



*Dr. Heru Kurniawan, M.A.  
Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.*

**PENGEMBANGAN MODEL  
INOVASI DAN KREATIVITAS**

**KEILMUAN  
MAHASISWA  
PENDIDIKAN ANAK  
USIA DINI**



**PENGEMBANGAN MODEL INOVASI  
DAN KREATIVITAS  
KEILMUAN MAHASISWA  
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Dr. Heru Kurniawan, M.A**

**Asef Umar Fakhrudin, M. Pd. I**



**CV. RUMAH KREATIF WADAS KELIR**

**PENGEMBANGAN MODEL INOVASI DAN KREATIVITAS  
KEILMUAN MAHASISWA PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Penulis:

*Dr. Heru Kurniawan, M.A  
Asef Umar Fakhrudin, M. Pd. I*

ISBN: 978-623-8185-15-3

Copyright © Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2023  
Hak Cipta ada pada Penulis

Editor: Dian Wahyu Sri Lestari  
Perancang Sampul: Rafli Adi Nugroho  
Layout: Rafli Adi Nugroho

Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir  
Karangklesem RT 07 RW 05 Purwokerto Selatan, Banyumas  
E-mail: wadaskelirpublisher@yahoo.com  
Layanan SMS/WA: 081227791977  
Cetakan 1, Desember 2023  
14 x 21 cm  
vi, 105 hlm

Penerbit dan Agency  
CV. Rumah Kreatif Wadas Kelir  
Karangklesem RT 07 RW 05 Purwokerto Selatan, Banyumas  
E-mail: wadaskelirpublisher@yahoo.com

© *Hak cipta dilindungi undang-undang  
All Rights Reserved*

*Dilarang memperbanyak sebagian atau  
seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa seizin  
dari Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir.*

# PRAKATA

Segala puji ke hadirat Allah SWT yang memiliki memberikan rahmat dan hidayah. Shalawat alam salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas segala nikmat yang telah Allah SWT berikan, kami dapat menyelesaikan buku yang merupakan hasil penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Inovasi dan Kreativitas Keilmuan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini Di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto*. terselesaikannya buku ini merupakan hasil dari kerjasama antara penulis dengan pihak-pihak yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada: (1) Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag selaku Rektor IAIN Purwokerto dan reviewer yang telah membimbing aktivitas akademik penulis; (2) Dr. H. Ansori, M.Ag selaku Kepala LPPM yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian; (3) Prof. Dr. Suwito, M.Ag selaku Dekan FTIK IAIN Purwokerto yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan tri dharma perguruan tinggi; (4) rekan-rekan sejawat penulis di IAIN Purwokerto yang senantiasa memotivasi penulis untuk berkarya; serta (5) mahasiswa dan dosen yang telah membantu dalam menyelesaikan kegiatan penelitian ini.

Akhirnya penulis berharap semoga lbuku hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan berkontribusi terhadap pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini.

Penulis,

**Dr. Heru Kurniawan, M.A.**

**Asef Umar Fakhruddin, M. Pd. I**

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.    LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
B.    PERMASALAHAN.....	5
C.    TUJUAN.....	6
D.    MANFAAT PENELITIAN .....	6
E.    SIGNIFIKASI PENELITIAN .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A.    PENELITIAN RELEVAN .....	9
B.    LANDASAN TEORI .....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A.    TEMPAT PENELITIAN .....	26
B.    SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN .....	26
C.    TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	27
D.    PROSEDUR PENELITIAN .....	29

E. Analisis Data .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>33</b>
A. KEBUTUHAN MAHASISWA TERHADAP INOVASI DAN KREATIVITAS KEILMUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.....	33
B. MODEL PENGEMBANGAN INOVASI DAN KREATIVITAS KEILMUAN MAHASISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>98</b>
A. KESIMPULAN.....	98
B. REKOMENDASI.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Salah tugas tugas perguruan tinggi adalah mampu melakukan pengembangan inovasi dan kreativitas dalam bidang keilmuan, baik melalui penelitian, pemikiran, maupun kegiatan lainnya.<sup>1</sup> Untuk inovasi dan kretaitvas dalam bidang keilmuan dan pemikiran sudah sering dilakukan, misalnya, penelitian tiap perguruan tinggi dalam program studi yang dilakukan setiap tahunnya yang berorientasikan pada pengembangan keilmuan. Begitu juga inovasi dan kreativitas yang dilakukan sivitas akademik melalui berbagai kegiatan ilmiah, misalnya, diskusi, seminar, serta penulisan buku ajar. Di sinilah tampak, inovasi dan kreativitas keilmua dilakukan program studi masih msih perlu dioptimalkan.

---

<sup>1</sup> Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi pada pasal 20 tentang peran dan tugas Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi pada perguruan tinggi.

Padahal, inovasi dan kreativitas memiliki peran penting dalam pengembangan program studi yang pada akhirnya akan mengembangkan ciri khas kelembagaan dan keilmuan karena inovasi dan kreativitas terkait dengan pengembangan kelembagaan dan keilmuan menjadi lebih khas, memiliki karakteristik, dan unik sehingga dikenal oleh masyarakat. Bisa dikenal masyarakat karena inovasi dan kreativitas keilmuan akan mampu membuat lembaga dan ilmu pengetahuan yang dikembangkan program studi bisa berkoordinasi dan sinkronisasi dengan institusi lain atau masyarakat.<sup>2</sup>

Salah satu hal penting yang harus dikembangkan perguruan tinggi adalah inovasi dan kreativitas keilmuan program studi. Inovasi dan kreativitas keilmuan yang dimaksud adalah kemampuan perguruan tinggi dalam mengembangkan keilmuan menjadi hal yang memberikan manfaat langsung, baik kepada mahasiswa, sivitas akademika, maupun masyarakat. Dengan kemampuan bisa menginovasi dan mengkreasikan keilmuan menjadi hal-hal yang bermanfaat, maka program studi bisa berperan aktif dalam mengembangkan keilmuan, keprodian, dan kelembagaan.

---

<sup>2</sup> Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi pada pasal 21 Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan, koordinasi, dan sinkronisasi.

Untuk itu, perlu ada strategi dan model dalam pengembangan inovasi dalam kreativitas keilmuan dari program studi. Salah satu cara yang bisa ditempuh adalah melalui pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan yang berorientasikan pada pengembangan ide-gagasan dalam rumpun keilmuan program studi tertentu, yang menjadi bahan dasar untuk melakukan kegiatan-kegiatan produktif dan kreatif dalam menciptakan karya yang berbasis keilmuan program studi.<sup>3</sup> Dalam inovasi dan kreativitas ilmu pengetahuan program studi menjadi sumber ide gagasan yang akan diaktualisasikan menjadi sumber karya melalui serangkaian kegiatan berpikir-kreatif-inovatif.<sup>4</sup>

Dari sinilah, program studi, akan mampu berperan dalam meningkatkan mutu lulusan melalui inovasi dan kreativitasnya dalam melakukan inovasi keilmuan sesuai dengan basis program studi. Dengan intensivitasnya yang bagus, maka inovasi dan kreativitas keilmuan ini akan mampu meningkatkan

---

<sup>3</sup> Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi pada pasal 21 Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan, koordinasi, dan sinkronisasi.

<sup>4</sup> Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi pada pasal 21 Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan, koordinasi, dan sinkronisasi.

kualitas program studi melalui jaringan dan kualitas mahasiswanya yang memiliki tingkat kreativitas dan inovasi tinggi. Inovasi dan kreativitas keilmuan yang baik selanjutnya bisa menjadi karakteristik khas program studi yang akan dikenal masyarakat luas.

Dari sinilah, dengan penjelasan di atas, maka pengembangan model inovasi dan kreativitas keilmuan bisa menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas program studi dari aspek peningkatan mutu calon lulusan dan lembaga. Hal ini terjadi karena melalui pengembangan model inovasi dan kreativitas ini, mahasiswa dan dosen akan digerakkan untuk bisa berpikir menggali ilmu pengetahuan keprodiannya untuk dieksplorasi menjadi karya-karya kreatif yang memberikan dampak peningkatan kualitas mahasiswa yang unggul dalam bidang kreativitas dan keterampilan mengembangkan bidang keilmuannya menjadi hasil kreativitas.

Di sini, program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), sebagai program studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang sedang membutuhkan terobosan baru dalam pengembangan dan peningkatan kualitas lulusan menjadi urgen untuk merealisasikan inovasi dan kreativitas dalam keilmuan oleh mahasiswa dan dosen. Inovasi dan kreativitas dalam bidang keilmuan PIAUD terkait dengan keilmuan anak usia dini, yang cakupannya meliputi, keilmuan teoretis dalam bidang anak usia dini dan keilmuan

praktis dalam bidang pembelajaran aktivitas dan bermain anak usia dini.

Untuk mewujudkan ini, inovasi dan kreativitas yang berbasis program studi PIAUD dalam mengembangkan keilmuan dan kreativitas mahasiswa ini, maka perlu ada suatu penelitian komprehensif tentang pengembangan model. Penelitian yang akan menemukan temuan terkait dengan karakteristik kreativitas mahasiswa dan keilmuan anak usia dini yang kemudian bisa didesain hasil temuan modelnya menjadi dasar untuk mengembangkan program studi PIAUD agar ke depan bisa menjadi program studi yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan keilmuan mahasiswa.

## **B. PERMASALAHAN**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan inovasi dan kreativitas keilmuan mahasiswa Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?
2. Bagaimana implementasi model inovasi dan kreativitas keilmuan mahasiswa program studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?

### **C. TUJUAN**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menemukan dan mendeskripsikan kebutuhan inovasi dan kreativitas keilmuan Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?
2. Menemukan dan menjelaskan prototipe model inovasi dan kreativitas keilmuan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?
3. Menemukan dan menjelaskan implementasi model inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?
4. Menemukan dan menjelaskan resepsi mahasiswa inovasi dan kreativitas keilmuan Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto?

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan pada tujuan di atas, maka manfaat penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut.

1. Memberikan *input* pada program studi PIAUD tentang harapan kebutuhan mahasiswa PIAUD terhadap inovasi dan kreativitas keilmuan yang mampu meningkatkan pengembangan keilmuan anak usia dini.

2. Memberikan formula model inovasi dan kreativitas keilmuan dikembangkan prodi dalam rangka untuk meningkatkan mutu lulusan program studi PIAUD.
3. Memberikan model inovasi dan kreativitas keilmuan yang dapat diimplementasikan program studi PIAUD.
4. Memberikan masukan tentang keberhasilan inovasi dan kreativitas keilmuan yang sudah diimplementasikan pada prodi PIAUD.
5. Meningkatkan kualitas program studi PIAUD dari aspek mutu lulusan yang akan memberikan implikasi pada peningkatan kepercayaan masyarakat terhadap program studi PIAUD.

## **E. SIGNIFIKASI PENELITIAN**

Arti penting penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas program studi PIAUD sebagai program studi yang baru berdiri. Salah satu peingkatannya adalah pada aspek peningkatan mutu atau kualitas mahasiswa calon lulusan yang disebabkan karena inovasi dan kreativitas keilmuan.

Peningkatan kualitas mahasiswa PIAUD dalam pengembangan ilmu pengetahuan ini terjadi karena inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD ini mampu menjadi sarana mahasiswa dalam mengembangkan minatnya pada ilmu pengetahuan anak usia dini. Minat ini kemudian dikelola dengan

inovasi dan kreativitas keilmuan sehingga menghasilkan karya-karya kreatif untuk anak usia dini.

Di sinilah, inovasi dan kreativitas keilmuan program studi, secara internal bisa meningkatkan kualitas mahasiswa karena kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya menjadi karya kreatif untuk anak usia dini. Karya kreatif ini kemudian akan digunakan oleh anak-anak [masyarakat], yang kemudian akan membawa implikasi terhadap popularitas program studi karena inovasi dan kreativitas keilmuan. inovasi dan kreativitas keilmuan bisa menjadi ciri keunggulannya program studi PIAUD.



## BAB II

# LANDASAN TEORI

### A. PENELITIAN RELEVAN

Dalam jangkauan penelusuran peneliti, penelitian yang fokus dalam pengembangan model inovasi dan kreativitas keilmuan program studi relatif langka. Hal ini terjadi karena inovasi dan kreativitas keilmuan merupakan hal baru yang sedang dikembangkan direktorat pengembangan inovasi di perguruan tinggi. Namun demikian, dalam jangkauan peneliti, ditemukan dua penelitian [yang merupakan disertasi] yang fokus pada inovasi dan kreativitas keilmuan.

*Pertama*, penelitian ini adalah *Pengembangan Model Kreativitas Mahasiswa Melalui Bermain Kreatif* karya Evie Palenewen yang menghasilkan temuan bahwa pengembangan model kreativitas dengan menggunakan metode bermain kreatif menjadikan mahasiswa lebih cepat memahami. Pengembangan metode bermain kreatif dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, integrative, dan bermain. Saat belajar kreativitas bermain, mahasiswa terorganisasi dengan baik untuk melakukan serangkaian kegiatan

yang menyenangkan. Mahasiswa pun jadi bisa mengembangkan kreativitasnya dengan baik.<sup>5</sup>

*Kedua*, penelitian *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa melalui Penerapan Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak* karya Luluk Asmawati. Hasil penelitian ini adalah dengan pembelajaran yang terpadu, dengan mengenali kecerdasan jamak setiap mahasiswa, maka kreativitas mahasiswa bisa meningkat dengan baik. Proses pembelajar dengan basis kecerdasan jamak ini dilakukan dengan menyenangkan dan terorganisasi dengan baik. Dari sini mahasiswa bisa mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan bakat dan kecerdasannya masing-masing.<sup>6</sup>

Dari dua penelitian di atas, terlihat jelas persamaan dan perbedaannya dengan penelitian ini. Persamaan terletak pada fokus penelitiannya, yaitu sama-sama meneliti kreativitas. Namun, perpedaan substansial tampak jelas. *Pertama*, penelitian ini fokus pada inovasi dan kreativitas keilmuan program studi secara holistik, sedang kedua penelitian di atas hanya fokus pada pembelajaran saja. *Kedua*, penelitian ini melibatkan komunikasi interasi mahasiswa dengan dosen dalam inovasi dan kreativitas keilmuan, sedangkan kedua, penelitian di atas hanya fokus pada dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Dari kedua

---

<sup>5</sup> Evie Palenewen, “Pengembangan Model Pembelajaran Sains Melalui Bermain di RA Jakarta” dalam *Disertasi* [Jakarta: PPS UNJ, 2013].

penelitian ini, maka dapat dipetakan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan dalam kategori baru dan belum pernah dilakukan.

## **B. LANDASAN TEORI**

Berdasarkan pada konsep sebagai variabel judul penelitian, maka berikut akan dijelaskan konsep teoretisnya sebagai berikut.

### **1. Inovasi dan Kreativitas dalam Keilmuan**

Istilah “inovasi” merupakan kata yang menarik pada tiga dasawarsa belakangan. Para ilmuwan menggunakan istilah inovasi atau perubahan sebagai kata yang merujuk pada pengembangan. Menurut para ahli bahwa kata *innovation* dapat dipahami sebagai penggantian cara-cara yang lama dengan cara baru, sedangkan *Innovator* adalah pembawa cara-cara baru Miraza (1972:183). Inovasi adalah suatu pembaharuan dan perubahan baru. Karena itu istilah inovasi dapat dipahami sebagai penemu cara baru atau pembaharu. Istilah inovasi pun merujuk pada perubahan dan pembaharuan seringkali dipakai secara silih berganti untuk menjelaskan tentang inovasi.

Berdasarkan studi *Center for Educational research and Innovation* tahun 1973 inovasi didefinisikan sebagai sesuatu yang menunjukkan sesuatu tindakan yang baru dalam organisasi dan kehidupan manusia. Dalam hal ini inovasi sebagai suatu usaha yang dilakukan secara

sengaja untuk meningkatkan praktik dalam mencapai tujuan dan selanjutnya dinyatakan suatu pembaharuan adalah suatu inovasi dari suatu sistem dalam skala yang luas (Junius Mauegha, 1982: 89). Kemudian dijelaskan bahwa inovasi (*Innovation*) adalah upaya memperkenalkan berbagai hal yang baru dengan maksud memperbaiki dalam metode ataupun cara-cara bekerja untuk mencapai tujuan (Wijaya, 1992:9). Secara singkat inovasi dimaksudkan sebagai “pembaharuan”, baik berupa idea atau gagasan, kelakuan atau benda, sebagaimana dinyatakan bahwa: *“An innovation is here defined as any thought, behavior, or thing that is new because it is qualitatively different from existing forces”* Barnett (1953:7).

Pendapat lain dari Kluchnikov (1976) membedakan antara perubahan, inovasi dan pembaharuan: (1) perubahan adalah sesuatu yang mempunyai arti yang sangat luas dan tidak selalu harus berarti suatu peningkatan. Istilah ini mempunyai konotasi baik dengan kemajuan maupun dengan kemunduran; dan (2) inovasi berhubungan dengan pendidikan diinterpretasikan sebagai peningkatan dari teknik pendidikan yang relatif bersifat sebagian atau fragmentaris. Jadi secara umum hal ini terbatas pada perluasan dan peningkatan teknik pendidikan yang ada dan tidak mutlak harus bertentangan secara fundamental dengan praktik yang ada. Pembaharuan istilah ini juga berhubungan dengan peningkatan yang secara umum dapat meliputi beberapa aspek inovasi

tetapi yang berkelanjutan. Dapat tercapai. Para ahli mengungkapkan berbagai persepsi.

Sedangkan kreatif adalah suatu kemampuan yang ada pada individu atau kelompok yang memungkinkan mereka untuk melakukan terobosan atau pendekatan-pendekatan tertentu dalam memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Kreatif juga dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan dalam menciptakan hal-hal baru atau cara-cara baru yang berbeda dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Secara etimologis, kata “Kreatif” berasal dari bahasa Inggris yaitu “to create” yang artinya membuat atau menciptakan. Sehingga arti kreatif adalah kemampuan dalam menciptakan suatu ide dan konsep dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Shadiq (2010) pengertian kreatif adalah gagasan terhadap konsep dan rencana untuk kemajuan, gagasan ini dibutuhkan dalam pemikiran dan juga hasil karya seseorang di dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang sedang berkembang. Menurut Widyatun (1999), pengertian kreatif adalah kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah yang memberi kesempatan kepada setiap personal untuk berkreasi untuk memunculkan ide-ide baru/adaptif yang memiliki fungsi dan kegunaan secara menyeluruh untuk berkembang.

Menurut James R. Evans (1994), pengertian kreatif adalah kemampuan dalam menemukan

hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah mindstream di masyarakat dirubah menjadi suatu konsep yang berbeda. Definisi kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesti, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

Dengan demikian kreatif adalah kemampuan dalam membuat suatu gagasan baru dalam upaya memecahkan masalah atau suatu kemampuan untuk menciptakan suatu sistem atau komposisi yang baru. Dengan demikian kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinil. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pendapat lain tentang kreativitas adalah segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata

yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (concept) baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta (creative thinking) (kadang disebut pemikiran bercabang) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari daya cipta adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Daya cipta di masa kini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor: keturunan dan lingkungan. Umumnya kreativitas didefinisikan sebagai Person, Process, Press, Product. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (Person) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (Process) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (Press) dari lingkungan, menghasilkan produk (Product) kreatif.

inovasi dan kreativitas keilmuan adalah suatu kegiatan akademik dalam memproses atau mengolah ilmu pengetahuan dengan menggunakan mekanisme tertentu untuk menghasilkan karya kreatif. inovasi dan kreativitas keilmuan merupakan kegiatan akademik yang menghasilkan karya kreatif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Sebagai bagian kegiatan akademik, inovasi dan kreativitas keilmuan berorientasikan pada hasil karya kreatif yang berbasis

keilmuan. Dalam memproduksi karya kreatif inilah, inovasi dan kreativitas keilmuan menggunakan sistem, baik keilmuan maupun teknologi.

## **2. Keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Ilmu, sains, atau ilmu pengetahuan adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia. Segi-segi ini dibatasi agar dihasilkan rumus-rumus yang pasti. Ilmu memberikan kepastian dengan membatasi lingkup pandangannya, dan kepastian ilmu-ilmu diperoleh dari keterbatasannya. Pengertian ilmu pengetahuan lainnya adalah suatu sistem berbagai pengetahuan yang didapatkan dari hasil pemeriksaan-pemeriksaan yang dilakukan secara teliti dengan menggunakan suatu metode tertentu.

Keilmuan program studi adalah keilmuan-keilmuan yang ada dibawah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), yang memfokuskan pada keilmuan pada perkembangan dan pertumbuhan anak dini yang berbasiskan konsep Islam. Keilmuan-keilmuan ini yang kemudian dijadikan sebagai mata kuliah pada mahasiswa program studi. Dalam konteks ini, keilmuan pendidikan anak usia dini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Anak adalah “manusia kecil” yang memiliki potensi optimal untuk dikembangkan secara maksimal oleh lingkungan sekitar dengan melibatkan pendidikan



yang baik oleh orang tua, guru, dan masyarakat. Lingkup pendidikannya dilakukan melalui kegiatan interaksi dan komunikasi yang intensif dan menyenangkan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan potensi optimalnya, maka anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya adalah individu yang selalu bergerak aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Anak-anak seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi potensi dirinya yang tidak terbatas melalui berbagai kegiatan belajar yang menyenangkan. Dari kegiatan-kegiatan belajar inilah, potensi optimal anak-anak dapat diidentifikasi dan dikembangkan untuk pondasi dalam memasuki fase kehidupan selanjutnya.

Dari karakteristik psikologisnya, anak adalah individu yang egosentris, yaitu individu yang dalam melakukan segala sesuatunya selalu berpusat pada dirinya sendiri. Semua dilakukan dan diekspresikan dalam konteks untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan dirinya sendiri. Dengan daya ekspresi dan eksplorasi yang tinggi, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar secara alamiah. Sifat ingin tahu dan egositasnya ini membuat anak selalu melakukan kegiatan mencoba dan menaklukkan yang tinggi. Segala sesuatu yang ingin diketahui selalu dicoba, dan segala

sesuatu yang membuat tertantang, selalu ditalukkan dengan berbagai aktivitas sehari-hari.

Dari aspek naluri sosialnya, anak-anak merupakan individu sosial, yang menyadari benar tidak bisa hidup tanpa orang lain. Anak-anak pun selalu menjalin kehidupan sosialnya dengan baik, baik melalui hubungan dengan orang tua maupun anak-anak sebayanya. Anak-anak selalu menjadi interaksi dan komunikasi yang baik dan intensif dengan lingkungan sosial yang melingkupinya. Anak-anak adalah anggota kelompok sosial yang terus menjaga peran dan tugasnya sesuai dengan fungsi dan kemampuannya.

Sisi lainnya, anak adalah individu yang unik dan kaya dengan fantasi sebagai kemampuan untuk mengembangkan imajinasi pikirannya. Anak selalu senang dalam berimajinasi yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Setiap pengetahuan dan pengalaman yang didapat selalu akan dikembangkan melalui imajinasi. Imajinasi yang semakin mengembangkan, memperkaya, dan membuat bermakna setiap pengetahuan dan pengalaman anak. Dari kemampuan berimajinasi ini anak-anak kemudian mengembangkan kemampuan lainnya, termasuk daya kreativitas, yaitu kemampuan dalam menginovasi dan menemukan segala hal yang baru, yang mampu diciptakan oleh anak-anak melalui kegiatan bermain.

Dari aspek pertumbuhannya, anak usia dini merupakan anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Ada

pula yang berpendapat bahwa anak usia dini merupakan anak dalam rentang usia 0-8 tahun. Dengan rentang usia ini, anak-anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan fisik yang pesat. Segala bentuk fisiknya terus mengalami kematangan untuk menyiapkan diri dalam menopang tugas-tugas berat yang akan dilakukan setelah anak-anak tumbuh dewasa.

Dari aspek formalnya, hakikat anak usia dini, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Pembatasan ini dilakukan sesuai dengan jenjang pendidikan anak usia dini, yaitu pada usia sampai enam tahun. Selepas usia enam tahun, anak-anak usia dini masuk ke jenjang sekolah dasar, yang kemudian secara formal kelembagaan sekolah di sebut sekolah.

Dari penjelasan di atas tampak bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan, (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi. Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam empat tahapan perkembangan penting sebagai berikut:

- a. Masa Bayi (*infant*), usia 0-12 bulan.
- b. Masa Batita (*toddler*), usia 1-3 tahun.

c. Masa Pra Sekolah (*early childhood*), usia 3-6 tahun.

d. Masa Kelas awal SD, Usia 6-8 tahun.

Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian anak dan perkembangan intelegensi anak usia dini. Adapaun beberapa masa yang dilalui anak usia dini sebagai berikut.

- a. *Masa peka*, yaitu masa yang sensitif dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan.
- b. *Masa egosentris*, yaitu sikap mau menang sendiri, selalu ingin dituruti, sehingga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa atau pendidik.
- c. *Masa berkelompok*, anak-anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehingga orang dewasa seharusnya memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman-temannya.
- d. *Masa meniru*, anak merupakan peniru ulung yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya. Proses peniruan terhadap orang-orang di sekelilingnya yang dekat (seperti memakai lipstik, memakai sepatu hak tinggi) dan berbagai perilaku dari ayah, ibu, kakak maupun tokoh dalam televisi yang sering dilihatnya.
- e. *Masa eksplorasi* (penjelajahan), masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, mencoba-coba dengan cara memegang, memakan atau meminumnya, dan

melakukan *trial and error* terhadap benda-benda yang ditemukannya.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda dan unik. Anak berbeda baik dalam intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kondisi jasmani, dan sosialnya. Pada usia dini diperlukan intervensi dari orang dewasa, orang tua maupun pendidik untuk memberikan perhatian khusus dengan cara memberikan pengalaman yang beragam sehingga akan memperkuat perkembangan otaknya yang 2,5 kali lebih aktif daripada orang dewasa (Diana Mutiah, 2010). Artinya, pendidikan anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya melalui berbagai pengalaman yang beragam agar perkembangannya semakin optimal.

Montesori (1982) mengemukakan bahwa seorang anak dikaruniai dengan potensi kemampuan yang luar biasa besar. Ia juga membagi tahap-tahap perkembangan anak menjadi umur 0-6 tahun, 6-12 tahun, 12-18 tahun. Ia menganggap masa kehidupan yang paling penting adalah masa pertumbuhan yang pertama, yaitu umur 0-6 tahun saat intelegensi mengalami pembentukan. Keberhasilan perkembangan tahap pertama ini sangat menentukan keberhasilan tahap-tahap selanjutnya. Agar anak dapat berkembang secara normal pada tahap perkembangan kedua yaitu umur 6-12 tahun, maka ia juga harus berkembang dengan baik pada tahap pertama.

Menurut Montessori (1981), setiap cacat karakter yang diderita anak diakibatkan oleh perlakuan salah tertentu yang dialami oleh anak selama tahun-tahun awal kehidupannya. Dianalogikan ulat dan kupu-kupu adalah dua makhluk yang berbeda, dilihat dari perilakunya. Namun, keindahan kupu-kupu berasal dari kehidupan sebelumnya dalam bentuk kepompong, bukan dari meniru-niru kupu-kupu lain. Perkembangan berhubungan dengan keseluruhan kepribadian individu, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Kesatupaduan kepribadian ini sebenarnya sukar dipisah-pisahkan, tetapi untuk sekedar membantu mempermudah dalam mempelajari dan memahaminya, pembahasan aspek demi aspek bisa dilakukan. Secara sederhana kita dapat membedakan beberapa aspek utama kepribadian, yaitu aspek fisik dan motorik, aspek intelektual, aspek sosial, aspek bahasa, aspek emosi, dan aspek moral dan keagamaan (Nana Syaudih Sukmadinata, 2013).

#### **a. Aspek Fisik dan Motorik**

Karena ditentukan oleh keturunan dan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, pertumbuhan dan perkembangan fisik adalah proses yang bersifat individual. Proses ini bertanggungjawab dalam perubahan bentuk badan, proporsi dan juga ukuran tubuh secara keseluruhan. Pertumbuhan ini bertanggungjawab untuk meningkatkan kekuatan otot

untuk bergerak, mengkoordinasi penglihatan dan pengendalian motorik, serta memadukan kegiatan syaraf dan otot guna mengendalikan buang air kecil dan besar. Perkembangan motorik yaitu kemampuan untuk bergerak dan mengendalikan fungsi utama dari bidang ini. Perbaikan dari perkembangan motorik bergantung pada kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah otot, sistem syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih. Contoh: menggunakan sendok untuk makan selalu ditunjang koordinasi tangan dan mata yang semakin baik (K. Eileen Allen dan Lynn R. Marots, 2015).

### **b. Aspek Intelektual**

Aspek intelektual perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit. Aspek ini berkembang pesat pada masa anak mulai masuk sekolah dasar (usia 6-7 tahun). Berkembang konstan selama masa belajar dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas (usia 16-17 tahun).

### **c. Aspek Sosial**

Perkembangan aspek sosial diawali pada masa kanak-kanak (usia 3-5 tahun). Anak senang bermain bersama

teman sebayanya. Hubungan persebayaan ini berjalan terus dan agak pesat terjadi pada masa sekolah (usia 11-12 tahun) dan sangat pesat pada masa remaja (16-18 tahun). Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan.

#### **d. Aspek Bahasa**

Aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan suara, berlanjut dengan meraban. Pada awal masa sekolah dasar berkembang kemampuan berbahasa sosial yaitu bahasa untuk memahami perintah, ajakan serta hubungan anak dengan teman-temannya atau orang dewasa. Pada akhir masa sekolah dasar berkembang bahasa pengetahuan. Perkembangan ini sangat berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir dan berpikir merupakan suatu proses melihat dan memahami hubungan antar hal. Bahasa juga merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan komunikasi berlangsung dalam satu interaksi sosial.

#### **e. Aspek Emosi**

Emosi anak berkembang sejak anak dilahirkan yaitu emosi kedekatan antara ibu dan anak. Anak akan merasa sangat dekat dan memerlukan ibunya. Ibu bagi



anak adalah pemberi ketenangan, kenyamanan, dan perlindungan untuk anak.

**f. Aspek Moral dan Keagamaan**

Aspek moral dan keagamaan juga sudah berkembang sejak anak masih kecil. Peranan lingkungan terutama lingkungan keluarga sangat dominan bagi perkembangan aspek ini. Pada mulanya anak melakukan perbuatan bermoral atau keagamaan karena meniru, baru kemudian menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri. Perbuatan prakarsa sendiripun pada mulanya dilakukan karena adanya kontrol atau pengawasan dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dalam atau dari dirinya sendiri. Tingkatan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan sesuatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa harapan akan sesuatu imbalan atau pujian (Ernawulan Syaodih, 2015).

## **BAB III**

# **METODE PENELITIAN**

Untuk mengidentifikasi keilmiahan penelitian ini, maka bagian ini akan dijelaskan rangkaian sistematis kegiatan ilmiah ini melalui metode yang digunakan. Dengan metode yang sistematis ini, maka penelitian dilakukan melalui prosedur ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan, sehingga hasil dan temuan penelitian ini bisa digunakan untuk mengembangkan dan memajukan kualitas mahasiswa PIAUD melalui inovasi dan kreativitas keilmuan. Adapun prosedur ilmiah yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **A. TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian diadakan di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

### **B. SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN**

Objek penelitian ini adalah pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan program studi. Artinya, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah serangkaian tindakan-tindakan ilmiah dalam

mengembangkan model inovasi dan kreativitas keilmuan proam studi PIAUD. Mahasiswa, dosen, dan pemangku kebijakan di program studi PIAUD menjadi subjek yang dijadikan subjek dan tempat penelitian akan dikaji, diobservasi, dan analisis<sup>7</sup> secara cermat untuk menemukan formulasi model inovasi dan kreativitas keilmuan. Untuk mendapatkan data informasi yang objektif dan komprehensif, maka penelitian ini fokus pada subjek-subjek penelitian, yaitu mahasiswa PIAUD. Dari subjek-subjek ini, maka informasi dan data yang objektif akan diperoleh untuk selanjutnya diolah dan dianalisis untuk menghasilkan temuan.

### **C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Untuk menghasilkan temuan hasil penelitian objektif dan dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam mengumpulkan data, penelitian ini menegaskan pada tiga hal:

1. Teknik Wawancara

Wawancara secara mendalam dilakukan terhadap beberapa subjek penelitian di atas. Hasil wawancara yang berupa keterangan lisan dijadikan sebagai data

---

<sup>7</sup>John W Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid. [Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2010], hlm. 76.

dan informasi utama untuk dianalisis agar menghasilkan temuan.<sup>8</sup>

## 2. Teknik Observasi

Observasi sebagai pengamatan secara cermat dilakukan pada mahasiswa PIAUD terutama saat aktivitas kreatif dan kegiatan lainnya. Melalui observasi ini akan diperoleh data yang sesungguhnya, data yang akan digunakan untuk informasi dalam menghasilkan temuan penelitian yang objektif.<sup>9</sup>

## 3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi ini adalah membaca, menganalisis, mencermati, dan menguraikan informasi-informasi tentang fokus penelitian melalui dokumen-dokumen penting mahasiswa di prodi PIAUD, misalnya, portofolio, dokumen pembelajaran, dokumen kegiatan, kurikulum, dan sebagainya. Melalui dokumen tersebut akan didapat informasi yang objektif.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. [Jakarta: Rajawali Press, 2010], hlm. 56.

<sup>9</sup>Sanipah Faizal, *Format-format Penelitian Sosial* [Jakarta: Penerbit Raja GrafindoPersada, 2010], hlm. 43.

<sup>10</sup>Hadi Sutrisno, *Metodologi Research* [Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012], hlm. 30.

4. Teknik Triangulasi

Dari data dan informasi yang sudah diperoleh melalui ketiga teknik tersebut, selanjutnya data-data tersebut akan diuji kevalidannya melalui teknik triangulasi. Data dan informasi yang valid akan diteruskan sampai pada klasifikasi, analisis, dan verifikasi data, sehingga akan menghasilkan temuan penelitian yang objektif.

5. Teknik Focus Group Discussion [FGD]

Untuk menghasilkan temuan informasi yang lebih mendalam dan komprehensif, FGD dilakukan dalam konteks diskusi antara mahasiswa dengan dosen. Diskusi ini akan menghasilkan informasi-informasi penting yang akan dianalisis untuk menghasilkan temuan penelitian.

#### D. PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur *research and development*, yaitu penelitian pengembangan untuk menghasilkan model. Dalam konteks ini, prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Robert C. Bogdan dan Sari Knoop Biklen. *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*. [Boston: Pearson Press, 2006], hlm. 38.

## 1. Analisa Kebutuhan

Tahap eksplorasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata tentang: (1) kualitas dan minat mahasiswa PIAUD; (2) efektivitas kegiatan yang dilakukan mahasiswa; dan (3) kebutuhan model inovasi dan kreativitas keilmuan. Kegiatan yang akan dilakukan untuk tahap eksplorasi ini adalah: *studi lapangan*, yaitu studi observasi pada kegiatan kreatif mahasiswa untuk mengidentifikasi kualitas penyelenggaraan dan pengembangan kreativitas di PIAUD; *studi literature*, yang bertujuan untuk merumuskan konsep-konsep dan teori yang memperkuat perbaikan kualitas kreativitas PIAUD; dan deskripsi temuan tentang model pendekatan interaktif dari aspek pengembangan pendidikan, temuan ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun *prototype*.

## 2. Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah pembuatan *prototype* dan pengembangan model inovasi dan kreativitas keilmuan PIAUD unggulan dengan pendekatan interaktif untuk meningkatkan kualitas kreativitas di PIAUD. Tahap eksperimen ini bertujuan untuk melakukan pengujian atas *prototype* model pembelajaran yang sudah didesain. Aspek yang akan diuji adalah tingkat efektivitas model pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan.

---

Model pengujiannya adalah secara eksperimentasi, yaitu membandingkan peningkatan kualitas kreativitas PIAUD.

### 3. Tahap Uji Keberterimaan

Tahap keberterimaan ini bertujuan untuk: (1) memperkenalkan produk model pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan; dan (2) melakukan uji keberterimaan produk yang dihasilkan yaitu, model pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan.

## E. Analisis Data

Dari data dan informasi yang sudah terkumpul, selanjutnya akan dilakukan analisis data yang dilakukan melalui ketiga tahap<sup>12</sup>;

### 1. Reduksi Data

Data atau informasi yang sudah terkumpul dianalisis, hasil analisisnya akan menghasilkan data-data atau informasi yang memang diperlukan dalam penelitian dan data yang tidak diperlukan. Data yang diperlukan dilakukan pengelompokan, sedangkan data yang tidak sesuai direduksi atau dihilangkan karena tidak akan menunjang hasil penelitian.

---

<sup>12</sup> Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. [Bandung: Penerbit Rosda Karya, 2011], hlm. 47.

## 2. Klasifikasi Data

Data atau informasi yang sudah terkumpul diolah dan diklasifikasikan terlebih dahulu sesuai dengan konsep dasar teori dan penelitian ini. Klasifikasi ini akan menghasilkan keseragaman data atau informasi sesuai klasifikasinya, sehingga akan memudahkan proses analisis.

## 3. Analisis Data

Setelah diklasifikasi, data-data tersebut kemudian dianalisis sesuai dengan konsep dasar teoretis dan metodologisnya. Hasil analisis inilah yang akan menghasilkan temuan-temuan penelitian yang penting yang selanjutnya diverifikasi dalam kesimpulan dan hasil temuan penelitian.



## **BAB IV**

# **PEMBAHASAN DAN ANALISIS**

### **A. KEBUTUHAN MAHASISWA TERHADAP INOVASI DAN KREATIVITAS KEILMUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Inovasi keilmuan akan berkait erat dengan kreativitas. Hal ini terjadi karena kemampuan dalam melakukan inovasi akan didahului dengan kreativitas. Kreativitas sendiri berasal dari kata dasar *kreatif*, yaitu memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menciptakan sesuatu hal. Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara mahasiswa dan lingkungannya, termasuk dalam interaksi dengan bidang keilmuan yang menjadi basis perkuliahannya sehari-hari. Interaksi ini yang membuat relasi mahasiswa dengan basis keilmuan program studi bersifat saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan keilmuan tempat mahasiswa berada. Dengan demikian

perubahan di dalam diri mahasiswa maupun di dalam lingkungan program studi dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa.

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamilu (2007:9) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang (mahasiswa) untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif sesuai dengan keilmuan yang ditekuninya. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her “* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu (mahasiswa) yang wujudnya berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada diri seseorang atau mahasiswa). Kreativitas berarti terkait erat dengan kemampuan mental kreatif mahasiswa dalam menciptakan gagasan-gagasan keilmuan dan produk-produk hasil keilmuan yang kemudian akan dijadikan sebagai proses dalam mengidentifikasi diri mahasiswa menjadi sosok atau pribadi yang kreatif dalam mengembangkan keilmuan.

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang

relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Hal ini berarti proses kreativitas dan inovasi keilmuan mahasiswa terkait dengan upaya dan kerja kreatif yang berkesinambungan dalam memahami keilmuan, yang kemudian akan mempengaruhi kedirian mahasiswa untuk menjadi pribadi yang kuat dalam berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan bidang keilmuannya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Hal ini bermakna bahwa kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal. Mahasiswa yang kreatif selalu melibatkan kemampuan otak (berpikir) yang muaranya adalah penguasaan ilmu pengetahuan tertentu yang dipahami secara komprehensif. Dari kemampuan keilmuan itulah, kreativitas berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan melalui imajinasi aktif yang membuat mahasiswa mampu menemukan hal-hal yang baru. Melalui imajinasi inilah, mahasiswa kemudian bisa

menciptakan karya-karya baru yang sesuai dengan minat bidang keilmuannya.

Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Mahasiswa kreatif adalah mereka yang melalui penguasaan keilmuan yang dimiliki, dia bisa memecahkan dan menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuannya. Hasil penyelesaian masalah ini yang menunjukkan tingkat kreativitas mahasiswa dalam bidang inovasi keilmuan. Salah satu hasil penyelesaian atau alat ciptaan yang digunakan dalam menyelesaikan masalah adalah karya yang diciptakan oleh mahasiswa sesuai dengan basis keilmuannya.

Menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Bentuk dan seni baru initerbentuk karena adanya penguasaan ilmu pengetahuan baru (luas), yang memungkinkan mahasiswa bisa melakukan eksplorasi secara mendalam dalam mengembangkan inovasi keilmuan melalui karya inovatif yang baru. Hal ini selaras dengan argumentasi Utami Munandar (1992:47) yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru,

berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada yang sesuai dengan bidang keilmuan mahasiswa.

Sedangkan menurut Clark Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Di sini menegaskan bahwa mahasiswa yang kreatif adalah mereka yang mampu mengaktualisasikan kemampuan dan penguasaan bidang keilmuannya dalam bentuk karya-karya kreatif dan inovatif yang merupakan penggabungan atau keterpaduan aspek kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa.

Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati Mar'at (2006:175) Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta. Produk itu sendiri sangat beragam, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah dalam matematika dan ilmu pengetahuan; komposisi musik yang segar, puisi cerita pendek atau novel yang

menggugah yang belum pernah ditulis sebelumnya; lukisan dengan sudut pandang yang baru; seni patung atau potografi yang belum ada sebelumnya; sampai dengan terobosan dalam aturan hukum, agama, pandangan filsafat, atau pola perilaku baru, termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang inovasi dalam pengembangan kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Termasuk dalam aktualisasi diri mahasiswa dalam mengembangkan pengetahuan dalam kombinasi kemampuan dan keterampilan bidang studi yang dijadikan basis dalam menyelesaikan masalah melalui kerja kreatif yang menghasilkan karya.

Harris (2015) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk

membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada; suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam pandangan; suatu proses, yaitu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaan yang dilakukan. Kreativitas yang merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Utami Munandar mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri mahasiswa perlu dikembangkan. *Pertama*, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. *Kedua*, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. *Ketiga*, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu disadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas sebagai basis inovasi adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru di sini adalah sesuatu yang belum diketahui oleh yang bersangkutan, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada. Sesuatu yang baru ini berupa gagasan, performa, dan karya yang merepresentasikan hasil penguasaan ilmu pengetahuan bidang studi mahasiswa dengan keterampilan dalam mengaktualisasikan diri.

Kita juga dapat menarik kesimpulan bahwa kreativitas sebagai basis inovasi keilmuan merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, inovasi keilmuan mahasiswa berkaitan dengan kemampuan dalam melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas sesuai dengan bidang keilmuan yang dikuasai oleh mahasiswa.



Menurut Utami Munandar (2002:60) alasan mengapa kreativitas dan inovasi penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri mahasiswa pada bidang keilmuan adalah: *pertama*, dengan berkreasi mahasiswa akan dapat mewujudkan dirinya sesuai dengan basis ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Perwujudan dirinya adalah salah satu kebutuhan pokok mahasiswa dalam pengembangan keilmuan di bidang keilmuan tertentu.

*Kedua*, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah melalui ilmu pengetahuan program studi yang dikuasainya. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari mahasiswa tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan yang akan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam program studi tertentu. Untuk itu, mahasiswa perlu mengembangkan berpikir kreatif dalam upaya untuk menginovasi keilmuan dalam suatu program studi secara kontinu.

*Ketiga*, berkegiatan secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada mahasiswa. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan mahasiswa dalam pengembangan atau aktualisasi diri akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Dari sinilah, kegiatan kereatif dan inovatif dalam pengembangan keilmuan bagia mahasiswa adalah

suatu kebutuhan penting yang harus diperhatikan oleh program studi. Salah satu tugas yang bisa dilakukan program studi adalah melakukan pengembangan kreativitas dan inovasi keilmuan kepada para mahasiswa.

*Keempat*, dengan kreativitas memungkinkan mahasiswa meningkatkan kualitas gagasan, ide, dan pengetahuannya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi berbagai persoalan yang dihadapi oleh mahasiswa yang penuh tantangan. Menurut Utami Munandar (1995: 45) setiap orang (mahasiswa) pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda, salah satunya dalam bidang pendidikan anak usia dini. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan khususnya program studi ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas mahasiswa, maka program studi perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, press, proses, proses, atau, dan produk. *Pribadi* mahasiswa yang memiliki kreativitas adalah mereka yang mampu mengungkapkan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya dalam bidang keilmuan. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi

yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif yang dapat diaktualisasikan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, program studi dapat mengkondisikan lingkungan belajar yang mampu menghargai keunikan pribadi dan minat dan bakat-bakat mahasiswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

*Pendorong (press)* mahasiswa yang berbakat kreatif akan membuat mahasiswa akan mewujudkan atau aktualisasi dirinya dengan baik. Jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri mahasiswa mampu memotivasi internal dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang merupakan hasil kreativitas. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok mahasiswa.

*Proses* untuk mengembangkan kreatif, mahasiswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif dalam melakukan berbagai aktivitas. Program studi hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang

diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk mengesprsikan dirinya secara aktif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna dan sesuai bidang keilmuan pendidikan anak usia dini. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum program studi yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang mahasiswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

*Produk* adalah kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan di program studi, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibuakn, 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 mahasiswa dan mengkomunikasikannya kepada yang lain. Misalnya, dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya mahasiswa. Ini akan lebih menggugah minat

mahasiswa untuk berkreasi. Lingkungan yang mendukung dengan disediakannya kesempatan, contoh-contoh yang positif, bimbingan yang fektif dapat mengembangkan dan mengarahkan kreatifas menjadi sesuatu yang produktif. Tetapi dalam pengembangan kreativitas itu harus ada hal-hal yang menjadi maksud, tujuan, dan capaian yang jelas.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa semua mahasiswa membutuhkan adanya pengembangan kreativitas melalui inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD. Hal itu dikarenakan mahasiswa nantinya akan terjun ke dunia TK/KB/PAUD atau dunia anak, di mana cara mengajarnya bukan dengan metode calistung melainkan lebih pada pengembangan bakat dan minat anak. Oleh karena itu, dengan adanya inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD mahasiswa merasa di snilah mereka mulai tumbuh dan belajar tentang bagaimana mengasah kemampuan yang ia miliki yang nantinya akan diaplikasikan di dunia pendidikan. Selain itu mahasiswa juga sadar betul bahwasannya nantinya saat mereka terjun dan memutuskan untuk menjadi guru juga dituntut untuk mengembangkan kreativitas peserta didiknya.

Kreativitas dan pengembangan bakat minat dan hubungannya dengan mahasiswa PIAUD adalah hal yang tidak terpisahkan hal itu dikarenakan setiap mahasiswa khususnya mahasiswa PIAUD dituntut

untuk aktif dan kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *apptitude* maupun *nonapptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD sebagai salah satu komunitas atau wadah bagi mahasiswa PIAUD untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas yang dimiliki terus berusaha mengasah bakat-bakat mahasiswa PIAUD agar tumbuh dan dapat dikembangkan. Adanya inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu media penyalur hobi bagi mahasiswa yang memiliki potensi untuk dikembangkan, seperti mereka yang memiliki hobi musik akan masuk ke kotak musik dan lain sebagainya. Selain wadah untuk berkumpul dan sharing, dari inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD ini juga diharapkan akan banyak prestasi dan karya-karya yang dihasilkan oleh mahasiswa PIAUD sebagai pengembangan diri selain pengembangan di bidang akademik itu sendiri.

Tujuan lain didirikannya inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD yakni agar mahasiswa dapat menegenetahui bakat atau minat yang dimilikinya, sehingga mahasiswa dapat mengembangkannya. Selain bakat dan minat diharapkan mahasiswa yang

bergabung dalam komunitas inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD memiliki mental atau rasa percaya diri yang tinggi akan kelebihan yang ia miliki. Tentunya bukan hal mudah bagi Program Studi PIAUD untuk dapat mencapai hasil yang sekarang ini dalam hal pengembangan bakat, minat dan kreativitas mahasiswanya, butuh usaha dan kerjasama semua elemen yang ada mulai dari mahasiswa, dosen, staf dan ketua program studi atau kaprodi. Dalam perjalanannya tentu banyak kendala, halangan dan masalah yang kami hadapi, mulai dari fasilitas sampai pada mahasiswanya sendiri, namun hal itu tidak lantas membuat kami menyerah, namun kami terus berusaha untuk mewujudkan tekad kami yakni menghasilkan mahasiswa yang kreatif dan berprestasi. Semua mahasiswa mempunyai haknya untuk dapat mengasah, mengembangkan bakat minatnya dengan hal tersebut diharapkan semua mahasiswa dapat menciptakan hal-hal baru atau memunculkan ide-ide segar yang belum ada sebelumnya khususnya yang terkait dengan bidang pendidikan atau dunia anak. Hal tersebut dikarenakan pada saat nantinya mahasiswa terjun dilapangan atau saat menjadi seorang pendidik mahasiswa dituntut menciptakan metode-metode pembelajaran ataupun sesuatu yang baru sesuai perkembangan zaman.

Sesuai perkembangan zaman dan dengan semakin majunya teknologi mahasiswa dituntut untuk semakin kreatif, begitupun mahasiswa PIAUD. Setiap

mahasiswa membutuhkan adanya pengembangan kreativitas agar mahasiswa dapat berinovasi, selain itu seperti disampiakan diatas bahwa kreativitas berkaitan dengan adanya bakat, dan minat. Saat mahasiswa membuthkan adanya sebuah pengembangan kreativitas itu berarti mahasiswa tersebut ingin menyalurkan minat dan bakatnya dalam bidang tertentu, yang diharapkan setelah minat dan bakatnya dapat tersalurkan maka mahasiswa akan memunculkan sebuah, ide, atau sebuah produk karya dari kreativitas yang ia ciptakan. Kreativitas dari mahasiswa tentunya kan bertumbuh saat kreativitas tersebut memiliki wadah untuk di tamping dan di kembangkan, karena tanpa adanya sebuah wadah yang mengkoordinir maka bakat, minat mahasiswa tidak akan dapat tumbuh dan berkembang karena wadah tersebut merupakan sebuah pengibaratan lingkungan atau dimana dilingkuangan tersebut adalah lingkunagan yang mendukung. Semisal saat mahasiswa memilki bakat dan minat di bidang menari maka mahasiswa tersebut harus memiliki wadah atau tempat berkumpul bersama mahasasiwa lain yang memiliki kesamaan bakat dan minat sehingga mereka dapat saling bertukar fikiran, pendapat dimana pemikiran mereka pun sejalan sehingga dapat memunculkan sesuatu yang baru begitupun minat bakat yang lain. PIAUD merupakan satu diantara banyak program studi yang sangat menekankan mahasiswanya untuk selalu mengembangkan kreativitasnya hal tersebut terjadi



karena semua elemen yang ada didalam program studi PIAUD, khususnya mahasiswa ingin memiliki pengalaman sebanyak-banyaknya dan seluas-luasnya agar nantinya mahasiswa tidak hanya mendapatkan teori di kelas melainkan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hingga saat Prodi PIAUD masih terus berusaha untuk memfasilitasi dan menanpung semua bakat dan minat yang dimiliki oleh mahasiswa, semangat mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas pun sangat antusias hal tersebut dapat dilihat dari berbagai prestasi yang telah di raih oleh mahasiswanya selama ini. Pundi-pundi prestasi tersebutlah yang terus menjadi pemacu semangat bagi mahasiswa dan seluruh elemen yang ada di dalam PRODI PIAUD untuk terus menegembangkan bakat, minat yang dimiliki oleh mahasiswa.

Keberhasilan yang telah diraih saat ini tentunya tak lepas dari usaha keras dan kreativitas mahasiswa dan dukungan seluruh elemen yang ada didalamnya sehingga kini inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD menjadi salah satu Prodi yang produktif dengan berbagai karyanya. Salah satu usaha program studi PIAUD dan mahasiswanya yakni dengan membentuk adanya komunitas yang didirikan oleh mahasiswa PIAUD, yakni melalui inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD yang lebih dikenal dengan dikalangan mahasiswa sebagai ciri khas

keistimewaan PIAUD. Program inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD merupakan komunitas yang menjadi salah satu wadah bagi mahasiswa PIAUD untuk mengembangkan, kreatifitas, bakat dan minat yang dimiliki mahasiswa. Dari komunitas inilah bakat minat mahasiswa banyak tersalurkan dan dapat menghasilkan banyak karya. Tentunya komunitas ini dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai wadah atau lingkungan untuk berkumpul dengan rekan yang memiliki bakat minat yang sama sehingga komunitas inipun menjadi salah satu wadah untuk menampung, mengolah dan menciptakan hal baru. Bagi mahasiswa PIAUD sendiri, komunitas ini dapat dijadikan ajang untuk menemukan bakat dan minatnya, bagi mahasiswa baru terkadang banyak yang belum menemukan minatnya atau pun masih bingung dengan kemampuan apa yang dapat dikembangkan, disinilah salah satu tugas penting komunitas ini dibuat yakni untuk dapat menentukan apa yang sebenarnya bakat dan minat yang dimiliki mahasiswa. Dari komunitas ini juga sudah melahirkan banyak mahasiswa yang berprestasi baik itu prestasi nasional maupun di kancah lokal, berawal dari hobi biasanya mahasiswa di komunitas ini mulai mengolah kemampuan yang dimilikinya. Sampai saat ini inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD memiliki beberapa bidang atau yang disebut kotak yang menangani, menampung, mengembangkan, mengolah dan mengasah kreativitas dan bakat yang dimiliki mahasiswa.

Salah satu usaha inovasi dan kreativitas keilmuan program studi PIAUD dilakukan melalui kotak-kotak yang tersedia di komunitas PIAUD STUDIO yakni kotak musik yang mengolah dan mengasah bakat dibidang musik, olah vokal dan cipta lagu mahasiswa PIAUD, kotak tari yakni kotak yang mengolah bakat dibidang seni tari, dan cipta gerak, kotak dongeng yakni kotak yang mengolah bakat di bidang kreatifitas seni pantomim dan olah vokal , kotak, kotak tulis yakni kotak yang mengolah bakat mahasiswa dibidang karya tulis ilmiah, dongeng, berita dan karya tulis lainnya, kotak sinematografi yakni kotak yang mengolah bakat di bidang akting, produksi film, drama, dan desain grafis, dan yang terakhir ada kotak gambar yakni kotak yang menangani bidang kreativitas seni menggambar adapun gambar yang biasa di produksi yakni produksi buku kegiatan anak, mengkonsep buku kegiatan anak dan seni sketsa .Dan setiap kotak mempunyai tujuan dan hasil capaian yang berbeda-beda. Namun semua kotak di komunitas PIAUD STUDIO memiliki visi yang sama yakni menegembangkan, bakat, minat dan kreativitas mahasiswa PIAUD agar menjadi mahasiswa yang produktif dan unggul. Semua itu dilakukan oleh mahasiswa PIAUD karena mahasiswa sadar betul bahwasanya mahasiswa tidak hanya cukup dengan berbekal materi yang dapat di kelas namun mahasiswa juga harus memiliki ketrampilan dibidang non akademik sebagai penunjang saat dilapangan. Selain

bekal dilapangan diharapkan setiap anggota PIAUD STUDIO juga dapat menghasilkan prestasi-prestasi non akademik yang akan membawa nama baik PIAUD di luar kampus dengan berbagai prestasi yang di raihinya.

PIAUD STUDIO adalah sebuah komunitas yang didirikan pada tahun 2016 dan evolusi atau pergantian dari RS (Raudlah Studio). Pergantian nama komunitas dari RS menjadi PS adalah akibat digantinya nama program studi PGRA (Pendidikan Guru Raudhlatul Athfal) menjadi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) namun meski ada pergantian nama hal tersebut tidak mengubah prinsip mahasiswa PIAUD yakni kreatif dan berprestasi. Dari awal berdirinya komunitas RS komunitas ini sebelumnya pun sudah beberapa kali menjuarai event-event tingkat nasional ataupun lokal. Berdirinya komunitas ini diawali oleh sekelompok mahasiswa PGRA waktu itu yang suka berkumpul bersama untuk saling sharing dan mengikuti perlombaan, kemudian perkumpulan mahasiswa-mahasiswa tersebut diikuti oleh semakin banyak mahasiswa, mulai dari situlah terkumpul mahasiswa dengan hobi, bakat, minat yang sama sehingga dibentuklah bidang-bidang yang sesuai dengan minat mahasiswa. Dan hal tersebut sangat diapresiasi oleh ketua prodi PGRA. Seiring berjalannya waktu program studi PGRA berganti menjadi PIAUD dan RS pun berubah menjadi PS. Pada generasi PS ini ketua proram studi PIAUD ingin meningkatkan mutu dan kualitas kreativitas mahasiswa PIAUD sehingga pada generasi

PS ini mahasiswa diminta selain dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kotak atau bidang juga dapat menghasilkan lebih banyak karya dan prestasi. Melalui bimbingan intens dari Kaprodi mahasiswa di bimbing secara langsung dan secara ketek hal itu tidak lain dan tidak bukan agar mahasiswa serius dan dapat menghasilkan karya.

Mungkin bagi setiap anggota yang baru masuk akan merasa berat karena selalu mendapat tugas dan deadline untuk selalu menghasilkan karya namun bagi anggota yang sudah lama akan merasakan hasil dari bimbingan dan usahanya. Dengan banyaknya jumlah anggota PIAUD STUDIO tidak semua mahasiswa dapat bertahan dan menghasilkan atau mengembangkan bakat minatnya, hanya mahasiswa yang tekun dan bersungguh-sungguh yang dapat bertahan dan dapat mengembangkan kreativitasnya.

Sepanjang perjalanan komunitas PIAUD STUDIO banyak hal telah dilalui, mulai dari banyaknya anggota yang mulai bosan, malas berlatih sampai ada beberapa mahasiswa yang hingga akhirnya pasif dari komunitas hal tersebut terjadi karena beberapa faktor baik faktor intern maupun ekstern mahasiswa. Bukan hal mudah bagi kami mahasiswa untuk mengembangkan komunitas yang tergolong belum lama berdiri, butuh banyak usaha, kerja keras dan banyak dukungan untuk mencapai titik saat ini yakni PIAUD dengan mahasiswanya yang banyak

menghasilkan karya dan prestasi. Dan kami sadar betul bahwa masih banyak kekurangan dari segi fasilitas, ataupun sarana prasarana namun kekurangan itu bukanlah sebuah alasan bagi mahasiswa untuk menghasilkan karya dan prestasi. Banyak komunitas yang tidak berjalan atau berhenti di tengah jalan karena minimnya fasilitas atau dukungan dari pihak lain. Bagi PIAUD STUDIO kekurangan tersebut tidak membuat mahasiswa menjadimenyerah akan tetapi kekurangan tersebut menjadikan mahasiswa berfikir kreatif, yakni bagaimana caranya agar komunitas dapat tetap berjalan dengan fasilitas yang seadanya namun tidak mengurangi kemampuan dan kualitas kreativitas mahasiswanya. Setiap permasalahan yang dihadapi di dalam komunitas nantinya akan di tanggulangi dan diperbaiki bersama oleh mahasiswa dan kaprodi, sehingga didalamnya ada keterlibatan semua elemen program studi PIAUD dalam usahanya memperbaiki kualitas pelayanan kepada mahasiswa. Karena pelayanan dan fasilitas juga menjadi salah satu faktor yang menunjang bagi mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang diwawancarai terkait kotak yang diminati hasilnya menunjukkan bahwa setiap mahasiswa mempunyai minat yang berbeda-beda. Saat di wawancarai bahwa minat yang mereka pilih adalah minat yang berkaitan dengan bakat yang dimiliki oleh mahasiswa, adapula yang hanya coba-coba karena tertarik namun pada akhirnya

mendalaminya yang suka dan adapula yang memang sudah pernah ikut ekstra tersebut namun sempat berhenti dan sekarang mulai melanjutkan kembali, ada yang tertarik mengikuti PIAUD STUDIO karena prestasi yang sering diraihinya sehingga membuat mahasiswa tersebutpun ingin meraih prestasi melalui komunitas ini, ada yang ingin menghasilkan karya dan diterbitkan. Ada begitu banyak alasan atau argument yang membuat mahasiswa tertarik untuk masuk kedalam komunitas PIAUD STUDIO namun satujuan mereka yakni mengasah bakat yang mereka miliki dan mengembangkan kreativitas.

Dengan antusias mahasiswa yang begitu tertarik untuk bergabung dengan komunitas PIAUD STUDIO ini, usaha yang perlu dilakukan oleh Program Studi PIAUD untuk mengembangkan minat mahasiswanya yakni PRODI hendaknya memberikan fasilitas bagi setiap kotak di PIAUD STUDIO yang dapat menunjang setiap minat yang dimiliki mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mengasah minatnya dan lebih semangat dalam berlatih. Dari masing-masing anggota kotak menginginkan adanya sebuah fasilitas dan pelayanan khusus.

Dari hasil wawancara dengan ketua PIAUD STUDIO dan masing-masing anggota kotak menyampaikan mereka ingin mendapat fasilitas penunjang tambahan, meskipun hingga saat ini PIAUD STUDIO sudah memiliki beberapa alat atau fasilitas

penunjang kegiatan. Dari masing masing kotak menyampaikan beberapa masukan untuk kedepannya dari kotak sinematografi ingin Prodi memfasilitasi media yang dibutuhkan, seperti kamera, tripod dan lain-lain hal tersebut bertujuan agar saat mahasiswa ingin memproduksi film atau karya mereka lebih bagus. Didalam kotak sinematografi ini sendiri sudah berjalan beberapa program yakni seperti pembuatan film, pelatihan IT, chanel youtube dan seni drama. Dari kotak dongeng berharap sering-sering mengadakan pelatihan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan mendongeng didepan publik selain itu anggota baru dari kotak dongeng juga berharap sering adanya follow up agar anggota lebih terpantau dan tahu sejauhmana perkembangan yang telah dicapai. Kotak dongeng merupakan salah satu kotak yang paling sering menyumbangkan prestasi-prestasinya melalui berbagai ajang perlombaan, kotak ini juga telah bekerja sama dengan saluran radio RRI untuk mengisi kegiatan dongeng setiap minggunya. Selanjutnya ada kotak musik, dari kotak musik sendiri mengharapkan agar prodi dapat memfasilitasi kotak ini dengan berbagai alat musik, agar dalam proses latihan dapat berjalan secara intens, selain itu kotak ini juga menginginkan adanya semacam pagelaran seni yang ditujukan untuk semua kotak di PIUAD STUDIO sebagai ajang untuk menampilkan hasil latihan yang selama ini dilakukan, dan agar anggota juga lebih tekun dalam berlatih. Didalam kotak ini sudah terdapat band yang



bernama ANODAY yakni band mahasiswa PIAUD, band ini sudah beberapa kali mendapat undangan untuk mengisi kegiatan kampus maupun luar kampus, meskipun dengan alat musik yang mereka miliki dari setiap anggota, selain itu di kotak musik juga memiliki grup paduan suara yang biasa mengisi acara-acara dalam kampus. Dari kotak gambar berharap agar prodi dapat memberikan pelatihan terkait teknik-teknik menggambar agar mahasiswa atau anggota dapat lebih produktif selain itu dari anggota juga ingin agar mahasiswa juga mempunyai karya dan mahasiswa diberikan arahan dan arah tujuan untuk kedepannya agar mahasiswa dapat menghasilkan karya. Sampai saat ini kotak gambar telah menerbitkan buku-buku kegiatan anak dan juga membuka unit usaha pembuatan sketsa. Dan yang terakhir ada kotak kepenulisan atau kotak pena harapan dari kotak pena yakni setiap anggota atau penulis ingin mendapatkan bimbingan yang intens sehingga anggota dapat lebih aktif dan produktif dalam menghasilkan karya tulis, selain itu anggota dari kotak tulis juga ingin mendapatkan informasi lomba yang dapat diikuti agar anggota kotak tulis juga dapat menghasilkan sebuah karya dan prestasi. Sampai saat ini kotak tulis PIAUD STUDIO menangani berita-berita kampus yang berkaitan dengan kegiatan, agenda ataupun program kerja selain itu beberapa prestasi dibidang kepenulisan juga telah diraih di tingkat nasional.

Hasil dari wawancara yang dilakukan bahwasanya hal yang perlu dilakukan oleh Prodi PIAUD dan juga PIAUD STUDIO yakni memberikan fasilitas yang memadai yang menunjang untuk pengembangan kreativitas mahasiswa, selain fasilitas follow up dan pengawasan juga perlu ditingkatkan kembali, sehingga anggota di setiap kotak menjadi lebih terkontrol. Mahasiswa juga berharap adanya sebuah tujuan dan capaian yang jelas dari setiap kotak. Pengadaan event untuk mahasiswa sabagai ajang tunjuk bakat pun diharapkan diadakan sebagai pertunjukan dari hasil latihan mahasiswa, selain itu beberapa kotak juga berharap adanya pelatih khusus dan pengadaan kegiatan seperti workshop ataupun pelatihan untuk melatih kemampuan yang dimiliki agar dapat optimal. Meskipun dari komunitas juga terkadang mengadakan event seoperti yang sudah berjalan saat ini yaitu setiap tanggal 10 November, komuita PIAUD STUDIO selalu mengadakan event peringatan hari pahlawan. Event tersebut digunakan oleh PIAUD STUDIO sebagai ajang unjuk bakat dari masing-masing kotak dari hasil latihan selama ini. selain itu pada event tersebut PIAUD STUDIO juga mengundang UKM, UKK dan komunitas baik daalam maupun luar kampus sebagai ajang eksistensi dan memperkenalkan PIAUD.

Dari masukan-masukan tersebut menjadi sebuah catatan untuk Prodi PIAUD untuk memperbaiki kualitas pelayanan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa. Meskipun sudah banyak prestasi yang

diraih sampai saat ini namun prodi tetap harus berbenah agar kedepan mahasiswa PIAUD menjadi lebih kreatif dan produktif dalam menghasilkan karya, prestasi dan ide-ide baru yang segar. Baik prodi maupun komunitas tidak boleh merasa puas terlebih dahulu, dengan adanya catatan-catatan tersebut menjadi sebuah PR besar kedepannya agar prodi dan komunitas agar dapat bekerja lebih optimal untuk pengembangan kreativitas mahasiswa PIAUD.

Walaupun masih menjumpai beberapa kekurangan, baik dari segi fasilitas ataupun pengawasan namun setaip anggota komunitas PIAUD STUDIO tetap optimis dalam mengasah kreativitas dan kemampuan yang ia miliki, mereka mempunyai pola pikir yang berbeda yakni mereka akan berberfikir bagaimana caranya mereka tetap bisa mengembangkan minat dan kreativitasnya meskipun dengan adanya kekurang, dan kekurangan tersebut tidak menjadikan alasan bagi mahasiswa untuk tidak kreatif. Adakalanya atau bahkan banyak kemungkinan yang terjadi bahwa ide-ide kreatif dan gagasan-gagasan baru muncul saat kita terdesak atau saat kita memiliki sesuatu yang minim, maka dari situlah biasanya akan muncul bagaimana caranya mahasiswa dapat menghasilkan kreativitas dan karya meskipun dengan fasilitas yang seadanya. Hal itulah yang diungkapkan oleh beberapa anggota dari kotak yang ada di PIAUD STUDIO. Mereka berpendapat bahwa

mereka akan besar saat memulai dari hal kecil, sehingga mereka tetap semangat untuk terus mengasah kreativitas mereka meskipun ada beberapa kekurangan. Saat menjumpai hal tersebut maka mahasiswa akan berkordinasi dengan kaprodi untuk mendapatkan splusi terbaik dalam memecahkan problem tersebut.

Pandangan mahasiswa terkait pengembangan kreativitas di PRODI PIAUD sudah bagus, hal itu dibuktikan dengan perolehan prestasi dan karya yang telah dicapai oleh mahasiswa PIAUD. Meskipun masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dan terus ditingkatkan agar lebih efektif. Karena memang dengan banyaknya mahasiswa sehingga tidak semua bakat minat dan kreativitas mahasiswa dapat tertampung. Apalagi saat di bandingkan jumlah mahasiswa PIAUD dengan tenaga yang mengelola prodi dan komunitas PIAUD STUDIO maka jumlah penggeraknya tergolong sangat sedikit. Hal tersebut berdampak terhadap seperti halnya pemantauan yang harus lebih di tingkatkan agar lebih efektif, follow up anggota agar lebih terkontrol selain lebih terkontrol dengan adanya follow up ini anggota antar kotak juga dapat lebih kenal dan dapat saling bertukar fikiran atau sharing terkait ide yatau konsep yang mereka miliki. Bimbingan yang lebih intens dan juga peningkattan partisipasi dari mahasiswanya hal ini perlu di tingkatkan dan perlu kerjasama ekstra antara prodi dan komunitas pasalnya dari sekian banyak

mahasiswa PIAUD masih ada beberapa mahasiswa yang memiliki bakat akan tetapi karena kurangnya rasa percaya diri dan kurangnya pendekatan membuat bakat dan minat mereka belum dapat tersalurkan. Saat melakukan perbandingan antara komunitas PIAUD STUDIO dengan komunitas atau prodi-prodi lain, PRODI PIAUD dan komunitasnya termasuk prodi yang kreatif dan produktif, karena bakat dan minat mahasiswa dapat ditampung dan dikembangkan, kemudian banyak prestasi yang telah diperoleh dan karya yang dihasilkan.

Adanya komunitas juga menjadi salah satu jembatan bagi mahasiswa dan juga Prodi untuk saling mengeratkan dan menjalin sinergitas. Hal itu terbukti dengan saling keterbukaan prodi dengan mahasiswa, keterbukaan disini adalah dimana dosen dan kaprodi menjadi bahan acuan, konsultasi dan bahan pertimbangan bagi masalah ataupun problem mahasiswa. Kaprodi dan dosen senantiasa menjadi pembimbing dengan segala keterbukaan, mahasiswa dan dosen pun kerap kali saling berbagi ide dan bertukar fikiran atau sharing tekkait ide-ide yang dimiliki. Sehingga bagi mahasiswa menganggap seluruh elemen yang ada di prodi PIAUD sebagai satu kesatuan dan keluarga. seperti itulah komunitas PIAUD menjadi salah satu jembatan bagi mahasiswa dan kaprodi PIAUD. Hal yang mungkin jarang dijumpai pula di prodi-prodi atau komunitas lain.

Semua ini dapat dicapai tentunya bukan hanya kerja keras mahasiswanya, tentu saja ada dorongan , motivasi, semangat dan bantuan dari kepala prodi dan dosen-dosen PIAUD. Hingga saat ini PRODI PIAUD yang bekerja sama dengan PIAUD STUDIO masih terus mencoba dan memperbaiki sistem dalam hal pengembangan kreativitas mahasiswanya. Hal tersebut dilakukan tidak lain dan tidak bukan agar seluruh potensi dan kreativitas dan minat mahasiswa PIAUD dapat dioptimalkan dan dikembangkan yang harapannya dari pengembangan tersebut dapat melahirkan prestasi-prestasi yang membanggakan. Tidak hanya itu tetapi yang menjadi tujuan utama dari Prodi PIAUD dan komunitas PIAUD STUDIO yakni agar potensi yang dimiliki dapat berkembang sbagai bekal saat nanti terjun dilapangan.

## **B. MODEL PENGEMBANGAN INOVASI DAN KREATIVITAS KEILMUAN MAHASISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Pengembangan model inovasi dan kreativitas keilmuan pendidikan anak usia dini dilakukan berbasis pada pengembangan kreativitas mahasiswa yang dilakukan oleh komunitas. Komunitas merupakan suatu kelompok yang di dalamnya setiap anggota disatukan oleh persamaan visi dan misi serta tujuan. Dalam ruang lingkup komunikasi, komunitas masuk ke dalam konteks komunikasi organisasi di mana

mahasiswa yang bersama-sama, melalui suatu hierarki pangkat dan pembagian kerja berusaha mencapai tujuan tertentu (Rogers dan Rogers dalam Moss dan Tubs, 2005:164). Tujuan yang hendak dicapai merupakan alasan yang melatarbelakangi terbentuknya komunitas. Hal tersebut dapat kita lihat pada komunitas-komunitas yang ada di sekitar yang terbentuk berdasarkan kesamaan yang mereka miliki, mulai dari kesamaan tujuan sehingga terbentuk komunitas *gank* motor, komunitas *Hijabers*, dan komunitas-komunitas lain, serta kian maraknya komunitas sosial yaitu komunitas yang terbentuk atas dasar kesadaran sosial yang tinggi. Komunitas sosial adalah organisasi nonprofit yang di dalamnya setiap anggota merumuskan visi, misi, serta tujuan mereka dan merealisasikan visi, misi, serta tujuan tersebut ke dalam tindakan nyata. Dengan tujuan tersebut, komunitas pada umumnya bergerak untuk meningkatkan kesadaran anggotanya dengan menggerakkan kegiatan melalui sektor pendidikan, sejarah, budaya dan lain-lain.

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008) adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antaranggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values. Komunitas adalah sebuah kelompok mahasiswa dari beberapa

organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002: 4).

Menurut Crow dan Allan, komunitas dapat terbagi menjadi dua komponen, yaitu berdasarkan lokasi atau tempat wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat di mana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis dan berdasarkan minat sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, yaitu mengembangkan kreativitas keilmuan anak usia dini.

Menurut Vanina Delobelle, definisi suatu komunitas adalah kelompok beberapa orang yang berbagi minat yang sama, yang terbentuk oleh empat faktor, yaitu komunikasi dan keinginan berbagi. Para anggota saling menolong satu sama lain; tempat yang disepakati bersama untuk bertemu; ritual dan kebiasaan: Orang-orang datang secara teratur dan periode. Komunitas ini adalah kumpulan mahasiswa yang berkomitmen dalam pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini.

Vanina juga menjelaskan bahwa komunitas mempunyai beberapa aturan sendiri, yaitu saling berbagi. Mahasiswa saling menolong dan berbagi pengalaman dan keilmuan satu sama lain dalam



komunitas. Mereka saling respon dan komunikasi satu sama lain. Komunitas yang dibentuk mahasiswa Prodi PIAUD adalah Komunitas PIAUD Studio yang berperan sebagai wadah bagi mahasiswa PIAUD IAIN Purwokerto untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minatnya dalam bidang keilmuan. Keilmuan pendidikan anak usia dini dikembangkan sesuai dengan minat mahasiswa dalam mengembangkan model yang tepat bagi mahasiswa.

PIAUD Studio ini mengorganisasi mahasiswa dalam berkarya untuk mengembangkan keilmuan dalam rangka untuk mendapatkan prestasi. PIAUD Studio merupakan evolusi dari Raudlah Studio, pada awal berdiri pada tahun 2015, komunitas ini bernama Raudlah Studio komunitas ini didirikan oleh mahasiswa Pendidikan Guru Raudhlatul Atfal (PGRA) generasi pertama. Awal mula berdirinya komunitas ini yakni dari kumpulan beberapa mahasiswa yang memiliki hobi dan kesukaan yang sama, semakin hari perkumpulan mahasiswa tersebut semakin banyak anggota atau mahasiswa yang tertarik untuk bergabung dan mengembangkan bakat minatnya di dalam komunitas tersebut. Pada awal berdirinya Raudlah Studio hanya berfokus pada beberapa bidang yakni bidang musik, tari, dan sinematografi untuk bidang yang lain masih belum ada.

Pada waktu itu generasi pertama Raudlah Studio di pimpin oleh Lifian Andre sebagai ketua umum dari

komunitas tersebut, di bawah kepemimpinannya Raudlah Studio berhasil melakukan inovasi keilmuan pendidikan anak usia dini yang dibuktikan dengan memperoleh banyak prestasi yang cukup gemilang karena komunitas termuda dan terbaru di FTIK, namun sudah meraih beberapa prestasi di antara prestasi yang diraih waktu itu yakni diantaranya: Juara 1 lomba Film Pendidikan, Juara 1 Got Talent: perkusi, Juara 3 Duta FTIK, dan Juara terbaik ke-2 Lomba Film.

Selain itu, Raudlah Studio juga pernah diundang dalam acara Malam penganugrahan G-Fair di UNSOED dan BKKBN Jawa Tengah di Solo. Hal ini menunjukkan bahwa sejak berdirinya komunitas ini telah banyak melahirkan prestasi-prestasi yang membanggakan, hal tersebut tentunya tak lepas dari bimbingan, arahan dan dorongan para dosen PIAUD. Seiring perjalanan waktu nama Raudlah Studio berevolusi menjadi PIAUD Studio hal tersebut terjadi karena perubahan nama program studi, yang awalnya bernama Pendidikan Guru Raudhlatul Athfal (PGRA) kini berubah menjadi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Pergantian tersebut terjadi pada pertengahan tahun 2016.

Setelah berevolusi menjadi PIAUD Studio akhirnya mulailah terjadi perubahan program kerja dan kepengurusan yang baru namun perubahan nama tersebut tidak mertubah visi dari Raudlah Studio yakni mengembangkan minat bakat dan kreativits mahasiswa PGRA. Diawal pergantian nama dari RAUDLAH STUDIO menjadi PIAUD Studio, pengurus

baru mulai melebarkan sayapnya yakni dengan mengembangkan bidang minat, bakat dan kreativitas mahasiswa menjadi beberapa bidang atau lebih dikenal dengan kotak. Hal ini dilakukan oleh pengurus PIAUD Studio karena melihat kebutuhan dan banyaknya minat dan bakat mahasiswa yang perlu untuk dikembangkan. Diantara kotak-kotak yang kami kembangkan yakni adanya pengembangan kotak baru dari yang awalnya hanya ada kotak musik, tari dan sinematografi kini di PIAUD STUDIO ada di antaranya kotak sinematografi, kotak musik, kotak gambar, kotak dongeng, kotak tulis, dan kotak tari.

Seiring berjalannya waktu PIAUD Studio terus berinovasi dan berkolaborasi dengan mahasiswa PIAUD, hingga setelah berselang beberapa waktu kami pengurus komunitas PIAUD Studio pun mulai menginovasikan visi kami, dari yang awalnya hanya di jadikan sebagai wadah pengembangan bakat, minat dan kreativitas mahasiswa PGRA, kini kami menambahkan capaian kami yaitu dalam bentuk karya, sehingga pada visi PIAUD Studio yakni selainmembentuk mahasiswa yang kreatif PIAUD Studio juga membentuk mahasiswa yang produktif dalam menghasilkan karya.

Tidak mudah bagi kami untuk membesarkan nama PIAUD Studio sampai seperti yang sekarang ini. Diawal periode terbentuknya PIAUD Studio pengurus dan Kaprodi harus bekerja keras untuk

mengembangkan kotak-kotak yang sebelumnya belum ada pada masa Raudlah Studio, mahasiswa dan kaprodi harus mencari mahasiswa-mahasiswa yang memiliki kompetensi dan bakat yang akan dijadikan sebagai benih yang akan dikembangkan. Komunitas dan Prodi harus bekerja keras dalam mengawal pengembangan kreativitas mahasiswanya. Pada waktu para dosen mengajak PIAUD Studio untuk berkomitmen bahwa PIAUD Studio harus menjadi komunitas yang besar, komunitas yang menghasilkan banyak prestasi dan karya sehingga nantinya setiap anggota PIAUD Studio akan memiliki karya nya masing-masing.

Saat membicarakan karya dan prestasi mahasiswa PIAUD saat ini sudah begitu banyak, hal tersebut tentunya tak pernah lepas dari campur tangan dosen-dosen PIAUD. Jikalau ditelisik kebelakang terkait hasil karya dan prestasi yang diraih saat ini, maka semua kotak memiliki keunggulannya masing-masing. Hal tersebut menunjukkan kesuksesan dosen PIAUD dalam membimbing dan membina mahasiswanya melalui komunitas PIAUD Studio. Di antara karya dan prestasi dari masing-masing kotak yakni.

### **Kotak Tulis**

Kotak tulis adalah salah satu kotak baru yang berada di bawah naungan komunitas PIAUD Studio, kotak ini menangani terkait bidang kepenulisan di antara bidang kepenulisan yang di kembangkan dalam

kotak ini yakni, *pertama*, kepenulisan berita, kepenulisan berita ini berarti mahasiswa di kotak tulis diajarkan bagaimana cara menulis berita yang baik, benar, dan menarik. Sampai saat ini kotak tulis dibagian berita masih terus aktif dan memegang peran penting di Prodi PIAUD, kotak ini menangani setiap berita kegiatan mahasiswa, agenda ataupun program kerja mahasiswa.

Selain menulis berita mahasiswa kotak tulis. *Kedua*, untuk menulis dongeng atau cerita anak, pada bidang kepenulisan cerita anak ini mahasiswa lebih sering dilibatkan dalam sebuah kompetisi atau perlombaan kepenulisan, dibidang kepenulisan cerita anak ini telah melahirkan beberapa prestasi di tingkat nasional, selain itu ada juga karya mahasiswa yang dibukukan dan diterbitkan di grup gramedia atau penerbit-penerbit buku ternama. Satu lagi bidang di kotak tulis yang tak kalah menarik yakni *ketiga*, bidang kepenulisan karya tulis ilmiah disini setiap anggota kotak tulis akan diajari membuat tulisan-tulisan artikel ilmiah. Seperti tulisan parenting, tulisan pendidikan anak. dan dibimbing terkait bagaimana menulis tentang karya tulis ilmiah yang nantinya mahasiswa juga kan dilibatkan dalam ajang-ajang perlombaan karya tulis ilmiah.

Pada poin ketiga, tulisan ini akan dipublis di laman Sahabat Keluarga dan Anggun PAUD yang diwadahi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Puluhan artikel yang sudah dimuat dikedua laman ini. Diantaranya artikel dilaman sahabat keluarga kemendikbud yang berjudul *“Banyak Kontradiksi dalam Mendidik Anak di Rumah”*, *“Menyikapi Dampak Negatif Anak yang terkena Prank”*, *“Mendisiplinkan anak; Beda kaki, Beda sepatu”*, *“Mood Anak berubah-ubah? Berikut Cara Menghadapinya”*, *“Alam dan Kreativitas Anak”*. Kemudian ada artikel yang dilaman anggun PAUD kemendikbud yang berjudul *“5 Jitu Kenalkan Sikap Kepedulian Pada Anak”*, *“Terapi Bersikap Sabar Pada Anak”*, *“Dimanakah Bakat Saya!”*, *“Waspada!, Budaya Literasi Digital Mumburu Anak Generasi Alpha”*, *“Bicara dengan Anak, bukan Bicara kepada Anak”*. Kedua laman ini sangat memberi dampak positif pada prodi PAUD. Terutama, dampak kepercayaan dari luar, dampak positif akademik tentang ilmu pendidikan anak, dampak belajar menulis artikel ilmiah yang berkualitas.

Kemudian, keterampilan menulis akan berdampak besar terhadap prodi PIAUD dengan banyaknya prestasi-prestasi, karya buku dan konten tentang aktivitas kegiatan PIAUD yang terpapar di media sosial, baik Instagram, facebook, web, dan lain-lain. Selain itu, prodi PIAUD membuka pintu untuk para mahasiswa PIAUD menumbuhkan kreativitas menulis untuk mengelola media sosial tersebut. Dalam keterampilan menulis, mahasiswa PIAUD dapat memiliki daya literasi yang kuat, akademik yang berkualitas, mempunyai kreativitas menulis yang

bagus. Prestasi yang telah diraih oleh kotak tulis hingga saat ini yaitu.

1. Juara 1 menulis dongeng Islami Untuk Anak Usia Dini tingkat nasional di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018
2. Juara 2 menulis dongeng Islami Untuk Anak Usia Dini tingkat nasional di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018
3. Juara 2 lomba kepenulisan Esai tingkat nasional di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 2018
4. Juara 1 lomba menulis naskah dongeng berbasis literasi untuk AUD tingkat nasional di UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2019
5. Juara 2 menulis naskah permainan anak berbasis literasi untuk AUD tingkat nasional di UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2019
6. Juara 3 menulis cerita anak di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tingkat nasional tahun 2018

Kemudian karya kotak tulis yang sudah diterbitkan oleh penerbit yaitu.

1. Dongeng Fabel Karakter Anak Persahabatan Binatang di terbitkan oleh penerbit Media Cerdas karya (Reni Setyawati) penerbit media cerdas.

2. Dongeng Penuh Hikmah Binatang dan kelebihan karya (Reni Setyawati) penerbit media cerdas.

Selain dongeng beberapa karya anggota kotak tulis juga dibukukan dalam bentuk antologi diantaranya antologi pilar puisi kampus hijau IAIN Purwokerto dan antologi cerpen di Universitas Veteran. Hingga saat ini kotak tulis masih berusaha untuk terus berbenah dan bekerja keras untuk mendulang berbagai prestasi kembali dan menghasilkan lebih banyak karya. Dibawah bimbingan dosen PIAUD mahasiswa di bombing dan diarahkan untuk lebih produktif. Saat diwawancarai salah satu anggota kotak tulis menyampaikan bahwa ia merasa bangga dan senang karena dapat bergabung kedalam kotak tulis, ia merasa disini bakat, hobi dan minatnya di bidang kepenulisan tersalurkan meskipun terkadang masih sering merasa terkendala saat disuruh untuk menghasilkan karya, namun dengan bimbingan dan kerjasama anttar anggota dia merasa senang dan bangga. Ia juga menyampaikan harapannya bahwa ia ingin dapat berprestasi seperti teman-temannya dan menghasilkan sebuah karya.

Adapun beberapa hal yang dilakukan oleh komunitas PIAUD Studio dan juga Prodi PIAUD dalam hal pengembangan kreativitas mahasiswa dibidang kepenulisan yakni diantaranya:

1. Memberikan ruang kepada mahasiswa untuk ikut turut andil dalam menangani hal-hal yang



berkaitan dengan berita di media sosial, yakni mahasiswa diberi wewenang secara penuh untuk membuat dan mengolah berita di media massa dan media sosial.

2. Mengikutkan mahasiswa dalam berbagai kompetisi.
3. Memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang memiliki ide atau gagasan untuk menulis.
4. Memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk memilih karya tulis yang diinginkan dan diminati oleh mahasiswa.
5. Memberikan pelatihan atau workshop untuk ketrampilan menulis untuk anggota kotak.

### **Kotak Musik**

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera individu. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam di antaranya bahwa (1) musik adalah bunyi/kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera pendengar, (2) musik adalah suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya, dan (3) musik adalah segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau oleh kelompok individu yang disajikan sebagai musik. Dari beberapa definisi tersebut, maka musik merupakan segala bunyi yang

dihasilkan manusia secara sengaja yang disajikan sebagai musik.

Musik dan mahasiswa PIAUD dua kata yang tidak asing, dimana musik ini seringkali digunakan dalam pembelajaran ataupun kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan dunia pendidikan anak. Sebagai salah satu usaha untuk membekali mahasiswa dibidang seni musik dan tari suara komunitas PIAUD Studio mendirikan kotak musik. Meskipun mahasiswa pada dasarnya mendapatkan ilmu dalam mata kuliah seni musik maka apa yang sudah didapatkan didalam kelas akan diaplikasikan atau di mainkan di dalam kotak musik komunitas PIAUD Studio ini.

Kotak musik PIAUD studio merupakan satu di antara dua kotak yang tertua, kotak musik ini menampung bakat dan minat mahasiswa yang memiliki hobi bermain musik, bidang tarik suara dan cipta lagu. Pada awal berdirinya kotak musik ini langsung membentuk grup band mahasiswa PIAUD yakni Anoday. Grup band ini didirikan oleh Andre lifian sebagai gitaris, Rizki Endriano dan Hanif sebagai pemain gitar bass, Risdianto pemain keyboard, Latifah sundari sebagai Vokalis dan Anam hamdan pemain katon. Sama halnya dengan Ruadlah Studio seiring pergantian nama Prodi nama band Piaud Studio kini juga berubah menjadi Anoweak yang artinya “tidak ada kelemahan” yang esensinya adalah semua personil anggota band ini semuanya perempuan akan tetapi tidak menunjukkan bahwa mereka lemah. Personil band Anoweak terdiri

dari Laela nur afifah, Diah sekar rini, Rena reforevanie, Ficky syifa dan Via yulianti dengan Koordinator kotak musik yakni Azharul kumala.

Selain mempunyai band, kotak musik juga memiliki group paduan suara, awalnya paduan suara ini dipelopori oleh Latifah sundari, paduan suara ini memiliki personil kurang lebih sekitar 25 anggota dengan dan dibagi menjadi beberapa tipe nada suara, stiap personil memiliki tuas tangga nada suara sendiri sendiri, mulai dari, sopran, alto dan bass. Pada bidang paduan suara ini PIAUD Studio di setiap penampilan selalu membawakan lagu yang dicover sendiri dan juga setiap tampil membawakan lagu yang berbeda, adapun genre lagu yang biasa di bawakan yakni lagu anak, lagu anak selalu ada di setiap penampilan karena lagu anak ini adalah ciri khas paduan suara PIAUD Studio, kemudian lagu dengan genre dangdut, pop dan lagu daerah.

Kotak musik PIAUD Studio mungkin tidak seaktif seperti kotak yang lainnya dalam hal mengikuti kompetisi atau perlombaan namun kotak musik lebih sering mendapat undangan untuk tampil baik dalam acara kampus ataupun luar kampus. Adapun beberapa event atau undangan yang pernah dihadiri dan yang pernah atau biasa mengundang group band PIUD STUDIO untuk mengisi di acara tersebut di antaranya: Kafe Baca Teluk, Acara Fantastik IAIN Purwokerto,

Acara Ikrar Sumpah Pemuda oleh Yatim Mandiri, Sumpah Pemuda Banyumas oleh Urup Project.

Kemudian untuk bidang paduan suara kotak musik juga beberapa kali mengisi acara-acara dalam kampus diantaranya: Yudisium Mahasiswa FTIK (setiap tahun) dan IPPBMM. Tujuan dari kotak musik dengan mengisi diberbagai event atau undangan selain menyalurkan hobi tidak lain yaitu untuk membawa dan mengenalkan nama PIAUD di dalam maupun luar kampus. Meskipun sampai saat ini belum banyak prestasi yang diraih namu salah satu anggota kotak musik menyampaikan ia tetap merasa senang dapat bergabung dengan kotak musik PIAUD Studio ini, ia merasa yang awalnya belum bisa mengasah dan mengembangkan hobinya di bidang tarik suara dan berlatih alat musik. Hingga saat ini ia merasa paling senang saak kotak musik dapat undangan dan tampil, meskipun masih dalam lingkup kampus, namun ia tetap bangga karena PIAUD Studio dapat dikenal.

Ada beberapa hal yang dilakukan oleh komunitas PIAUD Studio dan juga Prodi PIAUD dalam hal urusannya pengembangan kreativitas mahasiswa dibidang seni musik yakni:

1. Adanya kerjasama antara kaka tingkat dan anggota kotak dalam hal berlatih musik.
2. Memberikan kebebasan kotak musik untuk unjuk bakatnya di berbagai acara baik dalam maupun luar kampus

3. Memberikan kesempatan anggota untuk kolaborasi bersama komunitas musik baik dalam maupun luar kampus.
4. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinovasi dalam membuat atau mengarasemen lagu.
5. Memberikan fasilitas kepada komunitas meskipun masih terbatas.

### **Kotak Gambar**

Menggambar merupakan kegiatan seni yang sudah kita kenal sejak zaman dahulu kala. Banyak sekali hasil kegiatan menggambar yang ditemukan para ilmuwan di dinding-dinding gua atau tempat bersejarah lainnya. Hal tersebut cukup membuktikan bahwa seni menggambar memang sudah ada di zaman nenek moyang kita. Gambar-gambar tersebut menyampaikan pikiran dan perasaan seseorang. Sebuah gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah simbol. Lalu, apa sebenarnya pengertian menggambar itu sendiri?

Menggambar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang, dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas. Akan tetapi, hasil dari kegiatan seni yang satu ini tidak hanya soal tiru-meniru suatu obyek. Sebuah gambar dapat menyampaikan apa yang dirasakan oleh sang pembuat gambar. Kita dapat melihat bagaimana kondisi

emosi seseorang lewat gambar yang dibuatnya. Setelah melihat garis besar pengertian menggambar, mungkin ada baiknya kita juga mengetahui pengertian menggambar menurut para ahlinya. Berikut kumpulan pengertian dan pendapat dari para ahli tentang menggambar.

Gambar, menurut Bapak Seni Rupa Indonesia Modern, merupakan proses jiwa dan tidak berdasarkan apa yang dilihat mata saja. Beliau juga menambahkan bahwa jiwa manusia tidak terdiri dari satu kamar klise saja. Mata manusia memang memiliki kinerja yang hampir sama dengan lensa kamera, tetapi tidak sepenuhnya seperti itu. Lebih mudahnya, manusia memiliki interpretasi yang berbeda-beda.

Dalam menjelaskan lebih jauh tentang gambar, Sudjojono menggunakan perumpamaan seorang yang akan melukis seekor burung. Pelukis tersebut harus melihat seekor burung sebagai obyek gambarnya. Lewat perantaraan matanya, jiwa pelukis tersebut mendapat gambar burung lalu memproses apa yang dilihatnya dalam pikirannya. Setelah itu, barulah sang pelukis mulai menggambar burung tersebut. Kesimpulannya, menggambar adalah suatu karya seni yang tidak hanya berupa tiruan, tetapi di dalamnya juga terdapat interpretasi manusia yang menggambarinya.

Edgar Degas mengemukakan, menggambar adalah ekspresi langsung dan spontan dari seorang seniman. Degas juga berpendapat bahwa menggambar juga merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkap kepribadian seniman yang

membuatnya. Kesimpulan yang bisa kita tarik dari pendapat Degas adalah dengan menggambar seorang seniman memperlihatkan kepribadiannya. Gambar yang dibuat menunjukkan bagaimana perasaan dan jiwa seorang seniman pada saat ia membuatnya.

Secara singkat, Berger mengartikan gambar sebagai sebuah penemuan. Menggambar merupakan proses menemukan makna dalam suatu hal yang telah dialami oleh seorang seniman. Setelah makna ditemukan, maka seniman tersebut menuangkannya dalam bentuk sebuah gambar. Lewat pendapat ini, Berger ingin mengatakan bahwa pengalaman merupakan faktor penting dalam menggambar. Gambar yang dibuat akan lebih bermakna jika digambar berdasarkan pengalaman seniman itu sendiri.

Menurut Ingres, gambar adalah kejujuran dari seni. Menggambar tidak hanya meniru kontur; gambar tidak hanya berisi kumpulan garis: gambar adalah ekspresi, bentuk terdalam, rancangan, dan model. Kegiatan menggambar berarti menyampaikan ekspresi jiwa dari sisi terdalam seorang seniman. Corbusier mengatakan bahwa ia lebih suka menggambar daripada berbicara. Menggambar itu lebih cepat, dan tidak membuka kesempatan bagi kebohongan. Seniman yang satu ini ingin menyatakan bahwa dengan menggambar kita menyampaikan maksud kita dengan lebih cepat, tanpa ada rekayasa sedikit pun.

Dapat disimpulkan bahwa seni menggambar adalah seni bagaimana seseorang menuangkan kreatifitas dan imajinasinya sebagai bentuk dari ekspresi jiwa seseorang. Mungkin bagi sebagian orang menggambar adalah hal yang sepele dan menganggapnya hal biasa. Namun bagi kami mahasiswa PIAUD menganggap bahwa dunia gambar adalah dunia yang tak terpisahkan dengan dunia anak. Maka akhirnya PIAUD Studio pun mencetuskan untuk diadakannya kotak gambar, yakni kotak yang menagani kreativitas di bidang gambar. Akan tetapi pada kotak gambar inididak hanya fokus pada kegiatan gambar itu sendiri, melainkan lebih bagaimana mahasiswa dapat menghasilkan karya berupa produk. Seperti halnya produk buku kegiatan atau buku aktivitas anak, yang antinya produk ini dapat dipasarkan atau diterbitkan

Kotak gambar ini didirikan oleh mahasiswa yang memiliki bakat dibidang seni, diantara kotak yang lain kotak gambar termasuk kotak yang paling produktif dalam menghasilkan karya berupa buku aktivitas anak, hingga saat ini sudah ada bnayak buku aktivitas anak yang diterbitkan oleh penerbit. Sedari awal didirikannya kotak gambar memang bertujuan untuk menghasilkan karya sebnayak-banyak nya. Kotak gambar merupakan satu diantara kotak yang tergolong masih baru kotak ini didirikan pada awal berdirinya komunitas PIAUD Studio. Selain menggambar untuk mengkonsep buku kegiatan anak kotak gambar juga memiliki karya lain yakni pembuatan sketsa, karya



sketsa baru muncul akhir-akhir ini dan hal itu berawal dari adanya seseorang yang memesan gambar sketsa ke salah satu anggota kotak gambar, hingga akhirnya PIUD Studio juga memproduksi karya sketsa.

Tujuan kotak gambar yaitu, pertama, Prodi PIAUD ingin menyuplay buku-buku anak untuk dasar belajar anak di gramedia. Kedua, melatih anak-anak suka buku, ketiga, mengoptimalkan kemampuan motorik halus mahasiswa PIAUD dalam kreativitas menggambar. Ketiga, mahasiswa PIAUD membantu meliterasikan anak-anak melalui buku-buku anak. Keempat, menambah nilai positif untuk akreditasi Prodi PIAUD. Adapun karya-karya kotak gambar PIAUD Studio berupa buku-buku aktivitas anak yang telah terbit yaitu.

1. Kamus Kata Tematik 3 Bahasa untuk AUD diterbitkan oleh penerbit BIP
2. Lancar Menulis Huruf Hijaiyah Sambil Belajar Bahasa Inggris diterbitkan oleh penerbit BIP
3. Cepat Lancar Membaca diterbitkan oleh penerbit Checklist
4. 50 +Aktifitasku Cerdas Angka diterbitkan oleh penerbit Checklist
5. Asyiknya Belajar Calistung diterbitkan oleh penerbit Checklist
6. Aku Pintar Berhitung diterbitkan oleh penerbit Checklist

7. Golden Age Super Book Membaca, Menulis, Berhitung, Menggambar, Mewarnai diterbitkan oleh penerbit Cheklist

Dari sekian banyak buku aktivitas anak yang telah diterbitkan oleh penerbit besar seperti Cheklist, BIP dan Gramedia membuat PIAUD STUDIO menjadi salah satu komunitas yang produktif dengan karya-karyanya. Selain itu hal tersebut juga membuat semangat anggota kotak gambar dalam mengasah kreativitas menjadi semakin besar. Beberapa hal yang dilakukan oleh komunitas PIAUD Studio dan juga PRODI Piaud untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa PIAUD yang ada didalam kotak gambar.

1. Memberikan kesempatan pada anggota kotak untuk ikut andil dalam pembuatan buku kegiatan.
2. Melatih anggota kotak untuk terjun langsung dalam hal pembuatan konsep buku.
3. Adanya bimbingan intens yang diberikan kepada anggota kotak.
4. Memberikan kesempatan kepada anggota kotak untuk mengembangkan kreativitasnya, bukan hanya menggambar untuk pembuatan buku namun ada pula pembuatan karya sketsa.
5. Membantu anggota kotak untuk dapat menerbitkan karyanya.

## **Kotak Tari**

Seni tari adalah salah satu cabang seni yang melekat erat dengan budaya yang ada di nusantara. Perkembangannya pun cukup pesat, bisa dilihat dari banyaknya seni tari modern yang eksis pada zaman sekarang ini. Banyak hal dalam seni tari yang dapat menarik minat penikmatnya. Mulai dari gerakan tangan atau kaki, lirikan mata, ekspresi wajah, hingga busana; semua hal itu terlihat sangat elok. Tak jarang, bahkan sering, suatu tarian yang ditarikan dengan baik akan membangkitkan niat penonton untuk ikut menari. Berikut ini adalah kumpulan pengertian seni tari menurut beberapa ahli.

Filsuf Yunani bernama Aristoteles tidak hanya memiliki ketertarikan pada ilmu fisika, biologi, dan politik. Filsuf terkenal ini juga tertarik pada bidang seni, seperti puisi, teater, dan musik. Aristoteles mengartikan seni tari sebagai suatu gerak ritmis yang dapat menghadirkan karakter manusia saat mereka bertindak. Weaver merupakan seorang berkebangsaan Inggris dan dikenal sebagai master dalam tari balet, koreografer, dan bapak pantomim dalam sejarah Inggris. Menurut beliau, seni tari adalah gerak-gerak teratur yang elegan, dibentuk secara harmonis dari sikap yang elok, dan melawan postur tubuh yang anggun.

Weaver merupakan seorang berkebangsaan Inggris dan dikenal sebagai master dalam tari balet,

koreografer, dan bapak pantomim dalam sejarah Inggris. Menurut beliau, seni tari adalah gerak-gerak teratur yang elegan, dibentuk secara harmonis dari sikap yang elok, dan melawan postur tubuh yang anggun. Sachs adalah pakar musik berkebangsaan Jerman yang telah mempelajari musik sejak usia belia. Walaupun lebih dominan dalam seni musik, Sachs juga memiliki satu buku yang membahas seni tari, berjudul *Word History of the Dance* (1937). Menurut beliau, seni tari adalah pelafalan jiwa manusia melalui gerak berirama yang memiliki nilai estetika.

Mackrell adalah seorang kritikus tari, dan juga menulis banyak artikel berkaitan dengan seni gerak tubuh ini. Dalam artikelnya yang diunggah dalam media *online Britannica.com* dengan judul *Dance* (2017), seni tari adalah gerak-gerak tubuh yang ritmis, seiring dengan musik dan dilakukan dalam sebuah ruang, dengan tujuan mengekspresikan ide atau emosi, melepaskan energy, atau hanya untuk kesenangan semata. Dia merupakan salah satu penulis dalam bidang seni yang aktif menulis sejak tahun 1970 hingga tahun 2000. Soepandi dikenal memiliki ketertarikan dalam bidang seni daerah, khususnya musik tradisional. Pengertian seni tari menurut beliau adalah ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak ritmis dan melodi yang indah.

Pakar tari yang satu ini merupakan seorang yang lahir di Belanda, dikenal sebagai guru tari dan koreografer. Hartong memiliki sekolah tarinya sendiri

bernama Rotterdam School of Dance yang didirikan pada tahun 1931. Hartong mengartikan seni tari sebagai gerak-gerak badan yang diberi nuansa ritmis dan dilakukan dalam suatu ruang. Parani merupakan seorang koreografer dan juga sejarawan yang lahir di Jakarta pada tahun 1939. Beliau sudah mengenal tari balet sejak usia 11 tahun, lalu mengembangkan tari balet di Indonesia. Beliau juga mendirikan sekolah balet bernama Nritya Sundara pada tahun 1957. Seni tari, menurut Parani, adalah gerak-gerak ritmis sebagian atau seluruhnya dari tubuh yang terdiri dari pola individual atau kelompok yang disertai ekspresi atau ide-ide tertentu.

Beliau merupakan seorang koreografer dan pelukis yang berasal dari Indonesia. Bagong berkarir dalam bidang seni tari di tahun 1954. Beliau juga memiliki pusat latihan tari (PLT) yang didirikan di tahun 1958. Definisi seni tari menurut beliau adalah suatu seni yang berupa gerak ritmis yang menjadi alat ekspresi manusia.

Pakar seni yang lahir di Garut ini merupakan salah satu seniman yang dikenal karena karya-karya koreografinya. Beliau juga menerima penghargaan Satya Lencana Kebudayaan dari Presiden Republik Indonesia tahun 2003. Menurut beliau, seni tari adalah susunan sikap tubuh di dalam ruang, berlandaskan irama dan gerak.

Dia adalah Menteri Kebudayaan dan Pariwisata pada masa Kabinet Gotong Royong. Beliau memegang jabatan tersebut di tahun 2000 hingga 2011. Beliau mengartikan seni tari sebagai sesuatu yang dapat menyatukan banyak hal hingga semua orang bisa menyesuaikan diri atau menyelaraskan geraknya menurut caranya masing-masing. Beliau ini merupakan penulis yang aktif membuat karya tulis dalam bidang tari dan budaya. Sorells aktif menulis di tahun 1950 hingga 1966. Menurut beliau, seni tari adalah setiap mengoleng-olengkan tubuh dan anggotanya asal hal ini dilakukan dengan irama tertentu, ada yang diiringi musik dan ada yang tidak.

Bartenieff dan Paulay merupakan dua pakar seni yang sangat cinta pada seni tari. Mereka bergabung dalam Lomax's Performance Style Project di tahun 1965 dan berkontribusi dalam sebuah buku yang dipublikasikan pada tahun 1968. Menurut kedua pakar ini Tari adalah bentuk seni ekspresionistis yang menggambarkan reaksi jiwa seseorang terhadap konflik dan masalah di dunia modern. Dari sekian banyak pendapat dan pengertian tentang seni tari kita dapat menarik kesimpulan bahwa seni tari merupakan seni gerak tubuh manusia yang diiringi oleh ritme musik yang menghasilkan gerak estetis. Perlu diketahui pula bahwasanya seni taru sudah ada sejak masa lampau diaman seni tari dijadikan seni jiwa, dan sampai sekarang eksistensinya masih terus mendunia.

Menari bagi mahasiswa PIAUD merupakan kegiatan yang banyak diminati oleh mahasiswa bahkan kotak tari yang ada di komunitas PIAUD STUDIO menjadi salah satu kotak yang banyak diminati oleh mahasiswa PIAUD pasalnya seperti yang kita ketahui bahwa hampir semua TK/RA/KB tau lembaga PAUD biasanya selalu mengadakan kegiatan ekstra kurikuler menari. Daris inilah PIAUD STUDIO melihat peluang untuk mahasiswa PIAUD untuk dapat mengembangkan kreativitasnya di bidang seni tari.

Kotak tari merupakan salah satu kotak yang sejak berdirinya RAUDLAH STUDIO sudah ada namun sempat fakum, karena kurangnya kordinasi dan kesemangatan dari anggota kotak tari. Kotak tari mulai aktif kembali saat pergantian komunitas dari RUADLAH STUDIO menjadi PIAUD STUDIO, meskipun belum banyak prestasi yang di raih oleh kotak ini namun kotak ini masih terus berusaha untuk memperbaiki sistem yang ada. Kotak tari sama hampir sama halnya dengan kotak music yakni bebrapakali kotak tari mendapat undangan sebagai pengisi acara pada acara-acara tertentu seperti, Indonesia menari di solo, Pemberdayaan masyarakat oleh MIPL Universitas Amikom Purwokerto, dan Olimpiade PAI IAIN Purwokerto.

Selain mengisi kegiatan tari beberapa anggota juga beberapa kali di undang-oleh TK untuk melatih anak-anak. Hal ini membuktikan bahwa nantinya

pengembangan kreativitas dalam bidang seni tari akan dapat langsung diterapkan dilapangan. Sehingga keuntungan yang didapat dari mahasiswa yang bergabung dengan kotak tari yakni sudah memiliki bekal dan pengalaman dalam bidang gerak dan seni tari. Dari pengalaman anggota kotak tari menyampaikan bahwa ia merasa beruntung belajar seni tari dari kotak tari, ia dapat mengasah kemampuannya dibidang seni tari, meskipun harus belajar ekstra bersama anggota yang lain karena memang tidak adanya pelatih khusus seni tari. Namun ia merasa tetap bangga dan senang, bahkan ia pernah disuruh untuk melatih di salah satu TK di Banyumas, dengan bekal latih menari di kotak tari jadi dia sudah terbiasa saat melatih anak-anak.

Beberapa hal yang dilakukan oleh komunitas PIUAD STUDIO dan PRODI PIAUD dalam hal mengembangkan kreativitas mahasiswa PIAUD, khususnya anggota kotak tari.

1. Memberikan kesempatan kepada anggota untuk mengikuti event-event baik dalam maupun luar kampus.
2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajar secara langsung di lembaga PAUD.
3. Memberikan kesempatan kepada anggota kotak tari untuk dapat menciptakan gerak dan pola tersendiri.
4. Menciptakan gerak lagu baru.



## **Kota Dongeng**

Dongeng adalah salah satu bentuk sastra yang populer baik di dalam dan di luar negeri, yang dimana ceritanya hanyalah khayalan atau tidak benar-benar terjadi. Dongeng dipercaya dapat memberikan nilai moral, edukasi, pendidikan, makna tersirat di balik setiap untaian cerita dongeng. Dalam hal ini hampir semua orang sudah mengetahui tentang cerita dongeng populer seperti pinokio, cinderella dan lainnya. Namun apakah anda mengetahui tentang arti atau pengertian dari dongeng tersebut. Nah berikut ini akan dijabarkan pengertian dongeng menurut para ahli yang diambil dari berbagai sumber, untuk lebih jelasnya simak saja uraian dibawah ini.

Menurut James Danandjaja Dongeng ialah termasuk cerita rakyat lisan yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita. Dongeng juga tidak terikat oleh tempat maupun waktu, karena dongeng diceritakan terutama untuk menghibur. Menurut Agus Triyanto, (2007: 46) Dongeng ialah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral “mendidik” dan juga menghibur, jadi dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif.

Menurut Kamisa (1997: 144) Dongeng ialah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam

kehidupan, dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Menurut Badrun (1983: 29) Dongeng ialah suatu cerita prosa hasil seni rakyat yang hidup subur dalam angan-angan masyarakat, impian dan sebuah kenyataan bercampur menjadi satu dalam dunia angan-angan.

Dari pendapat tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral, dongeng ditujukan sebagai sebuah seni untuk hiburan. Bercerita dan mendongeng adalah dua hal yang tak pernah lepas dari kata pendidikan anak usia dini. Sehingga komunitas PIAUD STUDIO mencetuskan satu kotak lagi yakni kotak dongeng. Kotak dongeng merupakan salah satu kotak baru dengan prestasi yang paling banyak, hingga saat ini sudah lebih dari 10 kejuaraan diraih oleh kotak dongeng, selain itu kotak dongeng juga telah bekerja sama dengan salah satu saluran radio di Purwokerto yakni saluran radio RRI. Disini setiap satu minggu sekali anggota kotak dongeng akan berlatih untuk siaran dengan konten siaran dongeng anak. Dalam kotak dongeng ini anggota kotak dongeng akan dilatih bukan hanya bercerita tetapi juga dilatih bermain gerak tubuh dan oleh suara, dimana satu orang dapat memeragakan berbagai karakter dengan berbagai suara yang berbeda pula.

Prestasi-prestasi yang pernah diraih oleh kotak dongeng yakni (1) Juara 1 Lomba Mendongeng Banyumasan 2016 Guru KB dan PAUD Kabupaten Banyumas di Karangklesem, Purwokerto Selatan (2) Juara 1 Lomba Da'i dan Da'iyah 2017 di IAIN Purwokerto (3) Juara 3 Lomba Mendongeng Nasional 2017 di UIN Walisongo Semarang (4) Juara 2 Lomba Berkisah Nasional 2017 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (5) Juara 1 Lomba Mendongeng se-Jateng dan DIY 2018 di IAIN Surakarta (6) Juara 1 Lomba Mendogeng Nasional 2018 di IAIN Pontianak (7) Juara 1 Lomba Berkisah Nasional 2018 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (8) Juara 3 Lomba Bercerita Banyumasan 2019 Festival Literasi Gramedia di Kodim 0701 Banyumas (9) Juara 2 Lomba Mendongeng 2019 di Universitas Muhammadiyah Purwokerto (10) Juara 1 Lomba Mendongeng se-Jateng dan DIY 2018 di Universitas Muhammadiyah Surakarta (11) Juara 2 Lomba mendongeng di ARPUSARDA Banyumas 2019 (12) Juara harapan 2 lomba mendongeng di ARPUSARDA Banyumas (13) Juara 2 Lomba mendongeng di Universitas Negeri Jakarta 2019.

Dari prestasi-prestasi yang telah diraih oleh kotak dongeng sampai saat ini, hal tersebut diperoleh karena usaha keras dan latihan yang ketat yang dilakukan oleh kotak dongeng sehingga menghantarkan mahaiswa PIAUD menjadi juara sekaligus pendongeng tingkat nasional. Dari kotak dongeng pula kotak-kotak lain

semakin yakin dan bersemangat untuk selalu berusaha agar kotak lain juga dapat meraih banyak prestasi seperti halnya prestasi yang telah di peroleh oleh kotak dongeng sampai saat ini.

Meskipun tidak terlalu banyak peminat yang ingin masuk kekotak dongeng ini karena beberapa alasan, seperti halnya malu, tidak bisa bercerita, tidak bisa mengubah-ubah suara dan sebagainya naamu kotak dongeng telah menunjukkan bahwa dengan anggota yang sedikit, dengan latihan yang ekstra dan bersungguh-sungguh kini kotak dongeng dapat membuktikannya dengan perolehan prestasi yang telah diraihny. Dan kotak dongeng kini menjadi kotak dengan perolehan juara terbanyak diantara kotak-kotak yang lainyang berada di bawah naungan PIAUD Studio.

Beberapa hal yang dilakukan oleh PIAUD Studio dan juga PRODI Piaud dalam hal usaha meningkatkan kreativitas anggota kotak dongeng yakni:

1. Prodi mengadakan workshop mendongeng dan bercerita.
2. Prodi dan komunitas bekerjasama untuk siaran langsung di siara n radio RRI Purwokerto.
3. Memberikan kesempatan kepada anggota kotak dongeng untuk aktif mengikuti perlombaan.
4. Adanya pelatihan mendongeng terkait teknik suara, gerak dan ekspresi yang di berikan oleh dosen.
5. Selain latihan untuk penampilan kotak dongeng ini juga memberikan kebebasan kepada anggotanya

untuk menciptakan atau membuat karya berupa buku dongeng.

### **Kotak Sinematografi**

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; Kinema (gerak), Photos (cahaya), Graphos (lukisan/ tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia (Aka Kamarulzaman: 2005, 642) Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

Sinematograf itu sendiri berarti kamera untuk pengambilan gambar atau shooting, dan alat yang digunakan untuk memperoyeksikan gambar-gambar film. Sedangkan sinema (cinema) diartikan sebagai gambar hidup, film, atau gedung bioskop. Film (movie atau cinema) merupakan produk atau buah karya dari kegiatan sinematografi. Film sebagai karya sinematografi merupakan hasil perpaduan antara kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, olah seni, komunikasi, dan manajemen berorganisasi. Secara detail keempat kompetensi tersebut berikut ruang lingkungnya dapat disajikan dalam tabel berikut

Dalam komunitas PIAUD Studio kotak ini tidak hanya membuat film atau produksi perfilman akan

tetapi juga bermain drama atau cabaret. Sebagai salah satu kotak tertua kotak sinematografi juga merupakan satu-satunya kotak yang dimiliki oleh PIAUD Studio dan belum ada di komunitas lain di FTIK diantara pengembangan kreativitas mahasiswa. Kotak ini menangani kreativitas mahasiswa PIAUD di bidang seni drama, seni akting atau perfilman dan pembuatan konten-konten di youtube. Kotak ini berdidiri dibawah PIAUD Studio.

Dalam PIAUD Studio kotak ini berisikan teknik untuk membuat film ataupun dalam fotografi. Karya karya kotak ini didominasi oleh karya film yang sudah sering mengikuti beberapa perlombaan, diantaranya beberapa judul yang sudah digarap PIAUD Studio: KKN (Kerja Keras Nikah), Negeriku Tertidur, Ande-Ande Lumut, Kabaret, dan masih banyak lagi.

Kemudian, kotak sinematografi sering mendapat undangan untuk mahasiswa PIAUD yang masuk dalam kotak sinematografi untuk mengisi acara seminar atau workshop baik di dalam kampus maupun diluar kampus. Banyak tanggapan dari orang-orang yang mengundang dengan kesan dan pesan yang baik. Dan ingin setiap tahunnya mengundang sinematografi dari PIAUD Studio ini. Meskipun tidak terlalu berkenaan dengan dunia PAUD akan tetapi kotak ini tetap kami pertahankan karena mealui kotak ini anggota dan mahasiswa belajar untuk mengikuti arus perkembangan informasi dan tekhnologi. Selain itu kotak ini juga menjadi salah satu kotak yang dapat

dijadikan ajang untuk melatih kepercayaan diri baik di media ataupun publik, yakni melalui kegiatan drama dan perfilman.

Beberapa hal yang dilakukan PRODI dan juga PIAUD Studio dalam rangka meningkatkan kreativitas mahasiswanya yakni: adanya pelatihan untuk anggota kotak di bidang IT; anggota kotak tidak hanya bermain peran tetapi dituntut untuk menjadi editor dan juga pembuat naskah; adanya pengembangan kepercayaan diri mahasiswa karena dalam kotak ini mahasiswa seringkali diuntut untuk bermain peran; anggota kotak diberikan kebebasan dalam berkarya dalam bidang perfilman dan seni drama.

Agenda tahunan sekaligus program kerja dari komuitas PIAUD Studio yang selalu di peringati setiap tahunnya yakni Peringatan 10 November (P10NER) yakni acara peringatan hari pahlawan. Peringatan tersebut menjadi sautu-satunya program kerja tahunan PIAUD STUDIO, adapun tujuannya yakni tidak lain adalah memperingati hari pahlawan. Adapun acara yang digelar yakni pertunjukan pentas seni yang di tampilkan oleh masing-masing kotak yang ada di dala PIAUD Studio. Selain penampilan dari PIAUD Studio itu sendiri PIAUD Studio juga mengundang UKM dan komunitas komunitas baik dalam ataupun luar kampus. Adapun UKM dan komunitas yang biasanya diundang yakni, UKM Master, UKM Teater didik, komunitas seFTIK , komunitas SKSP IAIN Purwokerto, komunitas

PENA PESMA An-Najah, komunitas Kancil Mas, Teater Perisai UMP dan komunitas lainnya. Selain sebagai ajang unjuk bakat dan kreativitas mahasiswa PIAUD acara tersebut juga digunakan sebagai ajang memperkenalkan komunitas PIAUD STUDIO dan prodi PIAUD baik kepada pihak dalam kampus ataupun luar kampus. Selain itu acara ini juga kami jadikan sebagai ajang berkumpul, sharing, bertukar pengalaman, bertukar ide dan pendapat dan ajang silaturahmi antar komunitas yang ada. Karena diantara banyaknya komunitas yang ada di IAIN Purwokerto komunitas PIAUD Studio merupakan satu-satunya komunitas yang mengadakan event tahunan yang ditujukan untuk komunitas-komunitas dan UKM yang ada didalam maupun luar kampus. Melalui event atau kegiatan ini dari setiap anggota kotak di PIAUD STUDIO secara tidak langsung juga sedang mengasah mentalitas dan juga kreativitas dari masing-masing kotak. Saat komunitas PIAUD Studio sebagai komunitas baru yang berani tampil dengan gayanya yang berbeda tentunya ada begitu banyak tanggapan dan masukan selama kegiatan tersebut, dari prodi sendiri sangat mendukung dengan adanya kegiatan tersebut, sedangkan dari komunitas-komunitas dan UKM yang diundang sangat mengapresiasi kegiatan tersebut dan bahkan tidak heran banyak yang bangga dan tidak menyangka karena komunitas yang belum lama berdiri dapat mengadakan gebrakan baru dengan adanya kegiatan P10NER tersebut. Hal itu juga menjadi sebuah



**Pengembangan Model Inovasi dan Kreativitas  
Keilmuan Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini**

kebanggaan sekaligus beban bagi setiap pengurus dan naggota PIAUD Studio untuk selalu meningkatkan kualitas man menjaga eksistesinya yang sudah diperoleh hingga saat ini.

# BAB V

## PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan pada temuan penelitian dan kajian analisa, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan; *pertama*, mahasiswa Prodi PIAUD FTIK IAIN Purwokerto menyadari tentang pentingnya inovasi dan kreativitas keilmuan pendidikan anak usia dini. Kesadaran ini terbentuk atas: (1) pemahaman mahasiswa terhadap ranah, ruang, lingkup, dan kajian dalam pendidikan Islam anak usia dini, (2) pengalaman mahasiswa pada kenyataan pendidikan anak usia dini, dan (3) harapan-idealitas atas dirinya ke depannya. Atas ketiga hal ini, kesadaran tentang pentingnya inovasi dan kreativitas pendidikan Islam anak usia dini mempersepsi bahwa pentingya inovasi dan kreativitas ini karena didasarkan pada kenyataan keilmuan pendidikan anak usia dini yang memerlukan kreativitas dalam membekali mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari; tuntutan kerja lembaga yang mengehendaki lulusan kreatif dalam kegiatan bermain dan belajar dengan anak-anak usia dini, dan peluang keilmuan pendidikan anak usia

dini yang memiliki peluang *market* baik untuk dikembangkan, misalnya, dalam hal penulisan buku-buku bacaan dan aktivitas anak usia dini dan menjadi pendongeng untuk anak-anak usia dini.

*Kedua*, model pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan pendidikan anak usia dini dilakukan dengan kolaborasi intensif dosen dengan mahasiswa. Intensif dan intensitasnya diwujudkan dengan pengajaran, kelompok diskusi, seminar, pendampingan, sampai pada kegiatan sehari-hari di perkuliahan di mana dosen secara kelembagaan dan personal aktif berinteraksi dengan mahasiswa. Dari aspek kelembagaan, intensitas interaksi dan komunikasi dosen dilakukan melalui komunitas PIAUD Studio yang didirikan dan dikembangkan sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa terhadap bidang keilmuan pendidikan anak usia dini. Dalam komunitas PIAUD Studio inilah dosen mendampingi mahasiswa sesuai dengan bakat dan minatnya dalam pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan. Dengan model demikian, mahasiswa Prodi PIAUD memiliki kreativitas dan inovasi baik yang dibuktikan dengan berbagai prestasi tingkat nasional diajang kompetisi inovasi dan kreativitas mahasiswa pendidikan anak usia dini.

## **B. REKOMENDASI**

Berdasarkan pada hasil temuan inilah, maka penelitian ini memberikan rekomendasi penting

kepada: *pertama*, program studi untuk berperan aktif dalam pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan mahasiswa sebagai bentuk upaya memberikan pelayanan prima pada mahasiswa, peningkatan kualitas lulusan, serta membangun ciri khas suatu program studi dengan program studi lainnya di kampus lain. Dengan mampu mengembangkan program studi yang aktif dalam inovasi dan kreativitas keilmuan mahasiswa, maka program studi akan maju dan berkembang dengan baik khususnya dalam hal peningkatan mutu mahasiswanya.

*Kedua*, untuk mewujudkan inovasi dan kreativitas keilmuan yang baik, maka dibutuhkan kerja sama program studi, dosen, dan mahasiswa. Pada aspek dosen, dalam pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan ini dibutuhkan dosen-dosen yang aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan mahasiswa, khususnya dalam memberikan pendampingan untuk membimbing dan mengarahkan mahasiswa dalam pengembangan bakat dan minatnya. Kegiatan pendampingan ini dilakukan secara personal maupun kelembagaan melalui komunitas mahasiswa yang aktif dalam pengembangan keilmuan.

*Ketiga*, peran serta mahasiswa yang mau melakukan berbagai kegiatan keilmuan yang menunjang proses pengembangan inovasi dan kreativitas keilmuan mahasiswa. Kegiatan-kegiatan itu bisa dilakukan dalam bentuk diskusi, seminar, bimbingan, hingga kerja-kerja kreatif yang membuat

## **Pengembangan Model Inovasi dan Kreativitas Keilmuan Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini**

mahasiswa terkondisikan untuk berkinerja dengan baik dalam pengembangan keilmuan. Kinerja ini harus terencana, kontinu, dan tersistemisasikan dengan baik sehingga dengan sendirinya pola kinerja kreatif mahasiswa akan terbentuk dengan baik, yang pada gilirannya, mahasiswa bersama dosen dan program studi akan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas keilmuan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press.
- Evie Palenewen. 2013. “Pengembangan Model Pembelajaran Sains Melalui Bermain kreativitas” dalam *Disertasi*. Jakarta: PPS UNJ.
- Hadi Sutrisno. 2012. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Heru Kurniawan. 2015. *Sekolah Kreatif: Meningkatkan Kreativitas Anak Berbasis Kecerdasan Jamak*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Heru Kurniawan. 2015. *Kreativitas Bahasa dan Sastra*. Bandung: Rosda Karya.
- Heru Kurniawan. 2016. *Pembelajaran Kreativitas Proyek Prakarya*. Bandung: Rosda Karya.
- John W Creswell. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. AchmadFawaid. Yogyakarta: Penerbit Pustakan Pelajar.
- Kementerian Agama. 2004. *Kurikulum Berbasis Kreativitas* . Jakarta: Kementerian Agama.

- LulukAsnawati. 2011. "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Penerapan Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Disertasi*. Jakarta: PPS UNJ.
- Maria Montessori. 2008. *Pikiran yang Mudah Menyerap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Rosda Karya.
- Robert C. Bogdandan Sari KnoopBiklen. 2016. *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*. Boston: Pearson Press.
- Sanipah Faizal. 2010. *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Yulianti dkk.2013. *Sekolah Itu Menyenangkan: Pendekatan Interaktif*. Bandung: Nuansa.

## Biodata Penulis

**Dr. Heru Kurniawan, M.A.** lahir di Brebes, 22 Maret 1982. Pekerjaan sehari-harinya sebagai Pengajar di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, Peneliti di Pusat Riset Wadas Kelir, dan Penulis Buku-buku Pendidikan, Parenting, dan Bacaan Anak. Selain itu juga menjadi Founder Rumah Kreatif Wadas Kelir, yaitu komunitas literasi masyarakat yang berkegiatan dalam bidang pendidikan, kreativitas, industri kreatif, sosial-budaya, dan keagamaan. Pendidikan dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia diselesaikan: S-1 di Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2005); S-2 di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (2009); dan S-3 di Universitas Sebelas Maret Surakarta (2018). Sejak 2006 mulai aktif menulis buku-buku pendidikan, parenting, dan bacaan-aktivitas anak, mulai dari kajian bacaan anak, buku dongeng, hingga buku aktivitas anak. Sudah menulis ratusan buku parenting, pendidikan, dan bacaan anak yang diterbitkan oleh Bhuna Ilmu Populer-Gramedia, Grasindo-Gramedia, Elex Media Komputindo-Gramedia, M&C-Gramedia, Penebar Swadaya, Tiga Serangkai, Visi Mandiri, dan lain-lain.

Buku-buku pendidikan, kajian anak, dan bacaan anak yang mendapatkan banyak apresiasi dari masyarakat adalah: *Sastra Anak* (Graha Ilmu, 2015), *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Majemuk Anak* (Prenada, 2016), *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia* (Prenada, 2016), *Keajaiban Mendongeng* (Bhuna Ilmu Populer-Gramedia, 2017); *Pembelajaran Menulis Kreatif* (Rosda Karya, 2017), *123 Permainan Kreatif Anak* (Bhuna Ilmu Populer-Gramedia, 2017),



*Kreatif Mendongeng untuk Anak Usia Dini* (Bhuana Ilmu Populer-Gramedia, 2018), *Kumpulan Dongeng PAUD: Keistimewaan Binatang* (Bhuana Ilmu Populer-Gramedia, 2019), *Kumpulan Dongeng PAUD: Binatang Saling Menolong* (Bhuana Ilmu Populer-Gramedia, 2020), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Rosda Karya, 2020); *Menulis Kreatif Bacaan Anak* (Rosda Karya, 2021), *Penalaran Moral Cerita Anak Usia Dini* (Rosda Karya, 2021), dan lain-lain.

Hasil Riset-risetnya dipublikasikan di *Jurnal Penelitian IAIN Pekalongan Sinta-2*, *Jurnal Nuansa IAIN Madura Sinta-3*, *Jurnal Ibda IAIN Purwokerto Sinta-2*, *Jurnal Poetika UGM Yogyakarta Sinta-2*, *International Journal of Languages Education and Teaching Jurnal Internasional*, *Jurnal JARDCS Scopus*; *Jurnal Akbar Kemdikbud*, *Jurnal Magistra Andalusia*, *Jurnal Integritas Anti Korupsi KPK Sinta-2*, *Ilkogretim Online - Elementary Education Online Scopus*, *Jurnal Thufula Sinta 3*, dan sebagainya.

**Asef Umar Fakhruddin** merupakan dosen Prodi PIAUD FTIK UIN Saizu Purwokerto kelahiran Lamongan, Jawa Timur. Anak pertama dari 3 (tiga) bersaudara ini sedang melanjutkan studi S3 PAUDI di UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Selain mengajar, dia juga menulis beberapa buku seperti *Menjadi Guru PAUD* (Elex Media Komputindo, Gramedia), *Menjadi Guru Favorit* (Diva Press), *Mendidik Anak Menjadi Unggulan* (Manika Book), dan *Sukses Menjadi Guru PAUD* (Rosdakarya), serta memberikan pelatihan ke-PAUD-an, baik kurikulum, manajemen, SDM, asesmen, maupun pendekatan pembelajaran.





**CV. Rumah Kreatif Wadas Kelir**


Jl. Wadas Kelir Rt 07 Rw 05 Karangkesem


Layanan sms : 0895 3790 41613

Email : wadaskelirpublisher@yahoo.com

 Karangkesem Purwokerto Selatan

 [www.rumahkreatifwadaskelir.com](http://www.rumahkreatifwadaskelir.com)

 @penerbitrumahkreatifwadaskelir

 [wadaskelirpublisher@yahoo.com](mailto:wadaskelirpublisher@yahoo.com)

 0895 3790 41613

ISBN 978-623-8185-15-3



9

786238

185153