

Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Vol. 4, No. 1, Juni 2020

Website: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/>

ISSN 2654-9476 (online), ISSN 2581-2793 (print)

**PROSES BERPIKIR KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DALAM
KEGIATAN *OUTBOUND***

(Penelitian Kualitatif di Sekolah Alam Bintaro, Tangerang Selatan)

Zahrina Amelia¹, Razahra²

Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

zahrina.amelia@uai.ac.id

Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia, razahasdi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran pola dan data empiris mengenai proses berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan *outbound* di Sekolah Alam Bintaro Tangerang Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di Sekolah Alam Bintaro, Tangerang Selatan. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi/kesimpulan. Pemeriksaan data dilakukan dengan triangulasi data dan *member check*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan pemerolehan proses berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun pada kegiatan *outbound* di Sekolah Alam Bintaro yaitu: 1) Anak mengajukan pertanyaan dan mengeksplorasi dari beragam perspektif. 2) Anak berdiskusi (berargumentasi) dari informasi yang dimilikinya. 3) Anak mempersentasikan dan menguji ide yang dimilikinya. 4) Anak mengidentifikasi ide yang dimilikinya telah sempurna atau membutuhkan penyempurnaan. Hal tersebut juga didukung oleh guru dengan menyajikan masalah, membimbing dan mengawasi anak untuk bereksplorasi dan menemukan jawabannya.

Implikasi dari penelitian ini adalah secara teoritis, proses berpikir kreatif dapat dilakukan di setiap sekolah melalui kegiatan yang memberikan ruang untuk anak menemukan ide atau jawabannya sendiri. Secara praktis proses berpikir kreatif akan berkembang dengan baik apabila terdapat dukungan dari guru dan lingkungan anak. Guru dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dan lingkungan yang mendukung anak untuk menemukan ide-ide baru

Kata Kunci: kreativitas, pemerolehan proses berpikir kreatif (*creative thinking process acquisition*), *outbound*, *outbound high impact*, dan *outbound low impact*.

Kegiatan *Outbound*

Abstract

This study is aiming to have a pattern description and empirical data on creative thinking process for children aged 5-6 years old in outbound activity at Sekolah Alam Bintaro Tangerang Selatan.

This study used qualitative research method using the sampling of children of aged 5-6 years old at Sekolah Alam Bintaro Tangerang Selatan. Data collection method : observation, interviews and documentation. Data analysed through data reduction, data display and verification. Data triangulation and member check are used as method for data crosscheck.

The findings of the results showed the acquisition creative thinking process for those children surveyed : 1) Children asked questions and explored the surrounding environment during data collection from a variety of perspective. 2) Children conversed with the peers to have some information exchange. 3) Children expressed and tested the ideas that came to heir minds. 4) Children identified their ideas if those are perfect or needs to be improved. Those variables depend on how the teachers expose the problems, guide and supervise children to explore and figure out the solution.

The implications theoretically, creative thinking process is able to be performed at every school by giving situation and environment also activities that enables children to think for ideas and figure out the solution. Teacher's support and children environment play a greater role in creating this condusive environment.

Key Word: Creativity, creative thinking process acquisition, outbound, outbound high impact, and outbound low impact.

Kegiatan *Outbound*

Pendahuluan

Masa anak usia dini merupakan masa yang berharga dan sangat penting bagi perkembangan anak. Anak usia dini memiliki tenaga yang tidak pernah habis yang disebut kelebihan tenaga atau surplus energi. Kelebihan tenaga yang dimiliki anak akan digunakan untuk melakukan hal-hal yang ingin diketahui. Salah satu lingkungan yang mendukung anak untuk mendapatkan pengalaman yang mengesankan dan mencari jawaban terhadap hal-hal yang ingin diketahuinya adalah lingkungan sekolah.

Lingkungan sekolah memberikan fasilitas atau ruang untuk anak mengeksplorasi dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Fasilitas atau ruang untuk anak mengeksplorasi diri dapat berupa ruangan yang berada di dalam kelas maupun lingkungan di luar kelas. Kegiatan *outbound* merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang menggunakan keunggulan alam terbuka sebagai tempat pembelajaran anak untuk menemukan pengetahuan yang baru (Sarianingsih, 2016). Salah satu sekolah yang memberikan fasilitas atau ruang untuk anak mengeksplorasi lingkungannya yaitu Sekolah Alam Bintaro, Tangerang Selatan

Keunikan dari Sekolah Alam Bintaro yaitu menjadikan lingkungan di luar kelas sebagai tempat bermain dan belajar. Pada Sekolah Alam Bintaro kegiatan dilakukan di saung-saung yang terbuka dan dekat dengan lingkungan alam yang asri pada kegiatan setiap harinya. Pendidikan yang diberikan untuk anak tidak hanya berfokus pada kemampuan akademiknya, namun kegiatan pembelajarannya lebih memberikan pengalaman langsung kepada anak yang bertujuan untuk menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak. Melalui pengalaman langsung anak diharapkan belajar dengan lebih bersemangat, aktif dan tidak mengalami kebosanan.

Kegiatan *outbound* yang dibuat untuk anak lebih merangsang proses berpikir kreatif. Studi George Land dalam *Break-Point and Beyond* menunjukkan fakta bahwa, anak yang berusia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa 2% (Maisaroh, 2013). Studi tersebut dapat memperlihatkan bahwa pada usia 5 tahun anak sangat berkembang kreativitasnya. Oleh karena itu sekolah alam memfasilitasi anak TK dengan kegiatan

Kegiatan *Outbound*

menyenangkan, dan diharapkan anak dapat berpikir kreatif melalui kegiatan *outbound*. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan agar anak mendapatkan pengalaman langsung yaitu kegiatan *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak dan mengemukakan pendapat. Melalui kegiatan permainan *outbound* yang berbeda dari sekolah alam lainnya, anak diajak untuk melakukan permainan salah satunya kegiatan membuat coretan secara bergantian hingga menjadi sebuah gambar (Pintar, 2013). Permainan tersebut memberikan pengalaman langsung untuk anak dan diharapkan anak dapat bekerjasama, berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan baik kepada teman. Hal tersebut secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

Kegiatan *outbound* yang diberikan pada anak ialah kegiatan menyenangkan yang dilakukan dengan pengalaman langsung dan mendekatkan diri pada alam sekitar. Oleh karena itu, peneliti tertarik pada kegiatan *outbound* yang saat ini semakin berkembang bagi anak. Peneliti mengharapkan kegiatan tersebut membawa dampak yang positif bagi pengembangan kemampuan kreativitas dalam proses berpikir kreatif anak sejak dini. Berdasarkan hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan *outbound* yang dilaksanakan di Sekolah Alam Bintaro, Tangerang Selatan.

Tinjauan Pustaka

Hakikat *Outbound*

Outbound merupakan kegiatan yang penuh tantangan dan diminati oleh seluruh kalangan, salah satunya anak usia dini. *Outbound* adalah sebuah pertualangan yang berisi tantangan, untuk bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari, belajar sendiri dan semua potensi dirinya (Ancok, 2007). Kegiatan *Outbound* merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman dalam menemukan pengetahuan baru, hal tersebut dapat memacu semangat dan proses berpikir kreatifnya. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, kegiatan *outbound* menetapkan pemahaman konsep, pembinaan perilaku dan kepemimpinan di alam terbuka secara sistematis, terencana, dan penuh kehati-hatian (Muhammad, 2009). Kegiatan *outbound* tersebut akan mengajak anak untuk berpikir secara sistematis dengan permainan yang sudah disediakan.

Kegiatan *Outbound*

Permainan tersebut dapat menggali pengetahuannya, dengan berpikir secara sistematis dan kreatif pada setiap tantangannya.

Sejalan dengan kedua pendapat di atas, *outbound* sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan (Asti, 2010). Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk simulasi kehidupan melalui permainan-permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk mengembangkan dirinya sendiri ataupun mengembangkannya diri dalam kelompoknya. Berdasarkan pemahaman teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa *outbound* merupakan kegiatan yang dilakukan di alam terbuka dengan suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan. Kegiatan yang dilakukan juga mengajak anak untuk mendapatkan pengetahuannya secara langsung. Anak juga dapat menambah dan mengembangkan wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang, agar dapat memacu semangat dan kreativitas anak dalam berpikir kreatif. Selain itu kegiatan *outbound* memiliki beberapa jenis : *fun games*, *low impact games*, *high impact* dan *real outbound* (Prasetyo, 2012). Jenis kegiatan *outbound* tersebut berbeda-beda, yang seluruhnya memberikan nilai positif bagi anak. a) *Fun games* merupakan kegiatan yang menekankan pada unsur-unsur koordinasi, konsentrasi dan kebersamaan. Pada pelaksanaan kegiatan *outbound* dikemas dengan nuansa yang kreatif dan menghibur bagi anak. b) *low impact games* anak diajak untuk membuat perencanaan, mengatur strategi, efisiensi waktu, dan penyelesaian tugas. c) *high impact games* adalah kegiatan yang menghadapkan anak pada permainan-permainan yang memiliki tantangan tinggi dengan resiko nol. Peserta diharuskan menggunakan alat pengaman sesuai prosedur. d) *real outbound* adalah kegiatan yang memerlukan ketahanan fisik cukup besar. Kegiatan ini membutuhkan perlengkapan atau fasilitas yang rumit sebagai pengamanan diri pada saat bermain. Oleh karena itu kegiatan *real outbound* dianggap kegiatan *outbound* yang sesungguhnya dan lebih diperuntukan untuk orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *outbound* untuk anak usia dini adalah kegiatan yang kreatif dan penuh tantangan, tetapi dikemas dengan kegiatan yang menarik bagi anak dengan resiko yang kecil. Jenis permainan *outbound* dalam *fun games*, *low impact games* tidak menggunakan fisik yang terlalu besar.

Kegiatan *Outbound*

Permainan *outbound high impact* juga dapat dimainkan oleh anak usia dini apabila disesuaikan tingkat kesulitannya.

Hakikat Kreativitas

Mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua dan guru untuk mendapatkan anak yang kreatif dalam proses berpikirnya. Kreativitas secara umum adalah sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberikan gagasan baru yang diterapkan dalam pemecahan masalah (Mundandar, 2009). Pendapat tersebut menjelaskan pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan menciptakan gagasan baru.

Kreativitas yang dihasilkan oleh tidak selalu dalam bentuk hasil karya. Pengertian kreativitas menurut pendapat lain yaitu “*creativity brings into existence new ideas, original ways, of doing things and new creation of all kinds*” (Bruce, 2011). Kreativitas menghasilkan ide yang baru, selain itu menghasilkan bermacam-macam hal yang baru dan asli. Kreativitas yang dihasilkan anak berupa bentuk aktivitas imajinasi dan ide atau gagasan anak pada saat bermain.

Suatu karya dapat dihasilkan berdasarkan informasi yang sudah ada sebelumnya atau gabungan dari ide-ide. Pendapat lain juga mengatakan kreativitas adalah “*thinking and responding process that involves connecting with our previous experience, responding to stimuli (object, ideas, people, situation) and generally at least one unique combination*” (Dower, 2020). Artinya bahwa kreativitas merupakan proses berpikir yang melibatkan pengalaman-pengalaman sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang unik. Kreativitas tidak harus menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat dikombinasikan dari pengalaman yang sebelumnya yang menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dideskripsikan kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam proses berpikirnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sebuah proses berpikir dapat berupa ide atau gagasan unik yang tidak terfikirkan sebelumnya. Gagasan atau ide tersebut dapat diterapkan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Kegiatan *Outbound*

Kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui beberapa dimensi yaitu: “*the 4 P’s of creativity*” yaitu pribadi (*person*), proses (*Process*), dukungan (*press*), dan produk (*product*) (Mayesky, 2014). a) *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut kreatif, b) proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan, c) *press* dapat diartikan sebagai dorongan, dan d) produksi kreatif adalah suatu produksi yang tidak adaandingannya, serta dikenal dengan kemampuan untuk memproduksi atau menciptakan suatu yang baru yang belum diketahui sebelumnya.

Pada penelitian ini lebih menekankan pada kreativitas dimensi kedua yaitu dimensi proses, atau yang disebut juga dengan proses berpikir kreatif, dijelaskan bahwa *creative thinking develop a new ways of looking young children activity* (i) Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir tentang cara baru dan tidak biasa dan datang dengan solusi yang unik.

Proses berfikir kreatif dalam mengembangkan suatu gagasan terdiri dari beberapa tahap. Proses berpikir kreatif meliputi lima tahap, (1) Persiapan, tahap siswa tenggelam dalam isu masalah yang membuat mereka tertarik dan rasa ingin tahu mereka muncul (2) inklubasi, tahap ini siswa mengolah ide di kepala mereka, titik dimana mereka tertarik membuat beberapa koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka. (3)Wawasan, Siswa mengalami momen “Aha!” saat semua potongan teka-teki terlihat cocok satu sama lain. (4) Evaluasi, Siswa harus memutuskan tentang suatu ide yang berharga dan layak dikejar. (5) Elaborasi, Langkah terakhir sering meliputi rentang waktu terpanjang dan melibatkan pekerjaan paling sulit.

Serupa dengan pendapat di atas, proses kreativitas menjadi dua tahap yaitu “*the first part has to do with originality the discovery of an idea, plan, or answer. The second part has to do with working out, proving, and making certain that idea or answer works or is possible*” (Mayesky, 2014). Artinya tahap pertama adalah berkaitan dengan orisinalitas dalam penemuan ide, merencanakan atau menjawab. Tahap kedua lebih dengan melakukan sesuatu yaitu membuktikan, membuat gagasan atau mencari jawaban. Pada bagian pertama anak lebih banyak menggunakan imajinasi dan bermain dengan ide-

Kegiatan *Outbound*

idenya itu meeksplorasi untuk menemukan jawaban. Pada tahap kedua, penemuan ide-ide dikumpulkan untuk membuat gagasan. Gagasan tersebut kemudian diuji dan dievaluasi

Sedikit berbeda dengan pendapat sebelumnya proses berpikir kreatif yaitu: *“creative thinking is shown when children generate outcomes, show imagination and originality and can judge the value of what they have done. What promotes creativity is a questioning classroom, where teacher and pupils ask unusual and challenging questions; where new connections are made; where ideas are represented in different ways-visually, physically and verbally; where there are fresh approaches and solution problem; and where thr effects of ideas and action are critically evaluated “* (Robert Fisher, 2004).

Proses berpikir kreatif ini terlihat saat anak menghasilkan sesuatu, menunjukkan daya imajinasi, orisinalitas, dan bisa menilai apa yang telah mereka lakukan. Hal yang bisa membangkitkan rasa kreativitas adalah budaya bertanya di kelas, dimana para guru dan murid menanyakan hal-hal yang tidak biasa dan menantang; dimana sebuah hubungan baru tercipta; dimana sebuah ide ditunjukkan dengan cara yang berbeda-baik secara visual, fisik, maupun lisan; dimana ada pendekatan atau ide baru dan solusi dari sebuah permasalahan; dan dimana hasil dari ide dan tindakan tersebut bisa dievaluasi kembali. Dalam proses berpikir tersebut anak akan dibimbing untuk bereksplorasi dan bertanya untuk menemukan dan merencanakan ide baru. ide tersebut kemudian akan diuji coba dan dievaluasinya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan tahapan proses berpikir kreatif anak meliputi tahapan persiapan untuk memecahkan masalah. Tahapan tersebut meliputi tahap untuk mengumpulkan informasi dari masalah, tahap mendapatkan ide atau gagasan dari masalah tersebut dan mengaplikasikannya. Proses berpikir kreatif itu akan berjalan dengan lancar apabila anak peka terhadap masalah tersebut, dapat mencari informasi dengan mudah dan dapat mengemukakannya.

Pada usia 5-6 tahun anak mulai bermain dalam satu tim dan melakukan permainan dengan aturan yang sederhana. Menurut Sheridan, *“they may begin to show a particular aptitude or preference for sporting, craft or creative activities”* (Sheridan, 2011). Anak mulai menunjukkan kecakapannya untuk menangkap suatu masalah atau memilih kegiatan untuk berolahraga, keterampilan atau kegiatan kreatif.

Kegiatan *Outbound*

Beberapa karakteristik perkembangan bahasa anak yang diklasifikasikan menjadi usia 6-8 tahun, yaitu: “a) *Children’s receptive vocabulary increases not just by listening but by reading, and their expressive vocabulary expands from spoken to written communication.* b) *Children learn new word almost 20 word a day when their language and print environment is sufficiently rich in vocabulary.* c) *Love the kind of jokes, tongue twister and riddles that reflect their new language capacities.* d) *Use language (name, or secret word) to include or exclude others from their social circle.* e) *Their speech is fluent, but they still struggle with some syntactical complexities of language such as passive voice* (Getwiski, 2014).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat terlihat bahwa penerimaan kosa kata anak akan meningkat tidak hanya melalui membaca, dan ekspresi kosa kata yang diperluas dari komunikasi berbicara hingga menulis. Anak-anak juga belajar kata-kata baru hamper 20 kata per hari disaat bahasa mereka dan lingkungan yang kaya dengan kosa kata. Anak pada usia ini juga sangat menyukai lelucon, bermain lidah dan teka-teki yang merefleksikan bahasa baru mereka. Pada pengaplikasiannya, anak mampu menggunakan bahasa (seperti nama, ataupun kata rahasia) pada lingkungan mereka. Pada dasarnya, kemampuan berbicara anak sudah lancar, tetapi anak masih berusaha dalam kalimat sintaks yang kompleks, seperti kalimat pasif.

Metode penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan alasan untuk memberikan gambaran yang jelas dan akurat mengenai materi atau fenomena yang diselidiki secara alamiah. Seperti yang dikemukakan Creswell (Patimila, 2007) Pendekatan kualitatif sebagai sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, disusun dalam sebuah latar ilmiah.” Penelitian ini tidak menggunakan penelitian kuantitatif, karena data yang dikumpulkan bukan data yang berbentuk kuantitatif melainkan data dalam bentuk narasi atau gambar, sehingga penelitian ini tidak menekankan pada angka. Pada penelitian ini tidak diarahkan

Kegiatan *Outbound*

untuk menguji hipotesis tetapi diarahkan untuk menggambarkan kondisi apa adanya dalam situasi penelitian.

Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menelaah latar belakang fenomena yang ada pada subjek penelitian, Penelitian kualitatif (*Qualitatif research*) adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. (Sukmadinata, 2010). Dengan demikian, dalam penelitian kualitatif peneliti akan menggambarkan dan menganalisis aktivitas yang dilakukan subjek penelitian baik secara individual maupun kelompok.

Sejalan dengan pendapat Sukmadinata, Hennik dkk mengatakan "*the Purpose of qualitative research is to understand or explain behavior an beliefs, identify processes an understand the context of people's experiences*" (Monuque Hennink, 2011). Artinya bahwa penelitian kualitatif adalah memahami perilaku, mengidentifikasi proses dan memahami konteks pengalaman orang-orang yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menganalisa data sesuai dengan bentuk aslinya. Kemudian hasil penelitian dianalisis agar mendapat kesimpulan dari penelitian yang dilakukannya.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan dan melaporkan bagaimana aktivitas pengembangan proses berpikir anak dalam kegiatan *outbound* yang meliputi kemampuan anak pada tahap persiapan, berdiskusi, menemukan ide atau jawaban dan mengaplikasikannya di Sekolah Alam Bintaro.

Peneliti pada penulisan laporan ini menganalisa data sesuai dengan aslinya. Hasil penelitian tersebut kemudian dianalisis satu persatu. Setelah itu, maka peneliti mendapatkan kesimpulan dari hasil analisis tersebut dan dijabarkan dalam bentuk narasi dan display bagan analisis.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data melalui reduksi data, display data dan verifikasi data diperoleh beberapa hal yang berkaitan dengan proses berpikir anak usia 5-6 tahun

Kegiatan *Outbound*

dalam kegiatan *outbound* di Sekolah Alam Bintaro. Sekolah tersebut setiap harinya melakukan kegiatan yang mengajak anak untuk menggali pengetahuannya secara langsung. Kegiatan yang dilakukan akan memimbing anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan mendapatkan pengetahuan baru. Hal tersebut senada dengan pendapat Asti yang mengatakan bahwa, metode *experiential learning* mencoba memberikan sebuah pengalaman langsung kepada peserta pelatihan. Pada metode ini, anak diberikan sebuah kegiatan dan belajar untuk memecahkan masalah tersebut berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya. Anak akan belajar melalui pelibatan diri yang total, guru hanya sebagai fasilitator dan pengawas pada saat kegiatan berlangsung.

Kegiatan yang dilaksanakan di luar ruangan (kegiatan *outbound*) setiap harinya berbeda-beda. Setiap hari Jum'at anak-anak melakukan kegiatan seperti *spider net*, *bamboo net*, *flying fox*, dan lain sebagainya. Hal tersebut senada dengan salah satu jenis kegiatan *outbound* yang dikemukakan oleh Prasetyo, yaitu *high impact games*, dalam kegiatan ini anak dihadapkan pada permainan-permainan yang memiliki tantangan tinggi dengan resiko nol. Anak diharuskan menggunakan alat pengamanan sesuai prosedur. Pada kegiatan ini, anak membuat cara yang unik atau berbeda-beda untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Selain hari jumat anak-anak melakukan berbagai kegiatan, seperti percobaan air dan lada, percobaan *filter* air, pembuatan siklus air dan lain-lain. Pada kegiatan ini anak diajarkan menemukan ide atau cara untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Hal tersebut senada dengan salah satu jenis kegiatan *outbound* yang dikemukakan Prasetyo, yaitu *low impact games*, dalam kegiatan ini anak diajak untuk membuat perencanaan, mengatur strategi, efisiensi waktu, dan penyelesaian tugas. Jika dilihat dari indikator perkembangan motorik kasar yang diungkapkan Papalia, yaitu pada usia 5 tahun anak dapat berbalik, berhenti secara efektif, anak dapat melompat dengan berlari, dan anak dapat menuruni tangga panjang dengan satu kaki. Maka kegiatan yang diberikan Sekolah Alam Bintaro sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak usia dini.

Setiap kegiatan *outbound* yang dilakukan selalu dimulai dengan guru mengenalkan nama kegiatan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu anak akan mengumpulkan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan untuk membantu menemukan jawaban. Anak mengumpulkan informasi dengan cara bertanya dengan siapa

Kegiatan *Outbound*

pun dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Sesuai dengan pendapat Allen yang mengatakan bahwa, anak usia 5-6 tahun banyak menanyakan pertanyaan mengapa?, apa?, dimana?, kapan?. Tujuan dari hal itu yaitu untuk membantu menemukan informasi yang dibutuhkannya. Anak juga dapat mengumpulkan informasi dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Hal tersebut serupa dengan salah satu proses berpikir kreatif yang dikemukakan Mayesky, yaitu *the first part has to do with originality the discovery of an idea, plan, or answer*. Tahap pertama dari proses berpikir kreatif yaitu berkaitan dengan orisinalitas dalam penemuan ide, merencanakan atau menjawab. Anak yang sudah mengumpulkan informasi kemudian membuat jawaban sementara dari informasi-informasi yang didapatnya.

Anak kemudian saling bertukar informasi yang telah dimiliki agar mendapatkan jawaban dari kegiatan yang diberikan. Pada saat berbincang-bincang anak dapat mempertahankan atau merubah jawabannya. Hal itu dikarenakan pada saat anak bertukar informasi, anak akan memperoleh informasi lain yang mendukung atau sebaliknya. Pada saat berdiskusi anak belajar untuk berkomunikasi kepada orang lain. Hal tersebut serupa dengan yang diungkapkan Shedian, bahwa "*children steadily continue to develop everyday competence and power of communication*". Artinya, anak semakin hari semakin mengembangkan kemampuannya dan menguatkan komunikasinya. Anak yang berbincang-bincang dengan orang lain setiap harinya akan dapat lebih mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi. Berdasarkan temuan penelitian, kegiatan yang diberikan Sekolah Alam Bintaro sudah memfasilitasi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut dapat membantu anak untuk menemukan ide-ide baru.

Anak setelah berbincang-bincang dengan temannya, akan menyampaikan ide yang sudah dimilikinya apabila orang lain atau guru yang menanyakan terlebih dahulu. Apabila orang lain atau guru tidak bertanya, maka anak langsung mencoba ide yang dimilikinya pada kegiatan yang diberikan. Hal tersebut senada dengan beberapa tahapan proses berpikir kreatif yang diungkapkan Walas dalam Munandar, yaitu tahap verifikasi. Pada tahap ini anak akan mencoba jawaban atau ide yang dimilikinya pada kegiatan yang diberikan.

Selain itu, anak setelah mencoba jawaban yang dimilikinya, anak akan mengidentifikasi apakah jawaban atau ide yang dilakukan sudah baik atau belum. Seperti yang

Kegiatan *Outbound*

diungkapkan Mayesky pada proses berpikir kreatif tahap kedua, yaitu *the second part has to do with working out, proving, and making certain that idea or answer works or is possible*. Tahap kedua berpikir kreatif yaitu dengan melakukan sesuatu yaitu membuktikan, membuat gagasan atau mencari jawaban. Hal tersebut senada dengan Fisher dan Willam mengatakan proses berpikir kreatif yaitu, *creative thinking is shown when children generate outcomes, show imagination and originality and can judge the value of what they have done*. Proses berpikir kreatif ini terlihat saat anak menghasilkan sesuatu, menunjukkan daya imajinasi, orisinalitas, dan bisa menilai apa yang telah mereka lakukan. Pada proses berpikir kreatif tersebut anak akan diajarkan untuk menemukan ide, dan mengevaluasi ide yang dimilikinya apakah sudah dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan atau masih membutuhkan penyempurnaan.

Pada saat anak menjelaskan kepada orang lain tentang jawabannya dan mendengarkan teman lainnya menjelaskan, hal tersebut dapat mengembangkan kosa kata yang dimiliki anak. sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa yang diungkapkan NAEYC, yaitu *“children learn new word almost 20 word a day when their language and print environment is sufficiently in vocabulary”*. Anak-anak belajar kata-kata baru hampir 20 kata per hari disaat bahasa mereka dan lingkungan mereka kaya akan kosa kata. Dengan demikian, proses berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun pada kegiatan *outbound* tidak hanya mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Penutup

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa proses berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Sekolah Alam Bintaro sudah cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari seluruh permainan dalam kegiatan *outbound* di Sekolah Alam Bintaro antara lain, mencari tempat untuk menanam, menanam tanaman, membuat siklus air, membuat filter air, mencoba air & lada, mencoba panas & dingin, *fun cooking*, *bamboo net*, dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan memberikan kesempatan untuk anak berpikir kreatif. Pengembangan proses berpikir kreatif dalam

Kegiatan *Outbound*

kegiatan *outbound* di Sekolah Alam Bintaro dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran bagi anak usia prasekolah di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini.

Proses berpikir kreatif adalah kemampuan anak untuk menemukan ide-ide baru. Kemampuan ini adalah kemampuan untuk anak memecahkan suatu masalah dari sebuah kegiatan yang diberikan. Kemampuan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir untuk menemukan ide baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk bersosialisasi, mengemukakan pendapat dan berkerja sama.

Dalam proses berpikir kreatif memiliki beberapa tahapan untuk menemukan ide baru. Proses berpikir kreatif yang pertama yaitu anak mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah atau kegiatan yang diberikan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, dapat diperoleh dengan cara bertanya dengan orang-orang sekitar yang dianggap bisa membantu untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Mengumpulkan informasi juga dapat diperoleh dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Tahap proses berpikir kreatif yaitu informasi yang telah dimiliki akan di diskusikan dengan teman lainnya. Melalui diskusi tersebut, anak akan saling bertukar informasi yang dimiliki untuk menemukan ide yang baru. Ide yang sudah dimiliki, akan disampaikan kepada guru untuk mengkonfirmasi ide yang dimiliki boleh dilakukan atau tidak. Apabila guru memperbolehkan mencoba ide yang dimiliki, anak akan melaksanakan ide yang dimilikinya. Tahap terakhir yaitu ide yang sudah diuji coba, kemudian akan dievaluasi bersama dengan guru, untuk mengetahui ide yang dimiliki sudah baik atau membutuhkan penyempurnaan. Selama anak berpikir kreatif untuk menemukan ide dari sebuah kegiatan yang diberikan, guru mengawasi, dan membimbing anak untuk dapat menemukan ide-ide yang baru.

Daftar Pustaka

Ancok, D. (2007). *Outbound Manajement Traning Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta : Pusat Outbound H-Read UII Press.

Asti, B. M. (2010). *Fun Outbound*. Yogyakarta: Diva Press.

Kegiatan *Outbound*

- Bruce, T. (2011). *Cultivating In Babies, Toodlers and Young Children* . London: Hodder Education.
- Dower, C. R. (2020). *Dower, Churchill Ruth, Creativity and the arts early childhood; Supporting Young Children* . London: Jessica Kingsley.
- Getwiski, C. (2014). *Developmentally Appropriate Practice sixth Edition* . Boston : Cengage Learning .
- Maisaroh, S. (2013). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Tingkat Kreativitas Anak Pada Usia Sekolah 10-12 Tahun . *obsesi* , 5.
- Mayesky, M. (2014). *Creative Activities For Young Children Edition 11*. USA: Wadsworth.
- Monuque Hennink, I. H. (2011). *Qualitative Research Methods*. London: SAGE Publication.
- Muhammad, A. (2009). *The Power of Outbound Training* . Yogyakarta: Power Books.
- Mundandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* . Jakarta : Rineka Cipta .
- Patimila, H. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Pintar, K. (2013, Desember 10). *sekolah alam metode baru mendidik anak* . Retrieved from <http://www.kapsulpintar.com>
- Prasetyo, Y. (2012). *Pembentukan Karakter Melalui Pengembangan Olahraga Kreasi*. Yogyakarta : UNY BOOKS.
- Robert Fisher, a. M. (2004). *Unlocking Creativity Teaching Across the curriculum*. New York: David Fulton Publishers.
- Sarianingsih, C. (2016, Juni 1). *Manfaat Permainan Outbound untuk Anak*. Retrieved from Lintas Fakta: <http://lintasfakta.com/manfaat-permainan-outnound-untukanak>[online]
- Sheridan, M. D. (2011). *Play in Early Childhood, Third Edition*. London and New York: Routledge.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kegiatan *Outbound*