

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dan atau PAUD dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Dan pengamatan ini diperoleh melalui pancaindra yakni mata, telinga, hidung, atau penglihatan, pendengaran, pengecapan, pembauan, dan perabaan.¹

Bagi anak usia dini, karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karyawisata juga berarti membawa anak usia dini ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak di dalam kelas serta juga memberi kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat.²

Menurut Jamal Ma'mur Asmani dalam bukunya yang berjudul "*Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Dan Inovatif*", menyatakan bahwa yang dimaksud metode karyawisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu diluar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu, seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, dan sebagainya.³

Sementara itu, menurut Roestiyah (2001 : 85), karyawisata bukan sekedar rekreasi, akan tetapi belajar atau memperdalam suatu pelajaran dengan melihat kenyataan.

¹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 68

² Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka Dan Kementerian Pendidikan Nasional, 2008), hlm 83.

³ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Dan Inovatif*, (Jakarta: Diva Press, 2009), hlm 69.

Namun sebelum karyawisata dilaksanakan sebagai metode pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah :

- a. Menentukan sumber-sumber masyarakat sebagai sumber belajar mengajar.
- b. Mengamati kesesuaian sumber belajar dengan tujuan program sekolah.
- c. Menganalisis sumber belajar berdasarkan nilai-nilai pedagogis.
- d. Menghubungkan sumber belajar dengan kurikulum, apakah sumber-sumber belajar dalam karyawisata menunjang dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- e. Membuat dan mengembangkan program karyawisata secara logis dan sistematis.
- f. Melaksanakan karyawisata sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi pelajaran.
- g. Menganalisis tujuan karyawisata, telah tercapai atau tidak, apakah terdapat kesulitan-kesulitan perjalanan atau kunjungan, memberikan surat ucapan terima kasih kepada mereka yang telah membantu, membuat laporan karyawisata, dan catatan untuk bahan karyawisata yang akan datang.⁴

Untuk agar dalam penggunaan teknik karyawisata dapat efektif, maka pelaksanaannya perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Masa persiapan, artinya guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas, mempertimbangkan pemilihan teknik, menghubungi pemimpin objek yang akan dikunjungi untuk merundingkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar, menyusun rencana yang masak, membagi tugas-tugas, mempersiapkan sarana, pembagian siswa dalam kelompok.
- b. Masa pelaksanaan karyawisata, artinya adalah bahwa pemimpin rombongan mengatur kegiatan karyawisata dibantu petugas-petugas lainnya, memenuhi tata tertib yang telah ditentukan bersama, mengawasi petugas-petugas pada setiap seksi, serta memberi petunjuk bila perlu.

⁴ Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm 27.

- c. Masa akhir karyawisata, artinya adalah siswa dapat mengadakan diskusi mengenai hasil karyawisata, menyusun laporan atau *paper* yang memuat kesimpulan yang diperoleh, menindaklanjuti hasil kegiatan karyawisata, seperti membuat grafik, gambar, model-model, diagram, alat-alat, dan sebagainya.

Selanjutnya, beberapa keunggulan dalam metode karyawisata sebagai berikut :

- a. Siswa dalam berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh para petugas pada objek karyawisata itu, serta mengamati dan menghayati langsung apa pekerjaan mereka.
- b. Siswa dapat melihat berbagai kegiatan para petugas secara individu maupun secara kelompok, lalu kemudian menghayatinya.
- c. Dalam kesempatan ini, siswa dapat bertanya jawab, menemukan sumber informasi yang pertama untuk memecahkan segala persoalan yang dihadapi, sehingga mereka dapat menemukan bukti kebenaran teorinya, secara praktis.
- d. Dengan objek yang ditinjau tersebut, siswa dapat memperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman yang integratif.
- e. Membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat.
- f. Pengajaran dapat lebih merangsang kreativitas anak.

Metode karyawisata selain memiliki kelebihan atau keunggulan sebagaimana diatas, metode ini juga memiliki kekurangan, antara lain :

- a. Memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak.
- b. Memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang.
- c. Dalam metode ini, unsur rekreasi menjadi prioritas sehingga unsur studinya terabaikan.
- d. Memerlukan kontrol yang lebih ketat terhadap setiap gerak-gerik anak didik dilapangan.
- e. Biayanya cukup mahal.

- f. Memerlukan tanggungjawab guru dan sekolah atas kelancaran dan keselamatan anak didik, terutama karyawisata jangka panjang dan jauh.⁵

Lebih lanjut, Moeslichatoen mengatakan, Karyawisata merupakan suatu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak atau PAUD dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

Dengan mengamati secara langsung di lapangan anak akan memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya, dan dengan pengamatan melalui pancaindra yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan atau penglihatan, pendengaran, pengecapan, pembauan, dan perabaan. Persepsi penglihatan ini membantu anak mengembangkan perbendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasannya.

Jadi dengan menggunakan ke lima indranya tadi anak akan dapat mengamati dunia kenyataan secara langsung dalam kegiatan karyawisata dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan diantaranya :

- a. Setiap benda itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat, dibagi didengar, dirasakan dan diraba serta dapat didiskripsikan.
- b. Benda-benda itu dapat dibandingkan satu dengan yang lain berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dapat dilihat, diraba, didengar, dirasakan, dan diraba.
- c. Benda-benda itu dapat digolong-golongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dapat dilihat, dibagi, didengar, dirasakan, dan diraba.

Proses belajar pada usia taman kanak-kanak dan atau PAUD lebih ditekankan pada “berbuat” dari pada mendengarkan ceramah, maka mengajar anak usia dini itu lebih merupakan pemberian bahan dan aktivitas sedemikian rupa sehingga anak belajar menurut pengalamannya sendiri. Hal ini berarti bahwa melalui karyawisata diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam bahan yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi rasa keingintahuannya, dan

⁵ Azizah Muis, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka Dan Kementerian Pendidikan Nasional, 2008), hlm 87.

mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung.⁶

Karyawisata ini juga memberikan kesempatan anak untuk melihat, mendengar, membau, mengecap, dan meraba tentang benda-benda yang sesuai. Dengan memperoleh pengetahuan semacam inilah anak akan memperoleh bermacam pengalaman dari tangan pertama tersebut, hal-hal yang menarik perhatiannya akan mendorong rasa ingin mengetahui dan merangkan pertumbuhan kreativitas anak terkait dengan hal yang dipersepsikannya.

2. Manfaat dan Tujuan Karyawisata

Karyawisata bagi anak usia dini dapat dipergunakan merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan. Misalnya untuk mengembangkan minat tentang dunia sejarah peninggalan, maka diajak ke museum. Mereka mendapatkan kesempatan untuk mengamati lebih lanjut mengenai sejarah perjuangan atau peninggalan ketika masa kerajaan yang menarik perhatiannya.⁷

Selanjutnya, minat tersebut memberikan dorongan untuk memperoleh informasi lebih lanjut seperti bagaimana biografi dari para pejuang, peradaban masyarakat saat itu, dan lain sebagainya.

Karyawisata dapat pula menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan yang lain. Informasi-informasi yang diperoleh anak di dunia nyata merupakan masukan dalam dunia belajar yang selanjutnya akan memperkaya kegiatan belajar di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Freunbel, yang menyatakan bahwa apa yang ingin ditampilkan dan dilakukan anak berangkat dari pemahamannya tentang sesuatu yang diamati. Nah, untuk mencerna pengamatannya itu anak membutuhkan waktu. Tidak mungkin demikian selesai melaksanakan karyawisata anak mampu memproduksi apa yang diamati, anak memerlukan beberapa hari untuk mencoba memproduksi pengalamannya itu.

⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 70.

⁷ Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka Dan Kementerian Pendidikan Nasional, 2008), hlm 84.

Semakin banyak perbendaharaan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berpikir konvergen, divergen, dan kemampuan membuat penilaian. Kemampuan konvergen merupakan kemampuan kognisi anak untuk menggunakan informasi yang diperoleh sebagai dasar untuk memecahkan masalah. Semakin banyak pengalaman di peroleh dari dunia nyata, semakin mantap pula cara anak memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir divergen adalah kemampuan berpikir yang berangkat dari bermacam informasi yang diperoleh anak dalam rangka mencari cara-cara baru bagi pemecahan masalah, yaitu cara yang berbeda dengan cara yang sudah diketahui. Kemudian membuat penilaian diperoleh anak dengan cara membandingkan berbagai informasi yang diperoleh dari tangan pertama dengan pengalaman selanjutnya serta melihat perbedaan dan persamaannya dan baru kemudian menentukan pilihannya.

Karyawisata kaya akan nilai pendidikan, karena ia juga dapat meningkatkan pengembangan kemampuan sosial, sikap, nilai-nilai kemasyarakatan pada anak. Disamping itu pula bila dirancang secara seksama karyawisata dapat membantu mengembangkan aspek sosial anak, misalkan dalam mengembangkan kemampuan menggalang kerja sama dalam kegiatan kelompok. Karyawisata hanya dapat terlaksana dengan baik apabila masing-masing anak dibantu untuk menyadari pentingnya hak dan kewajiban masing-masing dalam kegiatan kelompok. Dalam konteks ini berarti pula peran guru menjadi penting dalam memberikan pengarahan dan motivasi terhadap peserta didiknya.

Sebagaimana besar kemungkinan manfaat yang diperoleh anak usia dini dari kegiatan karyawisata, yakni menumbuhkan minat, meningkatkan perbendaharaan, pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan hidup bermasyarakat, penghargaan terhadap karya dan jasa, maka tujuan karyawisata dapat diarahkan pada pembentukan dan pengembangan PAUD yang sesuai. Ada beberapa aspek pengembangan anak usia dini yang cocok dengan program kegiatan belajar melalui karyawisata. Program kegiatan belajar yang cocok dengan metode karyawisata antara lain salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak. Tujuan karyawisata juga perlu dikaitkan dengan tema-tema

yang sudah ditetapkan pada program kegiatan belajar anak usia dini.

Tema-tema yang sesuai dengan pengembangan aspek perkembangan PAUD dalam karayawisata antara lain tema binatang, tanaman, pekerjaan, kehidupan kota atau desa, pesisir, pegunungan dan lain sebagainya, dengan kata lain disebut sebagai sasaran karyawisata.

Bila anak dibawa berkaryawisata untuk mengamati langsung pekerjaan dokter, tukang pos, pedagang, anak akan memperoleh pemahaman langsung tentang bermacam pekerjaan, anak akan memperoleh informasi langsung pekerjaan dokter mengobati dirumah sakit. Tukang pos yang pekerjaannya mengirim surat ke alamat penerima; pedagang yang menawarkan barang dagangannya di pasar, melayani pembeli, dan menata barang dagangannya di meja. Anak akan memperoleh informasi langsung mengenai alat-alat perlengkapan yang dipakai oleh dokter, tukang pos, pedagang, dan lain-lain.

Sebagai contoh tema yang telah diprogramkan, yaitu bila anak dibawa berkaryawisata ke pantai atau pegunungan, mereka akan memperoleh pemahaman penuh tentang keadaan lingkungannya, tata cara kehidupan, mata pencarian anggota masyarakat yang tinggal di situ. Informasi tentang keadaan lingkungan pegunungan misalnya udaranya sejuk, pemandangan yang indah, penuh tanaman hijau, penuh lembah dan ngarai, jalannya berkelok-kelok dan naik turun. Informasi mengenai kehidupan masyarakat di pegunungan; orang-orangnya memakai pakaian tebal, kebanyakan pekerjaan sebagai petani, berjualan hasil pertanian, berkebun sayur, dan beternak ayam, sapi, atau kambing dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan tema-tema yang terdapat dalam garis-garis besar program kegiatan belajar bagi anak usia dini, maka metode karyawisata telah menunaikan fungsinya sebagai alat mencapai tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

3. Rancangan Karyawisata

Dalam membahas rancangan kegiatan karyawisata berturut-turut akan diuraikan tentang persiapan karyawisata oleh guru sebagai pelaksana kegiatan karyawisata itu sendiri, dan penilain karyawisata antara lain :

a. Rancangan Persiapan Guru Untuk Melaksanakan Karyawisata Yang Meliputi :

- 1) Menetapkan sasaran yang diprioritaskan sesuai dengan tema kegiatan belajar yang dipilih;

Sebagaimana telah dikemukakan sedikitnya ada empat kelompok sasaran karyawisata yang dapat dipilih, yakni dunia binatang, tanaman, kerja, dan kehidupan manusia. Namun guru perlu menetapkan beberapa kriteria penting dalam menetapkan sasaran karyawisata. Sasaran karyawisata yang ditetapkan haruslah secara relatif dapat menunjang peningkatan aspek perkembangan anak TK atau RA yang ingin dicapai.

Sasaran karyawisata harus menarik dan menantang pengembangan minat anak. Sasaran karyawisata sudah dijangkau oleh anak-anak yang masih muda usia dan tidak melelahkan, dan risiko bahaya kecil. Dan yang tidak kalah pentingnya sasaran yang ditetapkan itu merupakan sasaran kelompok anak, bukan sasaran perorangan.

- 2) Mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata;

Di sini guru harus benar-benar mengenal sasaran karyawisata yang sudah ditetapkan. Sebelum membawa anak-anak TK atau RA sasaran karyawisata terlebih dahulu guru harus mendatangi sasaran untuk mendapat informasi langsung dan mengamati secara khusus kemungkinan pengalaman belajar yang akan diperoleh anak dari tempat itu dan aspek-aspek penting apa yang dapat ditunjukkan kepada anak sesuai dengan perhatian dan minat mereka dalam mengamati objek anak harus dibantu agar tidak kehilangan aspek-aspek penting yang perlu diamati dalam rangka memperoleh pemahaman penuh dalam pengamatan langsung tersebut.

- 3) Merumuskan program kegiatan melalui karyawisata;

Beberapa pertimbangan yang hendak diperhatikan bagi guru yang sebelum memutuskan untuk menggunakan metode karyawisata pada anak TK atau RA, yakni : tujuan pendidikan yang ingin dicapai, kesesuaian karyawisata, biaya yang dibutuhkan,

antisipasi bahaya yang dimungkinkan terjadi dan tata cara mengatasinya.

- 4) Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan karyawisata;

Untuk merancang karyawisata yang baik, guru perlu menyusun daftar bahan dan alat apa saja yang diperlukan. Misalkan kamera untuk merekam kegiatan anak, peluit untuk mengumpulkan dan memberi aba-aba kepada siswa, tali untuk mengikat sesuatu.

- 5) Menetapkan tata tertib berkaryawisata;

Kegiatan belajar tidak akan terjadi apabila tidak ada tata tertib dalam berkaryawisata. Penetapan tata tertib diarahkan pada pengendalian diri dan memungkinkan anak memahami dan menghayati tingkah laku yang dapat diterima kelompok.

- 6) Permintaan izin dan partisipasi orang tua;

Guru harus menginformasikan kepada orang tua tentang rencana karyawisata. Informasi dimaksudkan agar orang tua mengetahui tentang kegiatan tersebut bagi orang tua yang berminat atau memperoleh giliran agar ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan karyawisata.⁸

b. Rancangan Pelaksanaan Kegiatan Karyawisata

Ada beberapa urutan langkah karyawisata yang harus diikuti secara tertib oleh guru, yaitu : *Pertama*, menyiapkan bahan dan peralatan yang harus dibawa dalam melaksanakan karyawisata sesuai dengan yang sudah direncanakan. *Kedua*, membagi anak dalam kelompok kecil, masing-masing dibimbing guru atau orang tua yang bersedia turut serta berpartisipasi dalam kegiatan karyawisata.

Ketiga, pada saat berangkat menuju sasaran karyawisata, langkah ini didahului dengan membaca do'a sesuai dengan keyakinan masing-masing. Keterampilan menjaga anak dalam perjalanan merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi guru. Teknik-teknik yang dipergunakan dalam rangka menjaga anak jangan sampai menimbulkan kecemasan pada diri anak, oleh karena itu, guru harus

⁸ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 80-84.

mengusahakan dengan penuh kesabaran, ketenangan dan keramahan.

Keempat, setelah sampai ditempat karyawisata. Guru mengatur kelompok-kelompok yaang telah disusun. Masing-masing anggota kelompok berkumpul dalam kelompoknya masing-masin. Harus menunggu petugas yang akan memandu mereka. Anak-anak diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengamati, menemukan seluk beluk yang menarik perhatiannya, mengaitkan dengan pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah atau di rumah. Dengan kesempatan mengamati dalam rentangan waktu yang cukup memungkinkan anak dapat memenuhi rasa ingin tahunya lebih banyak tentang lingkungan dan berminat dan meneliti lebih lanjut.⁹

c. Rancangan Penilaian Karyawisata

Apabila kegiatan karyawisata selesai dilaksanakan, perlu adanya penilaian atau evaluasi untuk mengetahui apakah karyawisata memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan atau tidak. Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan TK atau RA, karyawisata dapat menjadi batu loncatan dalam menggunakan metode tertentu untuk mencapai tugas dan tema yang sudah ditetapkan. Tetapi karyawisata juga dapat menjadi puncak kegiatan untuk mencapai tujuan dan tema yang telah ditetapkan.

Jika karyawisata berfungsi sebagai batu loncatan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan menggunakan metode yang lain dalam konteks kelas, maka penilain terhadap hasil dilakukan dengan melalui kegiatan tindak lanjut. Misalnya tentang konsep-konsep baru diperleh melalui kegiatan karyawisata dapat dipergunakan untuk kegiatan belajar dalam kelas.¹⁰

Sedangkan bila karyawisata berfungsi sebagai puncak kegiatan untuk mencapai tujuan dan tema pendidikan yang telah ditetapkan mislnya memperoleh pemahaman yang utuh tentnag bagaimana bunga, maka

⁹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 87-88.

¹⁰ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 90-92

sebagai prasyarat dapat digunakan metode bercerita atau bercakap-cakap tentang sasaran yang akan dikunjungi.¹¹

4. Pelaksanaan Karyawisata

Pelaksanaan kegiatan karyawisata merupakan perwujudan rancangan karyawisata yang telah disusun guru. Rancangan yang tersusun memberikan arah pada program kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rancangan pelaksanaan karyawisata. Adapun kegiatan yang dapat diwujudkan sebagai berikut :¹²

Pertama, menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dipergunakan sesuai dengan rancangan. Bahan dan peralatan hendaknya dalam kondisi siap pakai. Demikian juga guru menyiapkan kendaraan sebagai sarana transportasi yang menjamin keamanan dan kenyamanan peserta didik. *Kedua*, kegiatan menentukan kelompok-kelompok anak serta pembimbingnya. Membagikan tanda pengenal masing-masing anak. Memberikan pengarahan dan panduan kepada pembimbing kemudian dengan bantuan pembimbing kelompok-kelompok anak memasuki kendaraan yang sudah ditetapkan. Selanjutnya guru atas wakilnya mengkomunikasikan tata tertib yang harus dipatuhi peserta didik (karyawisata).

Ketiga, sebelum berangkat menuju sasaran karyawisata di dahului dengan membaca do'a bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing. Dalam perjalanan anak-anak diajak bernyanyi dengan lagu-lagu sesuai dengan tema karyawisata. *Keempat*, mengarahkan perhatian anak pada sasaran yang harus diamati yang merupakan bagian yang terkandung dalam tujuan yang sama yang sudah ditetapkan.

5. Penilaian Karyawisata

Pelaksanaan penilaian (evaluasi) karyawisata merupakan perwujudan rancangan penilaian karyawisata sesudah karyawisata berakhir. Penilaian melalui kegiatan tindak lanjut, yakni penerapan hasil belajar berkaryawisata ke dalam kegiatan di kelas dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas misalnya, melalui menggambar, membangun, bercakap-cakap, bercerita, dan sebagainya. Bila

¹¹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 90-92

¹² Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 80-88

dalam kegiatan di kelas ini anak menunjukkan kemajuan, maka tujuan pengajaran melalui karyawisata berhasil.

Penilaian karyawisata sebagai kegiatan puncak agar anak memperoleh pemahaman yang utuh tentang bunga misalkan, berapa banyak pengenalan warna, bentuk dan ukuran bunga, yang dapat diperoleh anak. Adakah kesesuaian antara tuntutan guru dan hasil belajar yang diperoleh anak, apabila ada kesesuaian tuntutan dan hasil belajar yang diperoleh anak maka dapat dikatakan kegiatan karyawisata tersebut berhasil.¹³

6. Pengembangan Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing lagi dan sering digunakan baik dalam dunia pendidikan maupun yang lainnya. Meskipun demikian masih terdapat kerancuan dalam pemaknaannya. Perbedaan sudut pandang memunculkan beragam pendapat tentang definisi kreativitas, sehingga sampai saat ini belum ada satupun pengertian kreativitas yang dapat diterima secara universal.

Ditinjau dari segi bahasa "*kreativitas*" memiliki arti "kemampuan untuk mencipta, daya cipta". Tapi perlu dipahami arti mencipta disini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu yang sifatnya inovatif.¹⁴

Sedangkan secara terminologi banyak ahli yang menyatakan pendapat tentang pengertian Kreativitas diantaranya :

a. Menurut S.C. Utami Munandar.

- 1) Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada.
- 2) Kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah dimana penekanannya terhadap Kreativitas, ketepatan dan keraguan jawaban berdasarkan data dan informasi yang tersedia.

¹³ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004). hlm 68-80.

¹⁴ Anton M Moelyono et, al, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm 645

3) kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasikan suatu gagasan.¹⁵

b. Conny Semiawan, dkk.

Mengungkapkan bahwa Kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, dalam derajat yang berbeda-beda. Setiap orang yang memilikinya tetap pada tingkatan yang berbeda antara yang satu dengan yang lain.

c. Rodhers (1961, dikutip oleh Utami Munandar) mendefinisikan Kreativitas "*four P's Creativity Person, process, press, and product*

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan untuk mendayagunakan segala potensi yang ada dalam diri individu melalui suatu proses dengan dugaan lingkungan yang kompromis, sehingga menghasilkan suatu yang baru.

Adapun contoh-contoh dari pengembangan kreativitas, yaitu kemampuan menggunakan imajinasi untuk mendengar dan mengamati, menggunakan sarana atau alat yang sesuai, mengekspresikan ide-ide, dan mengkomunikasikan perasaan.

7. Ciri-ciri Kreativitas

Ada beberapa ciri tentang Kreativitas, antara lain :

- a. Rasa ingin tahu yang tinggi.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- c. Memberikan banyak gagasan baru atau usul terhadap suatu masalah.
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat.
- e. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
- f. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
- g. Mempunyai rasa humor yang tinggi.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- i. Mempunyai rasa keindahan.
- j. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya) dalam pemecahan

¹⁵ Munandar Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT Grasindo, 1992), hlm 47-50.

masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan orang lain.¹⁶

8. Strategi Dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Dalam pengembangan Kreativitas dibutuhkan strategi tertentu dan lingkungan yang mendukung. Sehubungan dengan hal itu, maka perlu ditinjau kembali 4 aspek Kreativitas, yaitu :

a. Pribadi

Kreativitas merupakan ekspresi keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Sebagai seorang guru atau pendidik hendaknya dapat menghargai dan membantu menemukan dan mengembangkan bakat tersebut dan menerima anak sebagaimana adanya, tanpa syarat dan tuntutan apapun serta memberikan kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya ia mampu dan baik.

b. Pendorong

Dalam mewujudkan dan mengembangkan Kreativitas anak diperlukan dorongan atau motivasi, baik dari dalam diri (motivasi internal), maupun dari lingkungan sekitar berupa suasana kondusif, apresiasi, pujian dan lain sebagainya.

Kondisi lingkungan yang dapat memupuk Kreativitas konstruktif adalah dimana anak merasa aman dan bebas untuk mengungkapkan dan mewujudkan diri, sebab bagaimanapun juga motivasi dari dalam diri sendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan Kreativitas diri, dan lingkungan hanya fasilitator dalam pengembangan Kreativitas tersebut.

c. Proses

Untuk mengembangkan Kreativitas anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dan pendidik hanya sebagai mediator yang hanya menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Anak diberi

¹⁶ Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm 98-99.

kebebasan untuk berekspresi baik melalui tulisan, gambar dan sebagainya.

Daya kebebasan kreatif dapat muncul melalui beberapa tahap, Graham Wallas yang dikutip oleh The Liang Gie membedakan ada tahap proses berpikir kreatif :

- 1) Tahap persiapan (*preparation*) tahap awal berupa pengenalan masalah, dalam pengumpulan materi/ informasi yang diperlukan pemecahan masalah.
- 2) Tahap pematangan (*incubation*) merupakan tahap menjelaskan terhadap persoalan untuk jangka waktu sementara, proses inkubasi/ pematangan ini diharapkan ada pemisahan/ menghilangkan hal-hal yang tidak relevan.
- 3) Tahap pemahaman (*illumination*) tahap ini merupakan penyinaran dengan lahirnya gagasan baru sebagai pemecahan permasalahan.
- 4) Tahap pengetesan (*verification*) tahap terakhir ini merupakan pengujian/ pengembangan terhadap gagasan baru itu sehingga benar-benar terlaksana.

Jadi Kreativitas adalah hal-hal yang sudah ada sebelumnya/ kemampuan untuk membuat kombinasi baru. Kreativitas mempunyai derajat besar atau kecil dengan banyaknya gagasan baru yang dapat dicetuskan setiap anak.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk Kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak, ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

9. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak

Tiap-tiap anak dilahirkan atas fitrah, yakni suatu kemampuan dasar berkembang manusia yang dianugerahkan Allah SWT kepadanya di dalamnya terkandung berbagai komponen psikologis yang satu sama lain saling berkaitan dan saling menyempurnakan bagi hidup manusia. Dengan demikian, anak yang baru lahir sudah mempunyai potensi yang bisa dikembangkan setiap usaha pengembangan fitrah anak harus dilakukan secara menyeluruh dan berimbang.¹⁷

Dalam mengembangkan dan mewujudkan potensi kreatifnya, ada faktor-faktor yang mendukung/merangsang tumbuhnya kreativitas. Namun, ada juga hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak. Diantara faktor yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas dapat dikategorikan menjadi dua yaitu:

- a. Faktor internal (faktor yang berasal dari diri pribadi anak). Misalnya, keinginan anak, minat pribadi, pengalaman, motivasi dan pengetahuan.
- b. Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri anak). Misalnya, lingkungan yang merupakan hal yang sangat berpengaruh. Lingkungan ini dapat memainkan peranan sebagai pendorong dan penolong terhadap pengembangan kreativitas, sehingga manusia dapat mencapai taraf setinggi-tingginya. Lingkungan ini meliputi lingkungan sosial masyarakat, tradisi, nilai sosial, dan sebagainya.¹⁸

Hurlock mengemukakan beberapa kondisi yang perlu diperhatikan karena kondisi tersebut dapat meningkatkan atau mengembangkan kreativitas anak, yaitu :

- a. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur dan dikekang. Biarkan mereka berekspresi dan mengemukakan gagasan, berikan waktu bagi mereka untuk bermain-main dengan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

- b. Kesepakatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif. Singer (1968)

¹⁷ Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, (Bandung : Alfabeta, 1997), hlm 17.

¹⁸ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2001), hlm 177.

menerangkan, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

c. Dorongan

Motivasi harus selalu diberikan meskipun prestasi yang diraih oleh anak jauh dari harapan, mereka harus didorong untuk kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan belajar harus yang konstruktif dan dapat merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan semua unsur penting dalam semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus didesain sedemikian rupa, sehingga dapat menimbulkan rangsangan bagi pengembangan kreativitas anak.

f. Cara mendidik anak

Dengan mendidik anak secara demokratis, terbuka akan meningkatkan kreativitas anak.

g. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak kesempatan yang diberikan untuk memperoleh pengetahuan, semakin baik dasar untuk mencapai hasil kreatif.

Adapun hambatan maupun kendala dalam pengembangan kreativitas anak dapat bersifat eksternal, yaitu terletak pada lingkungan individu, baik lingkungan makro (kebudayaan, masyarakat), maupun lingkungan mikro (keluarga, sekolah, teman sebaya). Menurut Schaalcros sebagaimana dikutip oleh Utami Munandar bahwa kendala atau hambatan dalam pengembangan kreativitas digolongkan menjadi:

a. Kendala historis

Hambatan ini terkait dengan sejarah suatu bangsa atau masyarakat.

b. Kendala biologis

Beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri hereditas, sementara pakar lainnya percaya bahwa lingkungan sebagai faktor penentu. Warisan biologis yang terbatas merupakan penghambat dalam pengembangan kreativitas.

c. Kendala fisiologis

Hambatan ini kaitannya dengan fisik, kemungkinan adanya kerusakan otak karena penyakit dan kecelakaan atau menyandang cacat fisik, sehingga menggagu kreativitasnya, tapi ini tidak sepenuhnya berpengaruh karena banyak yang memiliki keterbatasan.

d. Kendala sosiologis

Lingkungan sosial mempunyai dampak terhadap ungkapan kreatif, setiap masyarakat memiliki nilai, norma dan tradisi tertentu, akan dikucilkan, sehingga kreativitas tidak bisa berkembang karena harus berkompromi dengan nilai yang ada dalam masyarakat.

e. Kendala psikologis

Beberapa orang yakin bahwa faktor eksternal menyebabkan mereka tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya hal ini sebagai contoh kendala psikologis. Yakni tidak ada keyakinan dalam diri bahwa dirinya mampu.

f. Kendala diri sendiri

Kendala ini berasal dari diri sendiri (internal) misalnya, pengaruh kebiasaan, kurangnya usaha dan kemalasan mental, takut mengambil resiko takut di kritik¹⁹

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Karya tulis ilmiah yang merupakan penelitian lapangan yang membicarakan tentang penerapan metode *Karyawisata* diantaranya yaitu :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Umi Farida pada tahun 2009/2010 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak di PAUD MAFADA Kids Rau Kedung Jepara”, dapat disimpulkan bahwasanya Kegiatan *Karyawisata* di PAUD MAFADA Kids Rau berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan fisik motorik pada anak. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kegiatan *Karyawisata* terhadap peningkatan kemampuan fisik motorik baca anak, dalam penelitian ini diambil responden yaitu anak PAUD kelompok usia 3-4 tahun dan kelompok usia 4-5 tahun

¹⁹ Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hlm 311.

sebanyak 40 orang yang mengikuti kegiatan karyawisata di *outbound* Pantai Kartini Jepara. Dari penelitian ini menunjukkan pengaruh kegiatan karyawisata terhadap peningkatan kemampuan fisik motorik anak PAUD kelompok usia 3-4 tahun dan kelompok usia 4-5 tahun, terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kemampuan fisik motorik. Pengaruh kegiatan karyawisata dapat dilihat dari aspek:

- a. Intensitas pemanfaatan alat permainan *outdoor* seperti papan titian, jungkat-jungkit, bola dunia, serta *outbond* jaring, serta permainan *outdoor* yang lain lebih sering dimanfaatkan oleh anak. Tersedianya alat permainan *edukatif outdoor* tersebut dapat dimanfaatkan untuk kegiatan untuk melatih kemampuan fisik motorik anak. Dengan frekuensi keaktifan anak bermain dengan permainan *outdoor* sehingga kemampuan fisik motorik anak akan semakin berkembang, karena pada umumnya peningkatan kemampuan fisik *motoric* anak akan semakin berkembang jika anak aktif belajar tidak hanya di dalam kelas tetapi juga belajar diluar kelas seperti bermain permainan *outdoor* dan karyawisata.
 - b. Jenis kegiatan karyawisata lebih disukai oleh anak, karena kegiatan karyawisata merupakan kegiatan yang paling tepat dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, selain mereka bisa bermain dan belajar ditempat wisata, anak juga menjadi aktif untuk melompat, berlari, berayun, maupun kegiatan *outbound* yang lain sehingga kemampuan fisik motoric anak akan lebih kuat dan belajar mandiri.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Kasiyatun pada tahun 2012 dengan judul “Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Metode Karyawisata Pada Kelompok A1 TK Aisyiyah Malangjiwan Colomadu Kabupaten Karanganyar”, diketahui bahwasanya terdapat peningkatan perkembangan rasa percaya diri anak sebesar 82 % dari 47 %, hal ini dipengaruhi karena adanya adanya interaksi langsung antara anak dengan sesuatu yang dilihat, diamati, dan dipelajari langsung oleh anak selama kegiatan *karyawisata* dilaksanakan. Sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan melatih rasa percaya dirinya dengan baik.
 3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suratiyem dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Melalui Bermain Kartu Angka pada

Kelompok B di TK Pertiwi Jombang Klaten Tahun Ajaran 2012-2013”. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jombang Klaten

4. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratna Pangastuti dengan judul “Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Kreativitas Menggambar Anak di Taman Kanak-Kanak Bani Toifur Kabupaten Nganjuk”. Diketahui bahwasanya, pengaruh terhadap dua variable X sebagai terikat yaitu metode karyawisata dan variable Y sebagai bebas yaitu kreativitas. Sedangkan populasinya adalah semua siswa kelas B TK Bani Toifur Nganjuk. Dari data yang dikumpulkan dan pengolahan data diperoleh hasil bahwa table nilai momen produk “r” dengan df 18, pada peringkat signifikansi 5 persen diperoleh $r_{table} = 0,444$. Karena r_{xy} pada peringkat signifikansi 5 persen lebih besar dari r_{table} , $0,47 > 0,444$ dors untuk menuliskannya pada peringkat signifikansi nol persen hipotesis ditolak, sedangkan hipotesis alternative diterima.

C. Kerangka Berpikir

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak atau PAUD dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai indra, yakni, telinga, lidah, hidung, atau penglihatan, pendengaran, pengecap, pembauan, dan perabaan.

Karyawisata ini juga memberikan kesempatan anak untuk melihat, mendengar, membau, mengecap, dan meraba tentang benda-benda yang sesuai. Dengan memperoleh pengetahuan semacam inilah anak akan memperoleh bermacam pengalaman dari tangan pertama tersebut, hal-hal yang menarik perhatiannya akan mendorong rasa ingin mengetahui dan menerangkan pertumbuhan kreativitas anak terkait dengan hal yang dipersepsikannya.

Sementara itu, kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta dan mendayagunakan segala potensi yang ada dalam diri individu melalui suatu proses dengan dukungan lingkungan yang kompromis sehingga menghasilkan suatu yang baru, orisinal dan

berbeda dari suatu yang telah ada sebelumnya meliputi sikap, pemikiran, ide dan hasil karya yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kemampuan ini dapat dikembangkan dalam diri manusia.

Setiap manusia memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan, dalam pengembangannya memerlukan lingkungan yang mendukung, serta strategi dan metode yang merangsang pengembangan kreativitasnya. Kreativitas dalam pengembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Yang dalam perwujudannya memerlukan dorongan dari dalam maupun dorongan dari luar lingkungan yang dapat ditemukannya (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.²⁰

Peningkatan kreativitas hendaknya merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan. Pendidikan atau sekolah sepatutnya dapat memberikan kesempatan yang sama kepada semua anak untuk mengembangkan potensinya secara penuh sehingga pada anak yang kreatif jika memiliki pribadi dan lingkungan yang menunjang (pendorong), lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang bersibuk diri secara kreatif (proses) maka dapat diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul. Menurut Utami Munandar bahwa produktivitas kreatif dipengaruhi oleh (variabel majemuk) yang meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.

Oleh karena itu, dalam konteks ini kaitanya dengan kreativitas anak, maka melalui metode karyawisata ini dipandang sesuatu yang tepat dan efektif di dalam proses Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk mengembangkan potensi yang telah ada, serta mendorong anak berkembang optimal.

Dorongan ini harus berupa rangsangan bukan paksaan dalam lingkungan sekolah, guru bertanggung jawab atas perkembangan kreativitas anak. Dengan kata lain, guru memiliki tugas untuk membimbing, mengarahkan dalam rangka mengembangkan kreativitas anak tanpa mengabaikan cara-cara lain, guna tetap dapat memodifikasi pembelajaran secara kreatif demi terciptanya situasi belajar yang merangsang berkembangnya kreativitas anak sehingga anak didik tidak hanya pandai secara kognitif tetapi sekaligus kreatif.

²⁰ Maksum, *Madrasah, Sejarah dan Perkembangannya*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm 39.