the IT Nurul Ilmi Kindergarten, and to identify obstacles to the implementation of the arts center learning model in developing children's creativity at the IT Nurul Ilmi Kindergarten. . This research methodology uses a qualitative approach. This approach is carried out holistically, by explaining phenomena through words and language. The subjects in this research were the principal, center teacher, class teacher and students at the arts center at TK IT Nurul Ilmi. The researcher's data collection process used observation, interviews and documentation. The results of the research reveal that 1) children's creativity in the arts center has developed quite well in terms of the creativity process and forms of creativity, 2) the process of implementing the arts center learning model in developing children's creativity at the IT Nurul Ilmi

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Kindergarten is in accordance with the procedures in the learning center, namely by implementing center learning steps, 3) obstacles to implementing the arts center learning model in developing children's creativity at the IT Nurul Ilmi Kindergarten, namely obstacles in planning and implementation, obstacles in evaluation and assessment, obstacles in making crafts and time constraints.

Keywords : Learning Model Art Center; Children's Creativity.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi, untuk mengetahui proses implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi, dan untuk mengidentifikasi kendala pada implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dilakukan secara holistik, dengan menjelaskan fenomena melalui kata-kata dan bahasa. Subjek dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru sentra, guru kelas dan peserta didik pada sentra seni di TK IT Nurul Ilmi. Proses pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) kreativitas anak di sentra seni sudah cukup berkembang dengan baik dalam proses kreativitas dan bentuk kreativitas, 2) proses implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi sudah sesuai dengan prosedur dalam pembelajaran sentra, yaitu dengan melakukan pijakan-pijakan pembelajaran sentra, 3) kendala pada implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi yaitu kendala dalam perencanaan dan pelaksanaan, kendala dalam evaluasi dan penilaian, kendala dalam membuat prakarya dan kendala waktu.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Sentra Seni ; Kreativitas Anak

PENDAHULUAN

Komponen dari model pembelajaran anak usia dini yaitu antara lain terdiri: model kelompok menggunakan kegiatan pengamanan, model sudut kegiatan, model area, serta model sentra (Kasiati et al., 2022: 170). Pembelajaran berbasis sentra adalah jenis pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di lingkungan pendidikan anak usia dini. Ciri utamanya adalah memberikan pijakan, atau scaffolding, untuk membantu anak belajar aturan, gagasan, dan pengetahuan (Fitri et al., 2022: 73). Depdiknas (dalam Munar et al., 2021: 4) Empat model pijakan (Scaffolding) digunakan untuk membantu anak berkembang: pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

Model pembelajaran ini berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran dan berpusat pada saat anak berada di sentra bermain. "Saat lingkaran" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan gerakan yang diberikan kepada anak sebelum dan sesudah bermain dalam setting duduk melingkar. Pendidik memiliki peran yang lebih besar sebagai

motivator dan fasilitator dengan memberikan arahan. Dengan model ini anak-anak dirangsang untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil belajar di pusat pembelajaran, mereka melakukan ini dari awal membangun ide hingga menyelesaikan hasil karyanya secara menyeluruh (Fitri et al., 2022: 73).

Sentra seni atau pusat kegiatan seni adalah tempat di mana kreativitas, imajinasi, inisiatif, dan rasa keindahan anak dikembangkan. Sentra seni harus memberikan suasana yang menyenangkan di mana anak-anak dapat berkreasi dan berekspresi sebebas-bebasnya. Agar hal ini terjadi, anak harus diberi kesempatan dan kebebasan untuk melakukan apa yang mereka suka. Pendidik hanya perlu memastikan bahwa tindakan anak benar-benar terarah dan dapat mencapai tahapan tertentu dalam perkembangannya (Hermansyah, 2019: 115).

Kreativitas menurut Santrock (dalam Sit et al., 2016: 1) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sejalan dengan teori Santrock, Mayesty dalam (Sit et al., 2016: 1) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Jadi kreativitas adalah kemampuan dalam menciptakan sesuatu gagasan yang baru/nyata, original dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang unik.

Sentra seni bertujuan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan beragam keterampilan, terutama yang berkaitan dengan keterampilan tangan, dengan memanfaatkan berbagai jenis bahan dan peralatan. Ini termasuk kegiatan seperti melipat, menggunting, menggambar, melukis, mencap dan membuat prakarya seni (Hermansyah, 2019: 115).

Pada kenyataannya yang terjadi di TK IT Nurul Ilmi di kelas sentra seni, terdapat ada beberapa anak yang masih kurang suka dalam melakukan kegiatan keterampilan tangan yang mengandung kreativitas. Dari enam kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan keterampilan tangan diatas, rata-rata anak di kelas sentra seni menunjukkan ketertarikannya hanya kepada tiga kegiatan saja yang anak sukai dalam kegiatan kreativitas keterampilan tangan, tiga kegiatan lainnya anak kurang tertarik dalam melakukannya seperti kegiatan menggambar, melukis dan membuat prakarya seni. Contohnya saat kegiatan sentra dimulai terdapat beberapa kegiatan yang diberikan oleh guru, dua diantaranya ada kegiatan menggambar dan melukis, nah dari dua kegiatan ini anak terlihat kurang menyukai dan saat mengerjakannya anak kurang antusias serta terlihat asal-asalan saja

dalam menggambar bentuk yang diberikan dan mewarnai sembarangan saja serta belum meyesuaikan warna dalam mewarnai. Hal ini diperkuat dalam wawancara kepada guru sentra seni yang menyatakan bahwa "Masalah yang sering ditemui di sekolah yaitu kegiatan menggambar dan kegiatan mewarnai. Kurangnya minat anak dalam seni seperti menggambar dan mewarnai, terdapat anak yang kurang suka dengan menggambar dan mewarnai sehingga anak tersebut sembarangan dan asal-asalan dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru."

Selain kegiatan menggambar dan mewarnai, kegiatan membuat prakraya seni, anak juga mengalami kendala seperti contohnya saat membuat pinsil dari origami, terlihat anak-anak sangat mengalami kesulitan dalam membuatnya dan anak belum mampu dalam mengerjakan prakaryanya sendiri, anak menyuruh guru dalam menyelesaikan prakaryanya yaitu membuat pinsil. Hal ini juga diperkuat dalam wawancara kepada guru sentra seni yang menyatakan "Dalam membuat prakarya seni anak juga sering mengalami kesulitan sehingga anak sangat terkendala dalam mengerjakan prakarya yang diberikan."

Setiap anak memiliki kebebasan untuk memilih pusat pembelajaran mana yang akan mereka gunakan untuk bermain dan belajar. Setiap sentra harus memiliki media dan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan menarik bagi anak. Selain itu, waktu yang tersedia harus disesuaikan dengan kebutuhan anak agar mereka dapat belajar dengan nyaman. Pembelajaran sentra ini terpusat pada prinsip-prinsip apa yang diperlukan untuk perkembangan anak yang optimal. Kegiatan belajar yang berpusat pada anak didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak yang berbeda memiliki minat dan pendekatan belajar yang berbeda (Fitri et al., 2022: 74-75). Day dalam Sujiono (dikutip Fitri et al., 2022: 75) menyatakan bahwa pusat kegiatan belajar dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, tingkat kematangan, dan perkembangan anak, serta perbedaan latar belakang.

Pada kenyataannya yang terjadi di sentra seni di TK IT Nurul Ilmi, pembelajaran yang dilakukan yaitu memang berpusat pada anak, setiap anak dapat memiliki kebebasan dalam memilih pusat permainan yang akan dimainkannya sesuai keinginannya terlebih dahulu. Terdapat setiap sentra mempunyai media pembelajaran yang disediakan serta lingkungan bermain yang nyaman bagi anak untuk melakukan kegiatan sentra di dalam kelas. Setiap pembelajaran sentra seni terdapat berbagai kegiatan main yang disediakan, empat kegiatan main diantaranya seperti kegiatan menggambar, mewarnai, mencap gambar dengan pelepah pisang, mengurutkan gambar dari yang terbesar hingga terkecil dan membuat rak buku dari

origami dan pipet. Namun, yang terjadi saat melakukan kegiatan main di sentra seni, anak-anak kurang memiliki kebebasan dalam mengkreasikan hasil karyanya dengan baik dan maksimal dikarenakan waktu yang terbatas dan juga kegiatan main yang dirasa susah bagi anak. Contohnya saat melakukan kegiatan sentra seni pada kegiatan membuat rak buku dari origami dan pipet, diantaranya kebanyakan anak di kelas sentra seni terlihat terburu-buru dan anak merasa kesulitan dalam membuat rak buku sehingga anak menyerahkan kegiatan prakaryanya yang dibuat kepada gurunya, selanjutnya guru yang menyelesaikan kegiatan tersebut hingga selesai. Hal ini diperkuat dalam wawancara yang dilakukan bersama dengan guru di sentra seni yang menyatakan "Masalah kurangnya waktu dalam membuat prakarya seni, karena dalam membuat prakarya seni, anak di khususkan harus bisa mengkondisikan waktu dalam kegiatan sentra agar bisa selesai dengan tepat waktu. Selain itu masalah lainnya yang di hadapi anak seperti kegiatan main yang dirasa susah oleh anak sehingga anak kesulitan untuk melakukan kegiatan main yang diberikan di sentra seni."

Pendidik sebagai pengganti peran dari orang tua saat anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah, guru memiliki peran penting dalam memaksimalkan tumbuh kembang peserta didiknya khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Hijriyani, 2022: 14). Menurut Mudlofir (dalam Trisnawati et al., 2021: 54) bahwa pendidik adalah guru professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Guru yang memiliki jiwa kreatif yang tinggi sangat memahami anak didiknya, maka beliau terus mengeksplor dirinya dan berinteraksi dengan hal-hal baru.

Pada kenyataannya yang terjadi sudah menjalankan tugasnya dengan baik sebagai seorang guru sesuai dengan pendapat Mudlofir beberapa peran yang telah disebutkan bahwa guru di TK IT Nurul Ilmi dalam menerapkan pembelajaran sentra seni sudah menjalankan tugasnya yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didiknya. Guru juga menggali ide anak dengan membuat dan mengembangkan kreativitas anak dengan karya-karya yang dibuat sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat guru disentra seni melalui hasil wawancara yang menyatakan bahwa "Guru harus terus menerus membimbing dan menggali ide-ide kreativitas anak sehingga anak tidak hanya mengikuti yang dicontohkan guru tetapi bisa mengembangkan idenya dengan menambahkan atau menciptakan ide seni kreativitas lainnya dengan karya yang dibuatnya."

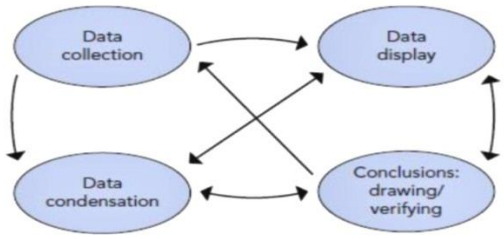
Berangkat dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak dan selanjutnya mengangkat sebuah penelitian dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Seni dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK IT Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2023/2024."

METODE

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Moleong, (2007: 6) Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Pendekatan ini dilakukan secara holistik, dengan menjelaskan fenomena tersebut melalui kata-kata dan bahasa.

Partisipan yang dibutuhkan dari penelitian ini adalah kepala sekolah, guru sentra, guru kelas dan peserta didik pada sentra seni di TK IT Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah keseluruhan 17 anak, yaitu 7 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan di TK IT Nurul Ilmi. TK IT Nurul Ilmi beralamat di Jalan Kolam No. 1 Komplek Kampus Universitas Medan Area, Kelurahan Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Peneliti menggunakan teknik pengumpalan data berupa Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data menurut Bogdan & Biklen (2007: 159)**,** yaitu langkah-langkah sistematis dalam proses mencari dan menyusun transkrip wawancara, catatan lapangan, dan materi lainnya untuk menghasilkan temuan dan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Untuk menganalisis data penlitian ini menggunakan analisis data Miles dan Huberman, adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:



Gambar 1 Komponen Analisis Data: Model Interaktif

Sumber: Miles, M, B, Huberman,A.M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook (3rd ed.).* USA: SAGE Publication.

HASIL

Adapun kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi terdapat beberapa hal yang dapat dilihat. Dari berbagai kreativitas anak, dapat dilihat berdasarkan beberapa kategori yang telah diamati, yaitu sebagai berikut:

- Proses Kreativitas Anak di TK IT Nurul Ilmi

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di TK IT Nurul Ilmi terkait dengan proses kreativitas anak, terdapat empat proses kreativitas yang peneliti amati pada anak di TK IT Nurul Ilmi di sentra seni, yaitu dari proses kelancaran, kelenturan, keaslian dan penguraian, yaitu:

a. Kelancaran

Dari hasil observasi pada proses kelancaran, anak-anak terlihat ekspresif dan semangat saat guru mencontohkan kegiatan yang pertama. Anak dengan tekun memperhatikan dan sesekali bertanya kepada guru tentang huruf yang dirasa susah. Kegiatan main yang kedua ada melukis gambar magic tenda. Guru sentra mencontohkan kepada anak tentang cara melukis gambar magic tenda. Anak-anak terlihat takjub dan ekspresif saat guru mencontohkan kegiatan ini.



Gambar 2 Proses Kelancaran Kreativitas Anak

Sumber Foto: Peneliti

b. Kelenturan

Dari hasil observasi pada proses kelenturan, saat anak melakukan kegiatan menebalkan kata, anak-anak di sentra seni rata-rata sudah bisa dalam menenalkan kata dengan baik, anak sudah bisa memegang pensilnya dengan caranya sendiri dan menebalkan kata dengan perlahan-lahan secara mandiri serta anak sudah bisa menuliskan namanya sendiri pada kolom nama diatas lembar kerja.

Hal ini juga didukung oleh wawancara peneliti dengan ibu NHR selaku kepala sekolah TK IT Nurul Ilmi, mengatakan bahwa: "Proses kreativitas dimulai dari pembelajaran yang gampang dahulu, lama kelamaan dari yang sebelum anak bisa, pertama diajarkan guru terlebih dahulu membuat sendiri, kalau tidak bisa barulah dibantu gurunya, begitulah bertahap."



Gambar 3 Proses Kelanturan Kreativitas Anak

Sumber Foto: peneliti

c. Keaslian

Dari hasil observasi pada proses keaslian, saat proses melukis gambar magic tenda, anak-anak terlihat sudah bisa melakukan percobaan mandiri sesuai gagasan dari media yang diberikan dan tidak terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru, meskipun terlihat berantakan anak-anak mampu mengembangkan imajinasinya sesuai keinginannya. Kegiatan keempat yaitu menambahkan angka menggunakan tusuk gigi. Pada proses pengerjaan anak menambahkan angka sesuai dengan kemampuannya dalam menghitung, beberapa anak sudah mampu mengembangkan imajinasinya dan melakukan pemikiran mandiri dan tidak terpengaruh dari ide luar. Beberapa anak lainnya masih bertanya kepada guru tentang hasil dan cara pengerjaan.



Gambar 4 Proses Keaslian Kreativitas Anak

Sumber Foto: Peneliti

d. Penguraian

Dari hasil observasi pada proses penguraian, kegiatan yang ketiga ada membuat tenda dari kertas jeruk dan stik es krim. Pada proses kegiatan, anak-anak mencoba terlebih dahulu untuk melipat kertas kemudian anak merasa tidak mampu dan percaya diri karena hasil yang dilipat tidak sesuai apa yang dicontohkan guru, pada proses hingga mau ke tahap penyelesaian guru tetap menyuruh anak pada tahap mengelem pada sisi segitiga tenda untuk ditempelkan stik es krim, beberapa anak mampu melakukan penyesuaian diri terhadap setiap urutan-urutan kegiatan meskipun tidak semua anak mampu melakukannya. Pada kegiatan melukis gambar magic tenda, beberapa anak masih ada yang belum bisa dalam mengembangkan ide-idenya dan terlihat bingung diawal saat ingin menggambarkan bentuk tenda menggunakan lilin dan anak memanggil guru untuk memberitahukan kesulitan yang sedang ia alami, tetapi saat proses melukis semua anak mampu melukiskan pada kertas gambarnya sesuai kemauannya sendiri. Beberapa anak bukan hanya menggambar tenda, tetapi ada anak yang menggambarkan objek lain seperti menggambar orang disebelah tenda dan menggambar api unggun.



Gambar 5 Proses Penguraian Kreativitas Anak

Sumber Foto: Peneliti

Selain itu berdasarkan pada hasil observasi yang telah peneliti lakukan terkait dengan bentuk kreativitas anak yang ada di TK IT Nurul Ilmi, dapat dilihat dari ketiga aspek bentuk kreativitas anak yang telah peneliti amati yaitu dari gagasan/berpikir kreatif, aspek sikap dan aspek karya. Dari hasil observasi pada gagasan/berpikir kreatif, guru memberitahukan tema pembelajaran pada hari ini kepada anak, tetapi sebelum memberikan tema guru memberikan pertanyaan kepada anak terlebih dahulu untuk ditebak oleh anak. "apa tema kita hari ini ya" guru bertanya kepada semua anak. Kemudian anak-anak menjawab dengan semangat dan menyampaikan jawaban yang tidak terbatas seperti kebun binatang dan lain-lain. Sehingga dalam hal ini anak dilatih untuk berpikir kreatif dari intreaksi antar guru dan murid.

Dari hasil observasi pada aspek sikap, semua anak duduk melingkar diatas karpet dan terlihat aktif dalam mencetuskan pendapatnya sendiri. Tetapi ada beberapa anak yang hanya acuh tak acuh pada saat guru menjelaskan dan tidak memperhatikan guru dan sibuk bermain dan mengajak temannya untuk bermain mengikutinya. Saat melakukan kegiatan, bermacam-macam tingkah dan ekspresi yang ditujukan anak-anak ada yang mengerjakan setiap kegiatan sentra secara teratur yaitu setiap melakukan kegiatan main yang pertama lanjut pada permainan yang kedua sampai seterusnya.

Dari hasil observasi pada aspek karya, pertama guru mendatangi meja kegiatan main anak pada kegiatan membuat tenda dari kertas jeruk dan stik es krim. kemudian ada juga membuat mainan kucing-kucingan dari cup, kemudian ada juga membuat mobil-mobilan dari kardus.

Adapun hasil observasi yang peneliti amati pada proses implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi, terdapat empat proses yang dilakukan yaitu persiapan, pembukaan, inti dan penutup. Pada proses persiapan guru sentra akan menyiapkan alat dan bahan main yang akan dimainkan pada pembelajaran sentra yang akan dilakukan selanjutnya. Hal ini juga didukung oleh wawancara peneliti dengan ibu NHR selaku kepala sekolah, menyatakan bahwa: ”Seperti biasa, dari pembuka yang pertama anak masuk menyalami guru yang piket, setelah itu, anak-anak dari depan itu ada rak sepatu dan buka sepatu, lalu masuk ke dalam berjalan kea rah depan kelas untuk menggantungkan tas, letak kan buku iqro, tabungannya diatas meja guru. Seperti itu. Kemudian, kalau belum bel, anak main dulu di luar main di dalam boleh, nanti bel, habis bel dipimpin baris sama guru. Selesai baris sarapan bersama, habis sarapan bersama barulah dia itu kita baca taisir, tahfidz, doa. Masuk 10.15 bel baru kegiatan sentra. Abestu jam 11.30 penutup sampai 11.45 bel pulang.”

Dari hasil observasi pada saat pembukaan, memasuki pukul 08.30 WIB guru kelas dan guru sentra memanggil anak secara satu persatu untuk membaca Taisir Al-Qur’an. Selanjutnya, guru kelas mulai mengajak anak untuk duduk melingkar bersama diatas karpet yang telah dibentangkan untuk memasuki kegiatan pembukaan sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu IS selaku guru sentra seni, menyatakan bahwa: “Biasanya pembukaan itu menanyakan kabar semua anak dengan dipanggil secara satu persatu, lalu bisa juga kita melakukan apersepsi menanyakan kegiatan yang lalu, minggu lalu seperti itu.”

Dari hasil observasi pada saat pijakan lingkungan bermain, pada pukul 09.45 WIB bel berbunyi yang menandakan sudah memasuki pembelajaran sentra. Dimana pada proses ini guru akan menyampaikan dan menjelaskan tentang tema yang sedang berjalan pada saat minggu itu, kemudian tanya jawab dan mereka mengerjakan kegiatan mainnya.

Dari hasil observasi pada saat pijakan setelah bermain, guru sentra membereskan segala peralatan yang telah dimainkan anak secara perlahan-lahan sambil menunggu anak yang belum selesai melakukan semua kegitan sentra seni. Hal ini juga didukung dari wawancara peneliti dengan ibu IS selaku guru sentra seni, mengatakan bahwa: "Penutup biasanya doa dan biasanya saya menanyakan kembali kepada anak-anak kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dalam satu hari dan apa yang mereka rasakan setelah masuk di sentra seni, menanyakan perasaan mereka."

Dalam mengimplementasikan sebuah model pembelajaran sentra pastinya terdapat permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terdapat bebarapa kendala yang terjadi pada sentra seni di TK IT Nurul Ilmi pada saat implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu saat perencanaan kesulitan menentukan kegiatan untuk pembelajaran selanjutnya, pada saat pelaksanaan: anak malas-malasan dalam melakukan kegiatan, mudah merasa bosan, mengganggu temannya saat melakukan kegiatan, dan ada anak yang didampingi dan dibantu dari awal hingga akhir kegiatan, saat guru melakukan evaluasi dan penilaian, kendala membuat prakarya dan waktu pembelajaran yang terbatas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari proses kreativitas anak mulai mampu untuk melakukan tahap demi tahap proses kreativitas dengan lancar dan dapat mengembangkan imajinasinya sendiri saat proses pembelajaran membuat hasil karyanya. Sebagaimana peneliti paparkan yaitu sebagai berikut:

a. Kelancaran

Dari proses kelancaran terlihat anak-anak dengan tekun memperhatikan guru, bertanya kepada guru dan terlihat takjub serta ekspresif saat guru mencontohkan kegiatan.

b. Kelenturan

Dari proses kelenturan terlihat anak sudah mulai mampu dalam melakukan kegiatan dengan perlahan-lahan secara mandiri dimulai dari pembelajaran yang gampang terlebih dahulu.

c. Keaslian

Dari proses keaslian anak sudah bisa melakukan percobaan mandiri sesuai gagasan dari media yang diberikan dan tidak terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru, beberapa anak juga sudah mampu mengembangkan imajinasinya dan melakukan pemikiran mandiri dan tidak terpengaruh dari ide luar pada proses pengerjaan hasil karyanya.

d. Penguraian

Dari proses penguraian anak juga mulai mencoba melakukan kegiatan yang dirasa sulit meskipun belum semua mampu dalam menyelesaikan setiap urutan pengerjaan karya yang dibuat dan beberapa anak mampu melakukan penyesuaian diri terhadap setiap urutan-urutan kegiatan meskipun tidak semua anak mampu melakukannya.

Sebagaimana dari paparan pembahasan beberapa proses kreatifitas diatas, hal ini sesuai teori yang telah peneliti paparkan pada bab dua, yakni: komponen dasar kreativitas mencakup kelancaran *(fluency),* kelenturan *(flexibility),* keaslian *(originality),* dan penguraian *(elaboration)* (Susanto, 2014: 120-121). Yaitu sebagai berikut:

1. Indikator-indikator dari kemampuan kreativitas terkait dengan kelancaran meliputi:

a. Ekspresif, yang mencerminkan keinginan yang kuat dan semangat tinggi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan usaha keras dan tekun.

b. Arus gagasan spontan, di mana individu kreatif memiliki banyak gagasan dan ide-ide baru yang segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif terbaik.

c. Pemanfaatan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu individu kreatif menggunakan waktu mereka untuk mencari gagasan baru dan memecahkan masalah, bukan untuk bersantai yang tidak produktif.

2. Indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang terkait dengan kelenturan meliputi:

a. Kecenderungan untuk melakukan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan, media, bahan, dan teknik.

b. Tidak bergantung pada metode umum dalam menyelesaikan masalah.

c. Kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan dan sudut pandang dari perspektif yang berbeda.

d. Toleransi terhadap konflik dan kelancaran.

e. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dari satu situasi ke situasi lainnya.

3. Indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang menyangkut keaslian atau orisinalitas meliputi:

a. Imajinasi tinggi, yang ditandai dengan kemampuan untuk secara jelas menggambarkan fenomena yang bersifat futuristik.

b. Tidak terpengaruh oleh pemikiran atau ide dari luar, menunjukkan kemampuan untuk mempertahankan keaslian dalam gagasan dan kreativitasnya.

c. Kecenderungan untuk melakukan percobaan dengan menemukan masalah sebelum benar-benar memahami masalah tersebut.

4. Indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang menyangkut elaborasi meliputi:

a. Penggunaan banyak unsur, tidak terpaku pada satu aspek saja.

b. Penggunaan ide-ide dari masalah lain.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa proses kreativitas anak pada sentra seni di TK IT Nurul Ilmi berjalan dengan lancar dan sudah sesuai dengan indikator pada komponen dasar kreativitas anak yaitu dari kelancaran, kelenturan, keaslian dan penguraian.

Berdasarkan dari observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, dalam proses implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi berjalan dengan lancar dan sudah memenuhi kriteria sesuai prosedur dalam melakukan kegiatan pembelajaran sentra sebagaimana hal ini sesuai dengan pendapat menurut Mulyasa (2017: 26-29) prosedur dalam pembelajaran sentra dari awal kegiatan hingga penutup , yaitu ada Persiapan seperti (Pijakan Lingkungan Bermain dan Kegiatan Sebelum Masuk Kelas), Pembukaan seperti (Kegiatan Pembukaan dan Transisi), Inti seperti (Pijakan Sebelum Bermain dan Pijakan Selama Bermain) dan Penutup seperti (Pijakan Setelah Bermain dan Penutup).

Dalam mengimplementasikan sebuah model pembelajaran sentra pastinya terdapat permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terkait permasalahan pada implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi Tahun 2023/2024 terdapat beberapa kendala yang ditemukan diantaranya kendala perencanaan dan pelaksanaan, kendala evaluasi dan penilaian, kendala membuat prakarya, dan kendala waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dapat peneliti simpulkan yaitu kreativitas anak pada sentra seni di TK IT Nurul Ilmi yaitu terbagi menjadi dua tahapan yakni proses kreativitas dan bentuk kreativitas. Proses kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi sudah sesuai dengan komponen dasar kreativitas mencakup kelancaran, kelenturan, keaslian dan penguraian. Bentuk kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi sudah cukup baik yaitu dari bentuk gagasan/berpikir kreatif, aspek sikap dan aspek karya. Dengan begitu "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Seni dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK IT Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2023/2024" sudah terealisasikan dengan baik.

Proses implementasi model pembelajaran sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak di TK IT Nurul Ilmi sudah sesuai dan terlaksana dengan baik sesuai prosedur pembelajaran sentra yaitu: a. Pijakan lingkungan bermain, b. Kegiatan sebelum masuk kelas, c. Pembukaan (20 menit), d. Transisi (10 menit), e. Kegiatan inti (90 menit): 1. Pijakan sebelum bermain (15 menit), 2. Pijakan selama bermain (60 menit), 3. Pijakan setelah bermain (15 menit), dan f. Penutup (10 menit).

Kendala Pada Implementasi Model Pembelajaran Sentra Seni dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK IT Nurul Ilmi yaitu ada kendala dalam perencanaan dan pelaksanaan, kendala dalam evaluasi dan penilaian, kendala dalam membuat prakarya dan kendala waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education An Introduction to Theory and Methods* (5th ed). Pearson A & B.

Fitri, A. N., Steffani, H. C., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model Paud Beyond Centre and Circle Time (BCCT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *4*(2), 72–78. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.944

Hermansyah, H. (2019). Pembelajaran Melalui Sentra Seni dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Nur El-Islam : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, *6*(1), 108–127. https://doi.org/10.51311/nuris.v6i1.120

Hijriyani, Y. S. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Usia Dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, *01*(01), 13–27. https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/592%0Ahttps://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/download/592/313

Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Munar, A., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *8*(2), 1–9. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10691

Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (1st ed.). Perdana Publishing.

Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.

Trisnawati, W., Raharjo, T. J., & Kisworo, B. (2021). Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Koronka Bawen Kabupaten Semarang. *Jendela Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, *6*(1), 50–57. https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.2309

Kasiati, Daisiu, K. F., Jufry, L. Al, Wara, L. W., & Priyanti, N. (2022). Model Pembelajaran Sentra Pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(2), 169–174. http://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/80