

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ENTREPRENEURSHIP PADA ANAK  
KELOMPOK B3 TK INSAN CEMERLANG  
PRINGSEWU LAMPUNG**

**YULISTYAS DWI ASMIRA  
STKIP AL ISLAM TUNAS BANGSA**

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui *entrepreneurship* (*market day*). Menggunakan metode penelitian tindakan dengan model Kemmis & Taggart. Penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai bulan Mei 2015 dan dilakukan selama 13 pertemuan yang dibagi menjadi 2 siklus. Subjek dalam penelitian adalah anak-anak kelompok B3 TK Insan Cemerlang Pringsewu, Lampung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pada anak setelah mengikuti kegiatan *Market day*. Tingkat kreativitas anak pada pra siklus adalah 46,58%. Kreativitas anak kemudian meningkat menjadi 64,5% pada akhir siklus pertama dan kembali meningkat menjadi 82,25% pada akhir siklus kedua. Hasil tersebut didapat berdasarkan observasi selama penelitian, yaitu anak berperan aktif dalam menuangkan idenya baik saat membuat keputusan maupun saat membuat karya.

**Kata kunci:** kreativitas, *entrepreneurship*, *market Day*

**Abstract:** *This research aims to improve children's creativity through entrepreneurship (market day). Using action research methods to model Kemmis & Taggart. The study was conducted from March to May 2015 and conducted over 13 meetings were divided into two cycles. Subjects in this study are the children of Kelompok B3 TK Insan Cemerlang Pringsewu, Lampung. The results showed an increase in children's creativity after following the market day activities. The data show that the level of children's creativity in pre-cycle is 46.58%. Children's creativity then increased to 64.5% at the end of the first cycle and increased again to 82.25% at the end of the second cycle. The results obtained based on observations during the study that the children play an active role in expressing his ideas, both when making decisions or when making crafts.*

**Keywords:** *creativity, entrepreneurship, Market Day*

## **Pendahuluan**

Santoso (2005) mengungkapkan bahwa sistem pendidikan Indonesia dewasa ini sangat disibukkan oleh berbagai hal antara lain keterbatasan anggaran dan masalah sosial ekonomi, anak putus sekolah dan kejenuhan guru sehingga belum cukup perhatian untuk mengajarkan murid berpikir dan bertindak lebih kreatif, murid tidak dirangsang untuk menemukan dan mendefinisikan masalahnya sendiri. Kalau melihat kondisi seperti ini, sudah saatnya kreativitas dikembangkan sejak usia dini yang dilakukan melalui pembelajaran yang kreatif agar tumbuh manusia Indonesia yang berkualitas.

Setiap manusia terlahir dengan membawa potensi kreatif, namun kreativitas pada anak mungkin sulit diidentifikasi, dan ditangani. Langkah terpenting yang dapat diambil guru untuk mendorong kreativitas adalah dengan meyakinkan anak bahwa kreativitas mereka akan dihargai bagaimanapun hasilnya. Maka dengan itu anak tidak takut untuk terus berkreasi sesuai dengan keinginan mereka.

Selain sikap guru yang dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak untuk berkreasi, tentu ada media dan metode yang mendukung dalam menumbuh kembangkan kreativitas pada anak. Peralatan yang kurang mendukung akan membuat anak tidak berpikir kreatif, karena keterbatasan ruang dan alat untuk berkreasi. Begitu juga dengan metode yang digunakan, apabila guru hanya menggunakan metode yang itu-itu saja tentu anak akan merasa cepat bosan. Dan yang paling mengkhawatirkan adalah apabila anak sudah merasa jenuh sehingga enggan berpikir dan bereksplorasi, hal ini akan mematikan kreativitas anak.

Permasalahan yang ditemukan di TK Insan Cemerlang, anak kelompok B3 yang seharusnya sudah siap untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya masih memiliki kreativitas yang kurang. Disisi lain anak usia TK kelompok B sudah cukup dalam bidang kemampuan dasar sehingga anak siap menghadapi permasalahan yang ada di pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar (SD). Kegiatan yang dilakukan di TK Insan Cemerlang masih kurang beragam, kegiatannya masih menggunakan metode yang sudah sering diterapkan, khususnya dalam bidang kesenian.

Penggunaan metode yang baru akan menarik perhatian anak. Bila anak sudah tertarik maka mereka akan mulai mencoba, bila kemudian anak sudah merasa senang dan sangat menikmati kegiatan dengan metode baru tersebut, maka anak dengan percaya diri akan menuangkan kemampuannya untuk berkreasi dan bereksplorasi. Salah satu metode yang

menarik dan dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan kegiatan *entrepreneurship*, yaitu kegiatan *market day*.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental individu yang mampu melahirkan sekumpulan ide berdasarkan pemikiran atau imajinasi dan pengalaman yang dimilikinya, sehingga dapat menciptakan produk baru dan dapat memperbaiki sesuatu yang sudah ada (berinovasi). Kreativitas ditandai oleh empat cirri, yakni kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Schraam (dalam Wijatno, 2009) berpendapat bahwa *entrepreneurship* merupakan proses seseorang atau kelompok orang memikul risiko ekonomi untuk menciptakan organisasi baru yang akan mengeksploitasi teknologi baru atau proses inovasi yang menghasilkan nilai untuk orang lain. Sedangkan Menurut Fadiati, Purwana dan Maulida (2008:14) *entrepreneurship* dapat diartikan sebagai kemampuan mengelola usaha sendiri (menjadi bos/ atasan untuk dirinya sendiri). *Entrepreneurship* atau kewirausahaan merupakan kecakapan hidup yang penting dimiliki oleh setiap orang. Kewirausahaan dapat dipelajari dan dikuasai.

Menurut Jeffrey A. Timmons (dalam Lambing dan Kuehl, 2000:14), *entrepreneurship* merupakan tindakan atau usaha kreatif manusia membuat hal yang bernilai dari hal yang tidak bernilai. Baik yang memiliki sumber daya atau yang kekurangan sumber daya. Dibutuhkan kemampuan melihat masa depan, semangat dan komitmen untuk menjalankan cita-cita ke masa depan.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan model Kemmis dan Taggart terdiri dari untaian-untaian yang menjadi satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus. Sebelum membuat perencanaan program kegiatan, dilakukan tes awal terlebih dahulu. Tes awal dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki anak. Hasil tes tersebut digunakan untuk membandingkan hasil tes pada akhir tindakan untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan sudah menunjukkan peningkatan atau belum. Mills menetapkan persentase kenaikan adalah sebesar 71%.

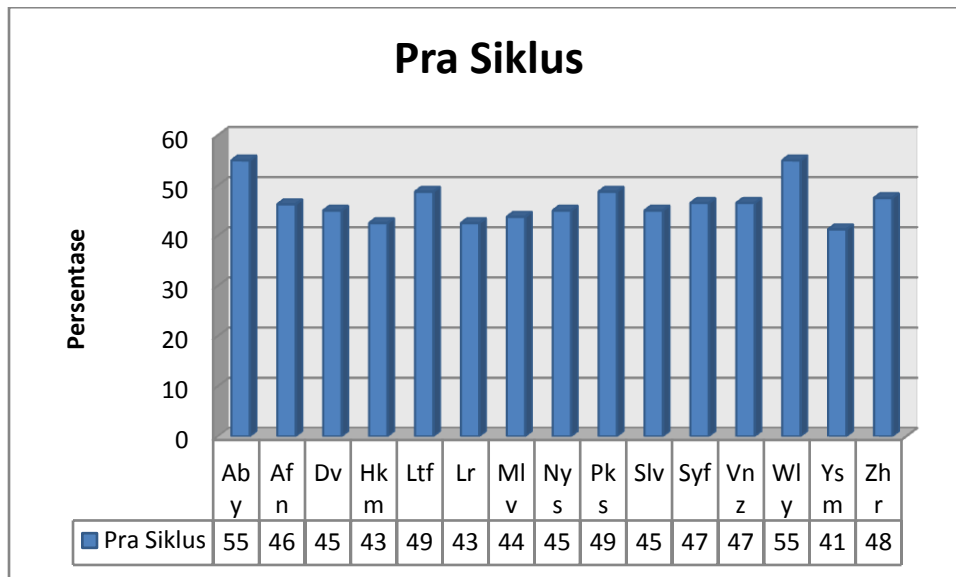
Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrument dilakukan untuk mengukur kreativitas anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung.

Kisi-kisi instrument dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang ditandai oleh empat ciri, yakni kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Cara pemberian skor adalah melihat kreativitas anak dengan tingkatan: selalu muncul, sering muncul, jarang muncul, dan tidak pernah muncul.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display dan verifikasi data.

### Hasil dan Pembahasan

Pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas anak. Adapun hasil pra siklus akan disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut,

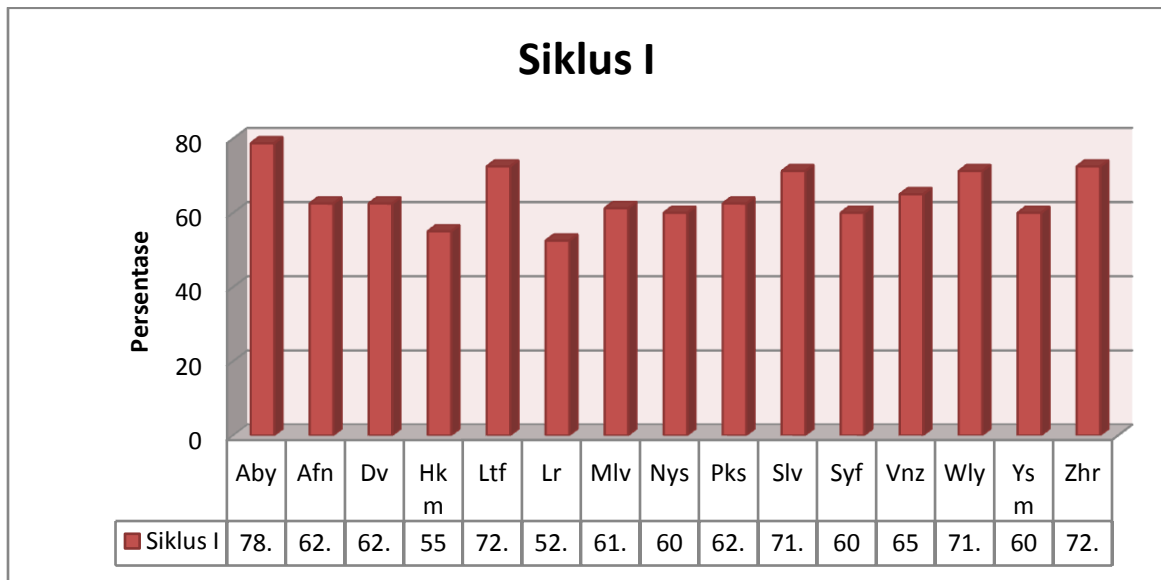


Gambar 1 Skor Kreativitas Pra Siklus

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa kreativitas anak kelompok B3 TK Insan Cemerlang Pringsewu masih berada pada kategori mulai berkembang (MB). Dengan rata-rata

kelas sebesar 46,59%. dengan begitu, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak pada pengamatan awal belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu 71%.

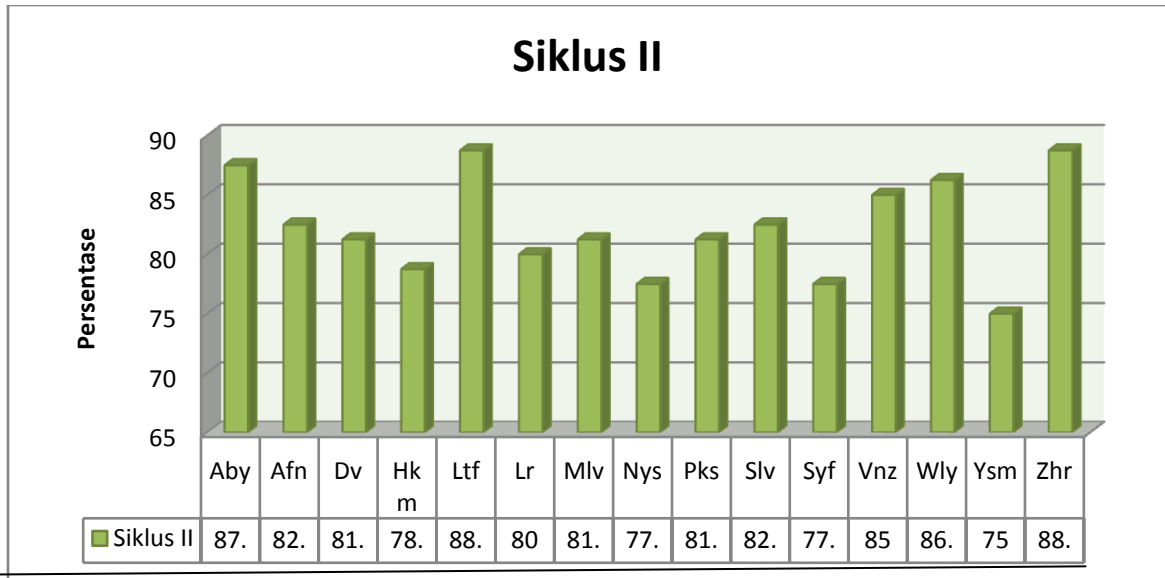
Hasil pengamatan siklus I menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dari prasiklus hingga setelah dilakukan tindakan pada siklus I yaitu 46,59% menjadi 64,5%. Dengan demikian pemberian tindakan pada siklus I mampu meningkatkan kreativitas anak. tetapi peningkatan yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu 71%. Gambaran peningkatan kreativitas pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut,



Gambar 2 Pengamatan kreativitas siklus I

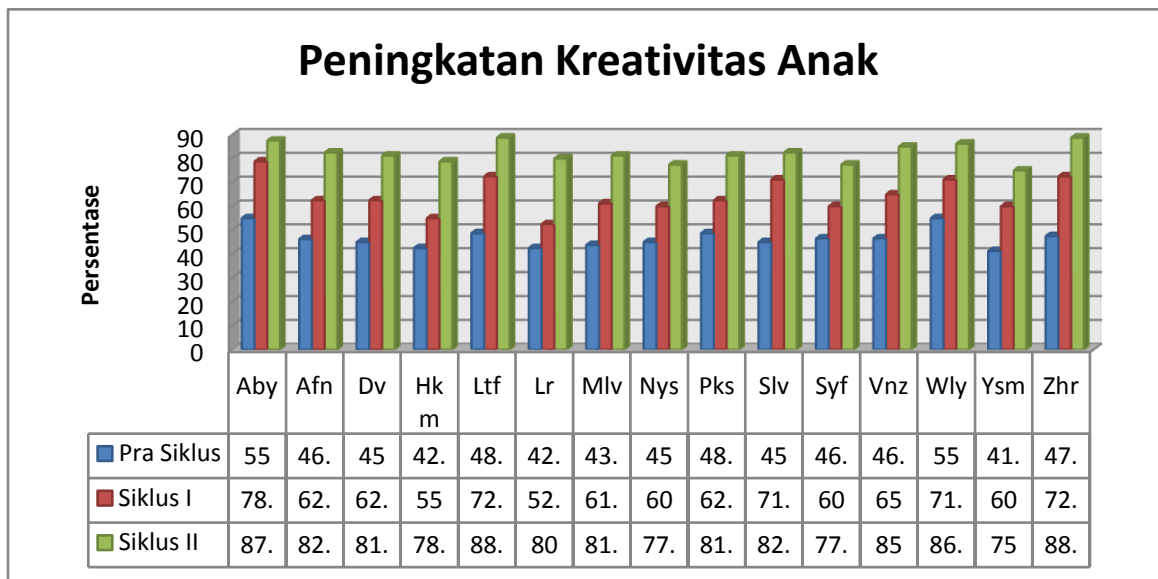
Gambar di atas menunjukkan bahwa 5 dari 15 anak telah mencapai target pencapaian dan 10 anak yang lain sudah mengalami peningkatan namun belum mencapai target pencapaian 71%. 5 anak yaitu Aby, Ltf, Slv, Wly dan Zhr masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 anak masih berada pada kategori mulai berkembang (MB). Oleh sebab itu, peneliti dan kolaborator sepakat untuk melanjutkan tindakan berikutnya yaitu siklus II.

Tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa persentase kelas meningkat dari yang sebelumnya (siklus I) 64,5% menjadi 82,25%. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus II karena hasil penilaian sudah mencapai target pencapaian yaitu >71%. Berikut gambaran peningkatan kreativitas naka pada siklus II,



Gambar 3 Pengamatan Kreativitas Siklus II

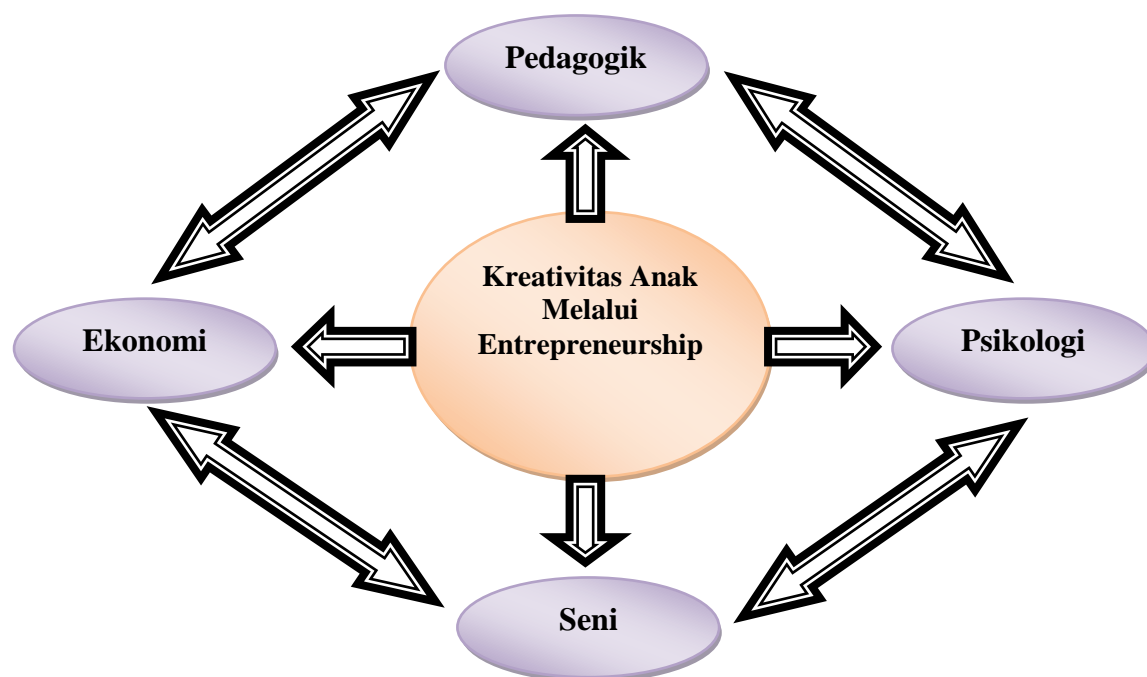
Gambar di atas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas. 15 anak sudah mencapai target pencapaian yaitu 71%, 5 anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), yaitu Aby, Ltf, Vnz, Wly dan Zhr. 10 anak yang lain berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Secara keseluruhan, dapat dikatakan telah terjadi peningkatan yang signifikan dari pra siklus, akhir siklus I hingga akhir siklus II. berikut ini adalah gambar yang menyajikan data pemerolehan skor kreativitas yang meningkat dari pra siklus, siklus I hingga siklus II.



Gambar 4 Skor Kreativitas Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kegiatan *entrepreneurship*, *market day*, sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 TK Insan Cemerlang Pringsewu Lampung. *dipilih* karena sesuai dengan karakteristik anak. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada kegiatan *market day* mudah diterapkan pada anak usai dini. Selain itu kegiatan ini belum pernah sebelumnya dilakukan di TK Insan Cmeerlang Pringsewu Lampung, sehingga anak merasa senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Menurut Torrance, mengidentifikasi empat komponen kreativitas sebagai kriteria yang akan digunakan untuk mengukur berpikir kreatif dan untuk mengevaluasi kualitas output kreatif.. Empat komponen tersebut adalah a) *Fluency* (kelancaran), b) *Flexibility* (keluwesan), c) *Originality* (keaslian), d) *Elaboration* (elaborasi). Dengan mengacu pada pendapat tersebut, maka peneliti menetapkan target yang akan dicapai. Anak-anak mampu memiliki aspek-aspek kreativitas dengan baik, aspek yang dimaksud yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.



Kajian kreativitas dari sudut pandang pedagogik, menurut Rasyidin (2014:1) pedagogi adalah kegiatan yang bersifat mulia untuk kepentingan anak manusia kearah

tercapainya pembentukan pribadi manusia muda sebagai arah tujuan umum tertentu yang amat diharapkan setiap keluarga dan masyarakatnya. Penelitian ini memiliki sebuah tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui *entrepreneurship (market day)*, sehingga anak akan mampu menuangkan 4 aspek kreativitas dalam kehidupan sehari-hari.

Kajian dari sudut pandang psikologi khususnya kognitif, menurut Bruner (dalam Jamaris, 2010:181) perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berpikir yang berlangsung secara setahap demi setahap, memerlukan interaksi anak dengan lingkungannya yang disebut sebagai interaksi antara kemampuan yang ada di dalam diri manusia dengan lingkungan sekitarnya dan berlangsung dalam waktu yang panjang. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Peningkatan kreativitas salah satunya ditandai dengan anak yang mampu memecahkan masalah dengan berbagai cara, dengan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dapat memudahkan anak untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda-beda.

Kajian dari sudut pandang seni, menurut Olong (2007), kreativitas sangat erat dengan seni, sehingga dalam penelitian ini kreativitas anak distimulasi dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat praktik dan pemecahan masalah dalam berdiskusi.

Kajian dari sudut pandang ekonomi khususnya dalam bidang bisnis, menurut Suhendi dan Sasangka (2014:2), kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Penelitian ini menerapkan kegiatan *market day* yang merupakan salah satu dari aplikasi *entrepreneurship*. dalam kegiatan *market day*, anak diajak untuk berdiskusi dan membuat prakarya yang kemudian dijual pada puncak kegiatan *market day*. Dengan begitu anak akan lebih bersemangat dan percaya diri untuk berkarya, karena dalam kegiatan *market day* hasil karya anak diapresiasi dalam bentuk pujian. Salah satu wujud apresiasi yang paling tinggi adalah orang lain akan membeli hasil karya anak.

Selain hubungan antara disiplin ilmu di atas dengan kreativitas anak, disiplin ilmu pedagogik, kognitif, seni dan bisnis, juga memiliki keterkaitan satu sama lain, semua disiplin tersebut. Pedagogik adalah kegiatan yang bersifat mulia untuk



kepentingan anak manusia kearah tercapainya pembentukan pribadi manusia. Jika dikaitkan dengan kognitif adalah upaya pembentukan pribadi manusia dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar maka anak anak berpikir secara langsung. Seni adalah keterampilan praktis, yaitu mengarah kepada pembuatan sesuatu. Dengan berinteraksi dengan lingkungan anak mendapatkan pengalaman langsung yang akan memicu munculnya ide yang kemudian dituangkan dengan membuat keterampilan praktis. Hasil dari pembuatan keterampilan tersebut dapat dinikmati sendiri maupun dapat dirasakan orang lain. Bisnis adalah suatu usaha individu atau kelompok yang mengembangkan sumber daya yang dimiliki untuk mengasilkan barang atau jasa yang dibutuhkan oleh konsumen sehingga mendapatkan keuntungan atau laba dengan kegiatan itu. Hasil pembuatan keterampilan anak dapat dirasakan oleh orang lain, seperti dipamerkan pada acara pameran atau dijual.

## **Simpulan**

Berdasarkan temuan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Kegiatan *market day* dilaksanakan selama 13 pertemuan yang dibagi menjadi dua. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah a) membuat tanda pengenalan, b) berdiskusi dan menentukan karya apa yang akan dibuat, c) mengumpulkan bahan dan memberi pola, d) membuat karya dari botol plastik, e) membuat karya dari kertas, f) membuat karya dari clay, g) menentukan harga dan memberi label harga pada karya yang akan dijual pada saat *market day*, dan h) kegiatan *market day*. Dari kegiatan-kegiatan tersebut, inti dari kegiatan *market day* adalah mengashilkan karya yang dapat dijual. Media yang digunakan adalah botol plastik, piring kertas, kardus, clay, dan lainnya. Dalam penelitian ini peran guru adalah sebagai fasilitator, moderator, motivator, evaluator, informator dan sebagai pembimbing yang penuh dengan kesabaran. Proses pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa berperan aktif dalam menuangkan ide/gagasannya, baik saat membuat keputusan maupun saat menghasilkan karya. Sehingga berhasil memicu tumbuhnya kreativitas pada anak(2) peningkatan kreativitas

anak kelompok B TK Insan Cemerlang Pringsewu setelah mengikuti kegiatan *market day*.

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi lembaga pendidikan, khususnya TK Insan Cemerlang Pringsewu dapat lebih memperhatikan sarana dan prasarana serta penerapan strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak dan menjadikan kegiatan *entrepreneurship* yaitu kegiatan *market day* sebagai salah satu kegiatan rutin yang dapat dilaksanakan dan masuk ke dalam kurikulum sekolah; (2) Bagi guru, diharapkan dapat lebih memperhatikan tugas dan kewajiban guru sebagai fasilitator, moderator, motivator dan infomator serta dapat lebih sabar dalam membimbing anak; (3) Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan stimulasi yang sama di rumah kepada anak sebagai adanya kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua anak dapat mendapat stimulasi yang sama; (4) Bagi peneliti lain, diharapkan lebih memperkaya kajian-kajian tentang peningkatan kreativitas anak dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya.

#### **Daftar Pustaka**

- Fadiati, Ari, Dedi Purwana dan Ernita Maulida. 2008. *Wirausaha: Jalur Cepat Menuju Sukses*. UNJ Press.Jakarta.
- Frederick, Howard, Allan O'Connor dan Donald F. Kuratko. 2013. *Entrepreneurship Theory, Process, Practice 3<sup>rd</sup> Edition*. Cengage Learning.Australia
- Hubeis, Musa. 2005. *Manajemen Kreativitas dan Inovasi dalam Bisnis*. Hecca Publishing.Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Yayasan Permanas Murni.Jakarta
- Lambing, Peggy dan Charles R. Kuehl. 2000. *Entrepreneurship Second Edition*. Prentice Hall.New Jersey.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. PT Gramedia Pustaka Utama.Jakarta.
- Olong, Hatib Abdul Kadir. 2006. *Tato*. LKiS Pelangi Aksara.Yogyakarta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana. Jakarta.
- Rasyidin, Waini. 2014. *Pedagogik Teoretis dan Praktis*. Remaja Rosdakarya.Bandung.

Suhendi dan Indra Sasangka. 2014. *Pengantar Bisnis*. Alfabeta.Bandung.

Wijatno , *Serian*. 2009. *Pengantar Entrepreneurship*. Kompas Gramedia.Jakarta.