

ANALISIS MANAJEMEN SARANA PRASARANA EFEKTIF MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

Hamzia Marie¹, Nur Aini²

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

² Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

¹ hamsiamarie31@gmail.com, ² nur218849@gmail.com

Abstract

Educational management has a lot of scopes that educators must understand, one of them is infrastructure management, infrastructure management is the ability to regulate and direct infrastructure that will be held in an educational institution. Infrastructure that is held in early childhood education very important role in the development of children's creativity. Creativity is an individual mental process that gives birth to ideas, methods, and something new that is different from whatever existed, more effective, and efficient in various fields for solving a problem. The procurement of infrastructure is very influential in stimulating the development of children's creativity. In this research, the researcher wants to analyze the infrastructure that is held in the learning activities of children, which infrastructure can stimulate the development of children's creativity. The approach used in this research is qualitative with a literature review approach. As a result of this research, the procurement of infrastructure must go through a careful planning process and must be administered in an orderly manner. APE (educational play equipment) is one of the infrastructures that are effective in increasing children's creativity, there are two types of APE, namely APET (traditional educational play equipment) and APEM (modern educational play equipment).

Keywords: Management, Infrastructure, Effectiveness, Creativity, Children.

Abstrak

Manajemen pendidikan mempunyai berbagai ruang lingkup yang harus pendidik pahami, salah satunya adalah manajemen sarana-prasarana, manajemen sarana-prasarana merupakan kemampuan untuk mengelola serta mengarahkan sarana-prasarana yang akan diadakan dalam suatu lembaga pendidikan. Sarana-prasarana yang diadakan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini mempunyai pengaruh yang begitu penting terhadap perkembangan kreativitas anak. Proses mental yang melahirkan suatu gagasan maupun sesuatu yang baru ataupun mengkombinasikan ke dua hal tersebut yang dilakukan oleh individu disebut kreativitas yang mana proses tersebut melekat pada individu itu sendiri. Pengadaan sarana-prasarana sangat berpengaruh terhadap penstimulasian terhadap perkembangan kreativitas anak. pada riset ini, peneliti menganalisis sarana-prasarana yang diadakan dalam kegiatan pembelajaran anak. dalam riset ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan telaah pustaka. Hasil dari riset ini, dalam melakukan pengadaan sarana-prasarana perencanaan yang cermat merupakan hal yang utama, dan harus diadministrasikan dengan tertib. Sarana-prasarana yang efektif meningkatkan kreatifitas anak salah satunya adalah APE (alat permainan edukatif), APE memiliki dua kategori yakni APET (alat permainan edukatif tradisional) dan APEM (alat permainan edukatif modern).

Kata Kunci: Manajemen, Sarana-Prasarana, Efektifitas, Kreativitas, Anak

How to Cite: Marie, H., Aini, N. (2021). Analisis Manajemen Sarana Prasarana Efektif Meningkatkan Kreativitas Anak. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi*, 7 (1), 14-XX.

INTRODUCTION

Sepanjang hidup seseorang terdapat satu masa yang sangat penting, tidak boleh dilewati atau diabaikan perkembangannya karena hanya terjadi sekali seumur hidup yaitu masa *golden age* atau yang familiar dengan istilah usia emas rentang usianya pada anak yang berusia 0-6 tahun. Masa emas ini, seluruh aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak tumbuh dan

berkembang dengan pesatnya. Pendidik memiliki peranan penting pada proses perkembangan tersebut, karena pendidik harus memberikan stimulus pada aspek perkembangan anak. masa emas ini hanya terjadi sekali pada sepanjang usia seseorang.

Manajemen adalah kesanggupan membimbing dan memperoleh sesuatu yang diadakan dengan maksud dari usaha seseorang dan sumber daya yang lainnya menurut terry, sebagaimana yang dikutip oleh Rusdi Onanda dan Oda Kinata Banurea. Manajemen sarana-prasarana yakni suatu kemampuan untuk mengelola dan mengarahkan sarana prasarana yang akan diadakan dalam suatu lembaga pendidikan. Fungsi dasar manajemen sarana prasarana yang paling penting dalam mengoptimalkan pengadaan sarana-prasarana adalah perencanaan, pengorganisasian, motivasi, pengawasan, dan evaluasi. Sarana prasarana juga tak kalah penting dalam mendukung proses perkembangan kreativitas anak.

Kelengkapan sarana prasarana pembelajaran sangat penting diperhatikan, termasuk media pembelajaran. Adanya sarana prasarana memudahkan anak dan pendidik saat melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelolaan sarana-prasarana pendidikan yang baik. Baik sarana-prasarana yang berhubungan langsung maupun sarana prasarana yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran.

Sebagai salah satu yang berkontribusi dalam dunia pendidikan, tidak asing lagi dengan istilah “kreativitas”, setiap anak tentunya memiliki potensi untuk menjadi pribadi yang kreatif, oleh karena itu kreativitas yang ada pada diri anak hendaknya distimulasi perkembangannya. Proses mental yang ada pada diri seseorang, sehingga proses tersebut melahirkan suatu gagasan baik metode ataupun hal yang baru maupun yang sebelumnya belum pernah ada merupakan suatu kreativitas. Kreativitas mewujudkan suatu hal yang baru, teknik pembentukan sebuah ide sehingga ide tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada, bersamaan dengan itu kegiatan yang dihasilkan memiliki manfaat untuk dirinya serta orang di sekitarnya.

Dalam riset ini, peneliti ingin menganalisis manajemen sarana-prasarana dalam kegiatan pembelajaran anak dan berbagai macam jenis sarana-prasarana yang dapat meningkatkan kreativitas anak. karena, pengadaan sarana-prasarana dalam kegiatan pembelajaran anak harus memperhatikan kebutuhan dari setiap aspek perkembangan dan model pembelajaran anak. pengadaan sarana-prasarana dalam kegiatan pembelajaran anak, harus dikelola dengan teliti baik dari segi efektivitasnya maupun dari segi kreativitasnya untuk anak. Dari segi efektivitas sarana-prasarana yang diadakan peneliti ingin mengetahui seberapa efektif sarana-prasaran tersebut bagi perkembangan kreativitas anak. Tidak semua sarana-prasarana dapat mengembangkan kreativitas anak, terdapat beberapa sarana-prasaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak, dalam penelitian ini akan dibahas berbagai macam jenis sarana-prasarana yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Manajemen PAUD merupakan proses kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pendidikan, memimpin, dan pengendalian SDM guna ketercapaian sasaran organisasi. Sebagaimana pendeskripsian dari pemaknaan manajemen tersebut, sehingga dipahami bahwa pengertian dari manajemen sarana-prasarana merupakan upaya pengaturan dalam pengelolaan sarana-prasarana agar dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak secara optimal dan memudahkan semua kegiatan pembelajaran anak. pengaturan dalam pengelolaan sarana-prasarana meliputi tahap-tahap berikut, yaitu: merencanakan, mengadakan, mengawasi, menyimpan dan menghapus, serta menata. Sebagaimana yang dinyatakan oleh KEMENDIKNAS (2013) yang sejalan dengan pernyataan tersebut, bahwa manajemen sarana-prasarana terdiri dari: merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan mengevaluasi segala kegiatan

pengelolaan sarana-prasarana dengan mengikuti prinsip-prinsip dari manajemen pendidikan. Selain itu prinsip dari sarana-prasarana harus memenuhi kriteria kesehatan untuk anak, kriteria

tersebut mencakup peralatan yang aman, nyaman dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapatlah dipahami bahwa manajemen sarana-prasarana merupakan upaya pengaturan dalam pengelolaan sarana-prasarana agar dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak secara optimal dengan meliputi tahap-tahap berikut yaitu: merencanakan, mengadakan, mengawasi, menyimpan dan menghapus, serta menata. Manajemen sarana-prasarana ini dilakukan agar memudahkan semua kegiatan bermain dan pembelajaran anak.

Mewujudkan suasana sekolah yang nyaman serta menyenangkan bagi anak didik dan tenaga pendidik, merupakan sebuah visi dari manajemen sarana-prasarana. Sarana-prasarana adalah sebuah pelengkap apabila menyelenggarakan serta mengelola berbagai kegiatan anak usia dini, pengadaannya harus disesuaikan dengan kapasitas anak didik, usia anak, lingkup sosial anak dan budaya lokal yang diterapkan di lingkungannya. Selain itu, mewujudkan pengadaan sarana-prasarana secara kualitatif dan kuantitatif, harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tenaga pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara optimal. Untuk mencapai tujuan dari manajemen sarana-prasarana tersebut terdapat beberapa prinsip yang hendak diperhatikan. Prinsip dari manajemen sarana-prasarana tersebut adalah: (1) pencapaian tujuan, (2) tepat guna, (3) tata kelola, (4) kejelasan tanggung jawab, dan (5) keutuhan.

Manajemen sarana-prasarana memiliki ruang lingkup menurut Bafadal meliputi: perencanaan, pengorganisasian, pengerahan, dan pengawasan. Selain itu manajemen sarana-prasarana memiliki lingkup kegiatan menurut KEMENDIKNAS (2013) menggolongkan: (1) menganalisis keperluan dan persiapan, (2) penyediaan, (3) pendataan, (4) pengedaran dan pendayagunaan, (5) perawatan, (6) pelenyapan (7) penilikan dan pelaporan.

Pengadaan sarana-prasarana pada Taman Kanak-Kanak, pendidik tidak hanya memperhatikan kebutuhannya melainkan juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dari pengadaan sarana-prasarana. Dengan adanya sarana-prasarana tersebut, semua kegiatan pembelajaran pada anak dapat terlaksana dengan berbagai macam media yang bervariasi yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui berbagai macam pendekatan. Sarana-prasarana yang tersedia pada taman kanak-kanak terdapat tiga prinsip yang setakar dengan standar pendidikan anak usia dini, yaitu keamanan, kenyamanan, penerangan yang baik, dan harus memenuhi standar dari kesehatan anak; sinkron dengan semua aspek-aspek perkembangan anak; dan mendayagunakan berbagai potensi dan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas layak pakai. Dapat menimbulkan imajinasi dan mengembangkan kreativitas anak.

Proses mental yang melahirkan suatu gagasan maupun sesuatu yang baru ataupun mengkombinasikan ke dua hal tersebut yang dilakukan oleh individu disebut kreativitas yang mana proses tersebut melekat pada individu itu sendiri. Seseorang apabila melakukan sesuatu yang berbeda dari orang lain, disebut kreatif karena seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dengan menghasilkan sesuatu yang baru dan berdaya guna. Menurut Guilford Kreativitas disebut “pemikiran berbeda” karena mencakup konsep distingtif. Menurut Guilford, pemikiran orang yang kreatif bersifat *divergent* atau yang biasa disebut dengan pemikiran *out of the box*. Kreativitas melampaui apa yang jelas dan nyata, mempertimbangkan beberapa jawaban yang mungkin ada untuk suatu masalah.

Saat kreativitas dianggap hanya dimiliki oleh sebagian anak saja, dan tidak dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungannya. Pemikiran tersebut sangat bertolak belakang dengan

keyakinan saat ini, bahwa semua anak lahir dengan mempunyai potensi masing-masing yang harus distimulasi oleh lingkungannya. Kreativitas yang ada pada diri anak, haruslah distimulasi dengan menyediakan berbagai media atau sarana-prasarana yang dapat mengembangkan aspek-

aspek perkembangan anak. Untuk meningkatkan kreativitas anak perlu memahami beberapa hal berikut yaitu: memberikan anak waktu, memberikan anak kesempatan menyendiri, memberikan anak dorongan, menyediakan sarana-prasarana, mewujudkan lingkungan yang menstimulasi perkembangan anak, tidak memperlakukan anak secara posesif, dan memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Mengekspresikan kreativitasnya terdapat berbagai macam cara yang dilakukan oleh anak dalam berbagai usia yaitu: pemikiran animisme, Animisme merupakan sebuah pemikiran yang dilakukan anak dengan menganggap hidup sebuah benda mati. Anak usia dini tidak mampu membedakan sesuatu yang bersifat hidup maupun yang tidak bersifat hidup atau mati. Usia anak yang memiliki pemikiran animistik ini berkisar di usia 2 sampai 5 tahun, akan tetapi di saat anak memasuki sekolah dasar pemikiran ini akan segera menghilang. Orang tua merupakan faktor penguat dalam pemikiran animistik anak dengan menganggap benda mati sebagai makhluk hidup. Orang tua sering melakukan kegiatan bersama anak seperti membacakan mereka buku cerita atau dongeng, menonton siaran televisi atau kartoon, sehingga segala hal yang dilihat anak memiliki karakter hidup layaknya manusia. Seperti “bagaimana perasaanmu bila ibu melemparmu seperti kamu melempar boneka kamu?” dalam situasi seperti ini, dapat dimengerti bahwa anak akan memandang benda mati sebagai sesuatu yang hidup.

Bermain drama, kegiatan bermain drama atau biasanya dikenal dengan permainan pura-pura setingkat dengan pemikiran animistik anak, saat anak memasuki sekolah dasar anak mulai kehilangan ketertarikannya terhadap permainan pura-pura. Karena anak sudah bisa membedakan antara kenyataan dan khayalan melalui kegiatan penalaran dan pengalamannya dalam bersosialisasi dan mengalihkan kegiatannya ke kegiatan lain yang bersifat konstruktif.

Bermain konstruktif, anak dapat membedakan antara khayalan dan kenyataan pada saat anak mencapai usia sekolah, anak kehilangan minat untuk bermain drama dan mengalihkan perhatiannya ke permainan konstruktif. Ini tidak berarti bahwa bermain konstruktif dimulai pada saat bermain drama berakhir. Kegiatan bermain konstruktif sudah lebih awal dilakukan oleh anak, akan tetapi kegiatan ini teralihkan oleh kegiatan bermain pura-pura yang lebih menarik minat anak karena bersifat menyenangkan. Membuat sesuatu atau benda dan menggambar merupakan dua jenis kegiatan konstruktif yang populer pada anak usia dini.

Teman imajiner, Teman imajiner merupakan sesuatu yang diciptakan oleh anak dalam khayalannya untuk menggantikan sebuah peran dari sahabat di dunia nyata, biasanya teman yang diimajinasikan oleh anak dalam khayalannya berupa orang, hewan, dan benda yang disukainya. Seorang anak yang menciptakan teman imajinernya biasanya anak yang sendirian atau tidak memiliki seorang teman. Anak yang lebih suka bermain dengan teman imajinernya biasanya anak yang pemalu atau yang bermasalah dalam lingkup sosialnya, sehingga lebih suka berimajinasi ketimbang bersosialisasi.

Melamun, melamun merupakan salah satu dari sekian banyak aktifitas yang dilakukan oleh anak karena aktifitas tersebut memberikan kesenangan tersendiri bagi anak. Sama halnya dengan semua permainan lain, melamun memiliki perbedaan dari berimajinasi karena berimajinasi lebih terkendali dari pada melamun atau biasanya disebut “khayalan”. Misalnya dengan melamun anak dapat menjadi putri atau putra raja, atlet olah raga terkemuka atau presiden. Bahayang diramu dalam lamunan sering berasal dari media massa seperti film,

televisi, buku, atau komik. Walaupun melamun dapat mencakup semua adegan imajinatif dan dapat berhubungan dengan setiap kegiatan, tiga kategori utama paling umum dan populer di masa kanak-kanak adalah sebagai berikut: berkhayal menjadi seorang pahlawan, berkhayal menjadi seorang pahlawan yang menderita, berkhayal menderita suatu penyakit.

Bercerita, pada mulanya kegiatan bercerita bersifat profitabel. Sesuatu yang pernah ataupun yang sering didengarkan oleh anak yakni televisi, radio maupun cerita yang diperdengarkan kepadanya, anak suka menceritakan kembali hal-hal tersebut. Cerita-cerita yang sering anak ceritakan kelak cerita tersebut membuat anak menjadi lebih kreatif. Cerita yang sering anak jadikan sumber referensi biasanya dari berbagai media yang dia temui di sekitarnya. Selain memudahkan anak bersosialisasi dengan baik, kegiatan bercerita juga dapat membantu anak dalam menyesuaikan kepribadiannya dengan baik. Kepercayaan diri anak dapat meningkat apabila mereka mendapatkan perhatian, sehingga mereka merasa diperhatikan dan diapresiasi dalam bercerita. Kegiatan bercerita juga dapat meningkatkan pengetahuan diri anak melalui reaksi orang lain terhadap dirinya dalam melakukan kegiatan bercerita tersebut. Anak belajar membentuk pengalaman berbicara dengan orang di sekitarnya dan meningkatkan keterampilannya dalam hal linguistik.

Berbagai macam ekspresi kreativitas anak tersebut, sebagai pendidik harus menyediakan atau mengadakan sarana yang dapat mengembangkan ekspresi kreativitas anak tersebut. Karena, ekspresi kreativitas anak berkembang dengan maksimal di umur anak yang masih dini, sehingga pengadaan sarana prasarana untuk memenuhi kebutuhan kreativitas anak sangatlah penting. Pengadaan sarana prasarana yang dapat mengembangkan kreativitas anak, dengan memperhatikan berbagai macam hal seperti, kebutuhan akan perkembangannya dan kebutuhan yang sesuai dengan tahap operasionalnya.

METHOD

Metodologi dalam riset ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan tela'ah pustaka. Tela'ah pustaka merupakan suatu aktifitas yang meliputi *research*, *reading*, dan *examine* laporan-laporan penelitian dan bahan pustaka yang mengandung teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tela'ah pustaka menurut Cooper dalam Creswell mempunyai berbagai tujuan yakni: memberikan informasi terhadap pembaca mengenai hasil penelitian lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan berbagai macam literatur seperti jurnal-jurnal terakreditasi: sinta1, sinta2, sinta3 dll, Buku-buku referensi yang mendukung.

RESULTS AND DISCUSSION

Pengadaan sarana prasarana wajib melewati proses persiapan yang terencana, terdapat berbagai macam cara dalam pengadaan sarana-prasarana salah satunya melalui proses administratif, sehingga semua pengeluaran untuk pembiayaan sarana-prasarana bisa dipertanggung jawabkan kepada semua pihak yang bersangkutan. Berikut merupakan prosedur pengadaan sarana prasarana bagi perkembangan kreativitas anak: 1 menganalisis sarana-prasarana baik dari segi kebutuhan maupun fungsinya, 2 mengelompokkan sarana-prasarana berdasarkan kebutuhan, 3 membuat proposal untuk pengadaan sarana-prasarana. Terdapat sejumlah opsi dalam mengadakan sarana-prasaran: 1 membeli, 2 membuat, 3 menerima, 4 penyewaan, 5 meminjam, 6 *resycle*, 7 menukar, 8 memperbaiki.

Salah satu sarana-prasarana yang diadakan dalam taman kanak-kanak adalah sarana-prasarana berupa Alat Permainan Edukatif, Alat Permainan Edukatif ini adalah sarana-prasaran

yang efektif meningkatkan kreatifitas anak. kreativitas adalah suatu kompetensi yang ada pada diri seseorang dalam hal mewujudkan hal-hal yang bahkan sebelumnya belum pernah ada dan merupakan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Alat permainan edukatif dibuat untuk meningkatkan kreativitas dan semua aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak dan merupakan alat yang digunakan untuk bermain sambil belajar, Alat

permainan edukatif merupakan sarana-prasarana untuk mewujudkan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya. Alat permainan edukatif merupakan sarana-prasarana yang hendaknya memenuhi ciri-ciri berikut: 1) tujuannya untuk anak, 2) mengembangkan segala aspek-aspek perkembangan anak, 3) multifungsi, 4) ramah bagi anak, 5) mengembangkan keaktifan dan kreativitas anak, 6) konstruktif, 7) terdapat nilai pendidikan di dalamnya. Terdapat dua jenis Alat Permainan Edukatif yaitu APE Tradisional APE Modern.

Pertama, APET (alat permainan edukatif tradisional), yang termasuk di dalam APET adalah gasing, congklak, engrang, layang-layang, angklung, dan bakiak. APET dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, dan mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak. Seperti pembelajaran berhitung melalui congklak, pembelajaran konstruksi melalui layang-layang, keseimbangan fisik dengan engrang.

Kedua, APEM (alat permainan edukatif modern) dapat menstimulasi perkembangan kreatifitas anak, APEM ini diadakan dengan menyesuaikan penempatannya yang ditempatkan di dalam dan di luar ruangan. Penempatan APEM ditempatkan di luar ruangan merupakan sarana-prasarana yang dapat meningkatkan kreativitas anak selain di dalam ruangan. APEM di luar ruangan ini terdiri dari jungkat-jungkit, panjat jaring, terowongan, seluncuran, permainan *outbond*, rumah pohon, dan sebagainya. APEM yang ditempatkan di dalam ruangan yakni media bermain yang melibatkan motorik halus anak. APEM tersebut meliputi beraneka macam leggo, beraneka macam puzzle, beraneka macam balok-balok kayu, congklak, dan sebagainya.

Anak mengembangkan kreatifitasnya melalui bermain, sehingga penting bagi pendidik menyiapkan sarana prasarana yang meningkatkan kreativitas anak. Karena bermain merupakan kesibukan anak layaknya orang dewasa yang sedang bekerja. Karena bermain sangat memberikan peranan penting bagi anak dalam hal memuaskan kebutuhan aspek perkembangannya, dan perkembangan psikologisnya dapat terpenuhi. Apabila semua kebutuhan tersebut terpenuhi, anak dengan mudah akan mengekspresikan emosi/perasaannya, sehingga perkembangan kreatifitasnya tidak terhambat. Kegiatan bermain harus diselaraskan dengan usia anak, dan alat permainan tidak boleh berbahaya untuk anak, sehingga alat permainan haruslah aman bagi anak, membuat anak nyaman tidak menyebabkan alergi dan keracunan bagi anak. Berikut adalah berbagai jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak beserta sarana prasarana yang menstimulasinya.

Bermain peran, bermain peran yaitu suatu kegiatan yang diperankan seseorang sehingga memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang suatu peristiwa yang akan membawa manfaat bagi anak ke dalam kehidupannya. Karena bermain merupakan suatu aktifitas yang paling disukai oleh anak-anak, dengan melakukan kegiatan bermain peran anak dapat menampakkan dan meluapkan berbagai macam emosinya yang tertahan dan tersembunyi. Berikut adalah sarana yang menstimulasinya: alat-alat yang mendukung lakonisasi yang diperankan oleh anak, (bermain peran makro) lingkungan Rumah Sakit; seorang dokter, seorang perawat, seorang pengunjung, seorang apoteker. Lingkungan Kantor polisi; seorang polisi, seorang penjahat. Lingkungan Kantor pos; seorang pengantar surat, seorang pegawai pos. lingkungan kantor direktur; seorang sekretaris, seorang pegawai biasa, seorang *cleaning service*. (bermain peran mikro) Stasiun kereta api; rel lokomotif beserta gerbong-gerbongnya. Lingkungan Kebun

binatang; beraneka macam boneka binatang, beraneka macam boneka pengunjung. Lingkungan Perkotaan; jalan, beraneka macam orang-orang perkotaan, beraneka macam mobil-mobilan. Bandar udara, pesawat, boneka, dan truk-truk.

Bermain pembangunan, bermain pembangunan adalah jenis bermain untuk mewujudkan ide anak melalui beberapa media bahan atau alat dari bermain pembangunan. Karena menurut teori Piaget menyatakan bahwa bermain pembangunan dapat menstimulasi perkembangan

keaktivitas anak dan memudahkan anak dalam memecahkan masalah pada usia dewasanya nanti. Berikut adalah sarana yang menstimulasinya: (bermain pembangunan cair) air, pasir, lumpur; tepung, tanah liat, berbagai macam plastisin, playdough, claydough; crayon, berbagai macam pensil warna, berbagai macam spidol, berbagai macam pensil, berbagai macam pulpen; arang, berbagai macam kapur; berbagai macam cat air dengan kuas, dan berbagai macam cat minyak. (bermain pembangunan terstruktur) berbagai macam jenis balok; berbagai macam jenis lego; berbagai macam model puzzle; barang-barang besar, kardus dengan berbagai macam ukuran, berbagai macam botol, berbagai macam wadah es krim, berbagai macam stik dll.

Berikut adalah sarana lingkup model pembelajarannya (model sentra) yang mana model pembelajaran tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak, model pembelajaran sentra ini kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan model “lingkaran” (*circle time*) serta sentra bermain. Model pembelajaran sentra terdiri dari sentra alam sekitar, sentra pembangunan, sentra kebudayaan, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra IMTAQ/agama, dan sentra musik.

Sentra alam sekitar, sarana dalam sentra alam sekitar: Dedaunan, berbagai macam ranting, berbagai macam kayu, pasir pantai/sejenisnya, air, bebatuan, aneka macam biji-bijian, gayung, bak air, corong air, botol, jeriken, kuas, kertas untuk melukis, alat pengocok telur, pompa air manual, kaca pembesar, sekop, saringan, ember, dll. Sentra ini meningkatkan kemampuan motorik anak melalui kegiatan eksplorasi, mengembangkan kecerdasan naturalis dan visual-spasial anak. sentra bahan alam memudahkan anak dalam mengenali bahan-bahan dan kegiatan sehari-hari yang dilakukan dalam sentra ini.

Sentra pembangunan, sarana dalam sentra pembangunan: Berbagai macam bentuk balok dan ukuran yg berbeda, balok-balok untuk kegiatan bermain peran, berbagai macam bentuk lego dan peralatan tulis menulis. Sentra ini meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenali berbagai macam bentuk dan ukuran, meningkatkan kecerdasan logic-matematik dan kecerdasan visual spasial anak .

Sentra kebudayaan, sarana dalam sentra kebudayaan: Benang, manik-manik, potongan kain, kertas polos, cat warna, krayon warna, spidol warna, gunting yang beraneka ragam, berbagai macam kapur, tanah liat, pasir yang mencukupi, lilin yang mencukupi, kain yang mencukupi, dedaunan, potongan-potongan gambar dll. Sentra ini meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali berbagai macam hasil karya dari bahan-bahan di sekelilingnya, mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak, dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak..

Sentra bermain peran, sarana dalam sentra bermain peran: Mikro; berbagai macam permainan rumah tangga, kedokteran, transportasi, dan pertukangan. Makro; berbagai macam mainan untuk jual beli, rumah-rumahan, dokter-dokteran, tukang-tukangan, kebun-kebunan, pertanian, sekolah-sekolahan, dan salon-salonan dll. Bermain peran juga termasuk salah satu cara mengajar dalam hal menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik yan teratur. Sentra ini meningkatkan kemampuan anak dalam hal bersosialisasi, dan mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

Sentra persiapan, sarana dalam sentra persiapan: puzzle huruf dan angka, huruf dan angka dari kayu, papan tulis, alat tulis, bolpoin, penggaris, penghapus, kertas, krayon, cangkang kerang, kancing berbagai macam warna, mainan buah-buahan dengan mangkuk atau piring dll. Sentra ini meningkatkan kemampuan anak dibidang kognitif, motorik halus, dan kemampuan sosial.

Sentra musik, sarana dalam sentra musik: Minuman kaleng bekas, batok kelapa, gitar, barang bekas yang memiliki bunyi, piano, pianika, angklung. Sentra ini meningkatkan pengalaman anak dalam megenal berbagai macam bunyi, dalam hal motorik, dan meningkatkan kecerdasan musikalnya.

Berbagai macam sarana dalam sentra tersebut sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Karena berbagai macam sarana dalam sentra tersebut dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Anak dapat mengeksplorasi imajinasinya yang tak terbatas dengan sarana yang tersedia, mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak pada kegiatan sentra, hendaknya memperhatikan densias dan intensitas.

Tabel I
Sarana-prasarana efektif meningkatkan kreativitas anak

Sentra	Sarana-prasarana	Pengembangan kreativitas
IMTAQ	Buku cerita islam, peralatan shalat, miniatur bagian ibadah, gambar-gambar yang bernuansa islam	Dalam hal bernarasi, fashion designer, penjahit, arsitektur, karikatur, dan animator.
Alam sekitar	Dedaunan, berbagai macam ranting, berbagai macam kayu, pasir pantai/sejenisnya, air, bebatuan, aneka macam biji-bijian, gayung, bak air, corong air, botol, jeriken, kuas, kertas untuk melukis, alat pengocok telur, pompa air manual, kaca pembesar, sekop, saringan, ember.	Dalam hal arsitektur, penjahit, seniman, pematung, pelukis, fotografer, animator, <i>food designer</i> , <i>garden designer</i> , <i>home designer</i> .
Pembangunan	Berbagai macam bentuk balok dan ukuran yg berbeda, balok-balok untuk kegiatan bermain peran, berbagai macam bentuk lego dan peralatan tulis menulis.	Dalam hal <i>Home designer</i> , arsitektur, <i>technologist</i> , <i>expert researcher</i> , <i>banker expert</i> , ilmuan, <i>computer programing</i> , <i>engineer</i> .
Kebudayaan	Benang, manik-manik, potongan kain, kertas polos, cat warna, krayon warna, spidol warna, gunting, kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, dedaunan, potongan-potongan gambar.	Dalam hal Arsitektur, <i>fashion designer</i> , <i>home designer</i> , penjahit, pengrajin, pematung, pelukis, seniman, animator, koreografer.
Bermain peran	Mikro; berbagai macam permainan rumah tangga, kedokteran, transportasi, dan pertukangan. Makro; berbagai macam mainan untuk jual beli, rumah-rumahan, dokter-dokteran, tukang-tukangan, kebun-kebunan, pertanian, sekolah-sekolahan, dan salon-salonan.	Dalam hal <i>linguistic</i> , trainer, pengacara, <i>publick relation</i> , marketing, <i>technologist</i> , <i>engineer</i> , <i>lawyer</i> , konselor, actor, terapis, <i>expert teacher</i> , penari, <i>pantomime</i> , koreografer, penyanyi, <i>music expert</i> , <i>surgeon</i> .

Persiapan	puzzle huruf dan angka, huruf dan angka dari kayu, papan tulis, alat tulis, bolpoin, penggaris, penghapus, kertas, krayon, cangkang kerang, kancing berbagai macam warna, mainan buah-buahan dengan mangkuk atau piring.	Dalam hal Jurnalisme, <i>debate expert</i> , trainer, <i>expert teacher</i> , lawyer, <i>publick relation</i> , <i>marketing expert</i> , penterjemah, <i>linguistic</i> , <i>writer</i> , <i>technologist</i> , arsitektur, <i>designer</i> , pengrajin, <i>surgeon</i> .
musik	Minuman kaleng bekas, batok kelapa, gitar, barang bekas yang memiliki bunyi, piano, pianika, angklung.	Dalam hal penyanyi, pemain musik, produser, guru musik, guru vocal, penggubah lagu, music konduktor, teknik musik, <i>music collector</i> .

CONCLUSION

Sarana-prasarana yang tersedia mempunyai banyak ragam, sehingga penting bagi pendidik untuk mengadakan sarana-prasarana yang tepat bagi perkembangan kreativitas anak. Salah satu jenis sarana-prasarana yang efektif meningkatkan kreativitas anak adalah APE karena alat permainan edukatif bisa menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan kreativitasnya. Alat permainan edukatif memiliki dua jenis yaitu APET dan APEM. Merealisasikan pengadaan sarana-prasarana, pendidik harus membagi APE tersebut berdasarkan jenis kegiatan bermain dan model pembelajaran anak, sehingga Anak dapat mengeksplorasi imajinasinya yang tak terbatas dengan sarana-prasarana yang tersedia.

REFERENCES

- Erni Munastiwi. (2018). Manajemen ekstrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Manageria: jurnal manajemen pendidikan islam, volume 3 (3)*.
- Hasmalena, mahyumi rantina. (2017). Implementasi cerita rakyat melalui mata kuliah pendidikan seni tari usia dini untuk meningkatkan kreativitas pada mahasiswa PG-PAUD FKIP UNSRI. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, volume 1 (2)*.
- Hendry Eka AR. (2017). *Book three International Conference Proceeding: kajian kritis Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Hurlock elizabeth B. (1993). *perkembangan anak*. Jakarta: erlangga, jilid 2, vol. 2.
- Kasali Rhenald. (2019). *Sentra*. Bandung:mizan.
- Khasan Ubaidillah. (2018). Pembelajaran sentra BAC (bahan alam cair) untuk mengembangkan kreatifitas anak; studi kasus RA Ar-rasyid. *Al-Athfal jurnal pendidikan anak, volume 4 (2)*.
- Khoiruddin. (2017). Pengenalan bahasa arab melalui nyanyian pada anak usia prasekolah di PAUD terpadu ihyaul ulum puncu Kediri jatim. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, volume 1 (1)*.
- Leli Fertilia dea, eva latipah. (2017). Pengembangan kemampuan kognitif dan social-emosional melalui penerapan media balok dan bermain peran pada siswa TK kuntum mekar Lampung. *Al-Athfal: jurnal pendidikan anak, volume 3 (2)*.
- Marie Hamzia. (2020). *pengertian kreativitas, keberbakatan, dan kecerdasan*, dalam buku *pengembangan kreativitas dan permainan edukatif Anak Usia Dini* karya Abda billah faza M.B dkk. Brebes: CV Indonesia muda.
- Mesiono. (2017). *manajemen pendidikan Raudhatul Athfal pengantar teori dan praktek*. Depok: pranamedia group.
- Mutiah Diana. *psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: kencana pranada media grup.
- Muyassaroh Novi fatkhiyatul. (2020). *jenis-jenis permainan anak usia dini*, dalam buku *pengembangan kreativitas dan permainan edukatif Anak Usia Dini* karya Abda billah faza M.B dkk. Brebes: CV Indonesia muda.
- Onanda Rusdi, Oda Kinata Banurea. (2017). *Manajemen sarana dan prasarana pendidikan*. Medan: CV widya puspita.

JURNAL TUNAS SILIWANGI

ISSN : 2476-9789 (Print) 2581-0413 (Online)

Vol. 7, No. 1, APRIL 2021

-
- Permendikbud. (2009). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 58, Bagian V.
- Rachmawati yeni. (2010). *strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: kencana prenatal media grup.
- Ratna Pangastuti, Qumillaila. (2017). Pengaruh metode karyawisata terhadap kreatifitas menggambar anak di taman kanak-kanak bani toifur kabupaten nganjuk. *Al-Athfal: jurnal pendidikan anak, volume 3 (2)*.
- Renti Oktaria. (2014). Evaluasi program implementasi pendekatan Beyond Center Circle Time (BCCT). *JPUD:jurnal pendidikan usia dini, volume 8 (2)*.
- Ria Astuti, thorik aziz. (2019). Integrasi pengembangan kreatifitas anak usia dini di TK kanisius sorowajan Yogyakarta. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, volume 3 (2)*.
- Rukmana Ika siti. (2020). *permainan bebas Anak Usia Dini*, dalam buku *pengembangan kreativitas dan permainan edukatif Anak Usia Dini* karya Abda billah faza M.B dkk. Brebes: CV Indonesia muda.
- Sartika Taber M, Erni Munastiwi. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreatifitas Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muth'in Yogyakarta. *Golden Age: jurnal ilmiah umbuh kembang anak usia dini, volume 4 (2)*.
- Siti Sofiah , Rudiyanto, Rita Mariyana. (2017). Implementasi Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, volume 14 (11)*.
- Sri Watini. (2020). Implementasi model pembelajaran sentra pada TK Labschool STAI Bani saleh Bekasi. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, volume 4 (1)*.
- Sri Yuniati, prima suci rohmadheny. (2020). Bermain peran: sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. *jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, volume 5 (1)*.