PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KEPINGAN GEOMETRI PAPAN PLANEl DI KELOMPOK A TK ISLAM JAM'IYYATUL HUJJAJ KOTA BUKITTINGI

Skripsi

Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

YANTI

Nim : 58833

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PLS/ KONSENTRASI PAUD

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KEPINGAN GEOMERI PAPAN PLANEL DI KELOMPOK A TK ISLAM JAM'IYYATUL HUJJAJ KOTA BUKITTINGGI

Nama	**: Yanti**
NIM	**: 58833 - 2010**
Prgram Studi	**: Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini**
Jurusan	**: Pendidikan Luar Sekolah**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, April 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Solfema, M.Pd	**Dra. Irmawita, M.Si**
Nip.195812121985032001	**Nip. 196209081986022001**

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Jurusan
Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	:	Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Kepingan Geometri Papan Planel Di Kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi
Nama	:	**Yanti**
NIM	:	58833/ 2010
Program Studi	:	Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	:	Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, April 2013

Tim Penguji

Nama			**Tanda Tangan**
1. Ketua	:	**Dr. Solfema, M.Pd**	**1.....**
2. Sekretaris	:	**Dra. Irmawita, M.Pd**	**2.....**
3. Anggota	:	**Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd**	**3.....**
4. Anggota	:	**Drs. Jalius**	**4.....**
5. Anggota	:	**Dra. Syur'aini, M.Pd**	**5.....**

Nun, demi pena dan apa yang mereka tuliskan
(Surat Al-Qalam ayat 1)

Katakanlah: Perhatikan apa-apa yang dilangit
dan dibumi tetapi tidak bermanfaat keterangan
dan peringatan bagi kaum yang beriman
(Surat Yunus Ayat-101)

DenganMu aku yakin
BersamaMU aku pasti
Ya Allah yang maha agung
Izinkan aku meraih apa yang aku inginkan
Bagi orang-orang yang mencintaiku

Kutemui kekuatan dalam setiap langkahku
Bersama perjuangan dan do'a
Terima kasih pada ayahanda, ibunda
dan adik-adikku tersayang
Suami dan anak-anak tercinta
Yang senantiasa selalu berdo'a untuk keberhasilan ini

Dan tak lupa pula ucapan terima kasih buat sahabat-sahabatku
Yang telah banyak membantu, jasa kalian takkan terlupakan
Semoga Allah membalasnya berlipat ganda

Akhir kata…..
Semoga kesuksessan ini merupakan
langkah awal bagi kehidupan
yang lebih baik dimasa datang

Our wisdom comes from our experience and
And experience come from our foolishness
(Kebujakan dating dari pengalaman
dan pengalaman datang dari kebodohan)

Never put of still tomorrow
What you can do today
(Jangan menangguhkan sampai besok
apa yang bisa kau kerjakan sekarang)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar–benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis dan terbeitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2013

Yang Menyatakan

YANTI

ABSTRAK

Judul : Pengembangan KreativitasAnak Usia Dini Melalui Permainan Kepingan Geometri Papan Planel di Kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittingi

Nama : Yanti

Nim : 58833

Dosen Pembimbing:

Dr. Solfema, M.Pd

Dra. Irmawita, M.Si

Kreativitas anak perlu dikembangkan, oleh karena itu pembelajaran harus menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas adalah melalui permainan kepingan geometri papan planel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri papan planel. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi, semester I Tahun pelajaran 2012/2013. Adapun jumlah anak didik kelompok A TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj adalah 24 orang anak. Data dikumpulkan melalui observasi, penugasan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui bermain kepingan geometri papan planel, kreativitas sebelum siklus sebesar 29,2%, peningkatan kreativitas siklus I sebesar 66,2% dan peningkatan kreativitas siklus II mencapai 98,2%. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri papan planel juga didukung oleh beberapa indikator yaitu kemandirian berfikir, daya imajinasi, rasa ingin tahu,rasa percaya diri.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan rentang waktu selama dua bulan dan jumlah pertemuan sebanyak empat kali setiap siklusnya. Perlakuan tiap siklus dilakukan dengan tindakan yang berbeda dimana pada siklus satu peneliti memilih kegiatan permainan kepingan geometri papan planel secara individu, dan pada silkus dua dilakukan secara berkelompok masing masing kelompok berjumlah tiga orang. Berdasarkan analisis data dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hanyalah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang telah banyak memberikan nikmat dan kemudahan sehingga peneliti telah berhasil menyusun skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Kepingan Geometri Papan Planel Di TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi"**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PLS/ Konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak – pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materil dari tahap perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya pada:

1. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Irmawita, M.Si selaku Pembimbing II, yang juga telah memberikan bimbingan dan dorongan sehingga penelti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ketua jurusan PLS Konsentrasi PAUD UNP
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu tim dosen Konsentrasi PAUD UNP.
6. Ibu ketua yayasan Jam'iyyatul Hujjaj yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas di TK Jam'iyyatul Hujjaj Bikittinggi.
7. Kepala TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Suami tercinta yang telah memberikan kesempatan dan dorongan baik secara moral atau moril sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Ananda Ridho dan Khalila yang telah berkorban dengan sabar menunggu keberhasilan bunda tercinta.

10. Ayahnda dan ibunda tercinta yang telah memberikan dorongan demi keberhasilan anaknya.
11. Teman–teman sejawat guru TK Jam'iyyatul Hujjaj kota Bukittinggi dan rekan–rekan mahasiswa Konsentrasi PAUD UNP kelas Bukittinggi.

Skripsi ini tentunya masih belum sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun, peneliti harapkan dari pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi, dan demi kemajuan dunia pendidikan pada umumnya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya pendidik anak usia dini dan bagi duania pendidikan pada umumnya.

Bukittinggi, Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK……. I
KATA PENGANTAR……... ii
DAFTAR ISI..... iv
DAFTAR TABEL……. vi
DAFTAR GRAFIK……... vii
DAFTAR GAMBAR……. viii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang…… 1
B. Identifikasi Masalah…… 7
C. Pembatasan Masalah……... 8
D. Rumusan Masalah…….. 8
E. Pemecahan Masalah…… 8
F. Tujuan Penelitian……... 8
G. Pertanyaan Penelitian……. 9
H. Manfaat Penelitian……. 10
I. Definisi Operasional……... 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori…… 12
1. Pendidikan Anak Usia Dini……... 12
2. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini…… 15
3. Bermain……. 21
4. Permainan Kepingan Geometri Papan Planel……. 29
B. Penelitian Yang Relevan……. 33
C. Kerangka Berfikir……... 34
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian…… 36
B. Setting Penelitian…… 36
C. Subjek Penelitian…… 37
D. Prosedur Penelitian……. 37

E. Langkah – langkah Penelitian……. 39
F. Instrumen Penelitian……... 43
G. Teknik Analisis Data…….. 43
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data…… 45
1. Kondisi Siklus I…… 45
2. Kondisi Siklus II…….. 57
3. Kondisi Antar Siklus…… 67
B. Pembahasan……. 70
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan……. 73
B. Saran……... 74
KAJIAN PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 1	Perkembangam Kreativitas Anak Kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj Tahun Pelajaran 2011 – 2012……...……...	6
Tabel 2	Pengembangan Kemandirian Befikir Pada Siklus I……...	48
Tabel 3	Pengembangan Daya Imajinasi Pada Siklus I……	50
Tabel 4	Pengembangan Rasa Ingin Tahu Pada Siklus I……..	52
Tabel 5	Pengembangan Rasa Percaya Diri Pada Siklus I……	55
Tabel 6	Pengembangan Kemandirian Befikir Pada Siklus II……..	58
Tabel 7	Pengembangan Imajinasi Pada Siklus II…….……	60
Tabel 8	Pengembangan Rasa Ingin Tahu Pada Siklus II…….	62
Tabel 9	Pengembangan Rasa Percaya Diri Pada Siklus II……..	65
Tabel 10	Pengembangan Kreativitas Anak Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II……...	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

Grafik 1 Rata-rata Perkembangan Kemandirian Berfikir Pada Siklus I….. 49

Grafik 2 Rata-rata pengembangan daya imajinasi pada Siklus I……... 51

Grafik 3 Rata – rata pengembangan rasa ingin tahu pada Siklus I…… 53

Grafik 4 Rata–rata anak dalam rasa percaya diri pada Siklus I…….…… 56

Grafik 5 Rata–rata kemandirian berfikir dalam Siklus II…….. 59

Grafik 6 Rata-rata daya imajinasi pada Siklus II……..

Grafik 7 Rata–rata rasa ingin tahu pada Siklus II……. 61

Grafik 8 Rata–rata rasa percaya diri pada Siklus II……..

Grafik 9 Sebelum Siklus, siklus I dan siklus II……. 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

Gambar 1 Kerangka Berfikir……. 35

Gambar 2 Siklus Penelitian……... 38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen

Lampiran 2 Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Lampiran 4 Rekapitulasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Lampiran 5 Melalui Permainan Kepingan Geometri Papan Planel Siklus I

Lampiran 6 Rekapitulasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Kepingan Geometri Papan Planel Siklus II

Lampiran 7 Lembar Observasi

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 9 Surat Permohonan Melakukan Penelitian

Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Penelitian Dari Jurusan PLS/ Konsentrasi PAUD

Lampiran 11 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kota Bukittinggi

Lampiran 12 Surat Rekomendasi Melaksanakan Penelitian Dari TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi

Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian Dari TK Islam Jam'iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi

BAB I

PENDHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak–kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4–6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi peserta didik baik fisik, maupun psikis, yang meliputi moral agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni sebagai persiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohan i(moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur,2007:88).

Undang–undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab1 ayat14, menyatakan "Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut".

Pendidikan pada usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan

tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui pengalaman belajar yang diperohlehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diriterhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan dimasyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung.

Guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung.

Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Masa kanak–kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti berekplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005:19) menjelaskan "anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapa tmengembangkan kreativitas anak".

Kurangnya kreativitas anak usia dini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan memainkan alat musik, bermain peran, olahraga, bercerita, permainan bentuk, permainan balok dan lain-lain.

Jamaris Martini (2006) mengatakan "Kreativitas anak di Taman Kanak–Kanak dan Sekolah Dasar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran". Namun salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesem-

patan perkembangan kreativitas secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pandangan yang sempit, dimana anak harus menurut apa yang dikatakan orang tua dan guru atau dengan kata lain anak tidak boleh berfikir secara devergen atau berfikir secara berbeda dari orang lain.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam macam penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk secara dini agar anak anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj dari Tahun Pelajaran 2010 sampai dengan Tahun Pelajaran 2012, ditemukan fakta bahwa pada setiap pembelajaran bidang pengembangan kreativitas anak usia dini cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon anak yang rendah dalam pembelajaran. Hal ini juga ditunjukkan dengan pengembangan kreativitas kelompok A yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yaitu saat belajar atau bermain anak nak suka meniru milik temannya yang lain, anak-anak juga tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru. Untuk itu dibutuhkan desain dan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kreatifitas.

Munandar dalam Erlamsyah (2007:60) menjelaskan ciri–ciri atau indikator kreativitas adalah: a) imajinatif, b) mempunyai prakarsa, c) mempunyai minat yang luas, d) mandiri dalam berfikir, e) memiliki rasa ingin tahu, f) senang berpetualang, g) penuh energi, h) percaya diri, i) bersedia mengambil resiko dan j) berani dalam pendirian dan keyakinan. Dengan demikian kreativitas menciptakan bentuk dalam penelitian ini merupakan pengembangan mandirian dalam berfikir, daya imajinasi anak, pengembangan rasa ingin tahu dan pengembangan rasa percaya diri.

Kegiatan bermain yang penulis rancang untuk meningkatkatkan kreativitas anak yaitu permainan kepingan geometri, kepingan papan planel geometri ini aman untuk dimainkan dan terbuat dari bahan spon.

Data tentang perkembangan kreativitas anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj pada tahun pelajaran 2011–2012 yang diperoleh dari pengolahan data catatan harian dari guru yang sebelumnya yang mengajar dilokal tersebut, data tersebut diambil selama 6 kali permuan, dari 6 kali pertemuan. Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat rendahnya kreativitas anak, untuk lebih jelasnya data tersebut telah direkap pada tabel 1.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya perkembangan kreativitas anak dikelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj, dari 24 orang anak yang diamati tentang perkembangan kreativitas anak pada tahun pelajaran 2010 s/d 2012 cukup rendah, yang meliputi kreativitas anak adalah 1) kemapuan dalam kemandirian dalam berifikir berjumlah 18 orang (75%) yang rendah, 2) kemampuan mengembangkan daya imajinatif berjumlah 16 orang (66,6%) yang rendah, 3) kemampuan rasa

ingin tahu berjumlah 17 orang anak (70,8%) yang rendah, 4) kemampuan memiliki rasa percaya diri 17 orang (70,8%) dengan demikian pengembangan kreativitas anak perlu ditingkatkan, karena banyak anak yang memiliki kemampuan kreativitas sangat rendah.

Tabel.1 Perkembangam Kreativitas Anak Tahun Pelajaran 2011- 2012

No	Kemampuan Perkembangan Kreativitas anak	Perkembagan kreativitas anak						
		ST	%	T	%	R	%	JML
1	Kemandirian dalam berfikir	3	12,5	3	12,5	18	75	24
2	Pengembangan daya imajinasi anak	4	16,6	4	16,6	16	66,6	24
3	Pengembangan rasa ingin tahu	3	12,5	4	16,6	17	70,8	24
4	Memiliki rasa percaya diri	4	16,6	3	12,5	17	70,8	24
Jumlah		58,2 %		58.2 %		283,2 %		100 %
Rata – Rata		14,6%		14,6%		70,8%		

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi
T : Tinggi
R : Rendah

Oleh sebab itu penulis akan mencoba memperbaiki kondisi ini dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan dengan bermain kepingan geometri papan planel, dengan harapan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bermain dan dapat diamati.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi permasalahan pengembangan kreativitas anak dalam bermain dan belajar diduga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya:

a. Kondisi kesehatan fisik (sering sakit–sakitan, memiliki penyakit kronis, atau mengalami gangguan otak dapat menghambat perkembangan kreativitas).
b. Tingkat kecerdasan (IQ), IQ yang rendah (di bawah normal) dapat menjadi faktor penghambat perkembangan kreativitas.
c. Kondisi kesehatan mental, apabila seseorang sering mengalami stress, memiliki penyakit amnesia atau neurosis, maka dia cenderung akan mengalami hambatan dalam pengembangan kreativitasnya.
d. Metode bermain dengan menggunakan APE yang kurang menarik bagi anak dalam pembelajaran
e. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan kreativitas anak kurang berfariasi
f. Metoda pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan kreativitas anak kurang menarik / berfariasi

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak maka penulisan ini dibatasi pada “Aspek Media Pembelajaran yang digu-

nakan guru kurang bervariasi dan rendahnya kreativitas anak dalam belajar sambil bermain pada kelompok A di TK Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi"

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Apakah kreativitas anak usia dini dalam bermain dan belajar dapat dikembangkan melalui permainan kepingan geomerti papan planel di kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi

E. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dari pengembangan kreativitas anak ini akan di-upayakan "Permainan Kepingan Geometri Papan Planel untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Dalam Bermain dan Belajar ".

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas dalam keman-dirian berfikir di kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel.
2. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas dalam daya imajinasi anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papa planel.

3. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas dalam rasa ingin tahu anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel.
4. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas dalam rasa percaya diri anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel.

G. Pertayaan Penelitian

1. Apakah pengembangan kreativitas pada kemandirian dalam berfikir di kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel dapat berkembang?
2. Apakah pengembangan kreativitas dalam daya imajinasi anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel dapat berkembang?
3. Apakah pengembangan kreativitas dalam rasa ingin tahu anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel dapat dikembangkan?.
4. Apakah pengembangan kreativitas dalam pengembangan rasa percaya diri anak kelompok A TK Jam'iyyatul Hujjaj melalui permainan kepingan geometri papan planel dapat dikembangkan?

H. Manfaat Penelitian

Mengembangkan kreativitas anak menciptakan bentuk melalui permainan kepingan geometri papan planel diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

   Bermanfaat bagi pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya pengembangan kreativitas anak menciptakan bentuk dan dapat dijadikan sebagai kegitan edukatif yang efektif

2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:
   a. Mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.
   b. Meningkatkan mutu TK melalui peningkatan prestasi anak dan kinerja guru.
   c. Bagi rekan guru agar lebih inovatif dalam merancang atau menemukan permainan atau media pembelajaran bagi anak TK

I. Defenisi Operasional

1. Pengembangan Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri – ciri aptitude maupun non-aptitude, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal – hal sudah ada, yang semuanya itu relatiif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.inan
2. Permainan kepingan geometri papan planel adalah suatu media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitavitas anak, berupa

kepingan geometri yang terbuat dari spon yang aman untuk digunakan oleh anak, papan planel untuk menempelkan kepingan geometri. Indikator yang ingin dicapai pada permainan ini adalah kemandirian dalam berfikir, daya imajitif, rasa ingin tahu dan rasa percaya diri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak Usia

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Musfiroh (2005:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih 0- 8 tahun. NAEYC dalam Musfiroh (2005:1), anak usia dini atau early chilhood adalah adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Bredekamp dalam Musfiroh (2005:2) membagi kelompok anak usia dini menjadi 3 yaitu: a) kelompok bayi hingga 2 tahun, b) kelompok 3 hingga 5 tahun, c) kelompok 6 hingga 8 tahun. Pembagian kelompok tersebut mempengaruhi kebijakan

penerapan kurikulum. Pembagian kelompok tersebut mempengaruhi kebijakan penerapan kurikulum dalam pengasuhan pendidikan anak usia dini.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak.

Ramli (2005:67), ”dalam masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan aspek aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya”.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakkan dasar–dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya fikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa, komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Montesori dalam Solehuddin (2000:34), anak bukan sekedar suatu dalam fase kehidupan yang dilalui seseorang untuk mencapai kedewasaan, lebih dari itu ia memandang anak sebagai kutub tersendiri dari dunia manusia, kehidupan anak dan orang dewasa dianggap suatu kutub yang ber-pengaruh satu salama lainya.

Jean Piaget dalam Nugraha (2005:5), ”anak adalah seseorang peng-konstruksi yaitu yang aktif selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan sesuai dengan interpretasi (penafsirannya) tentang ciri – ciri yang esensial di-tampilakn oleh lingkunagan”.

Menurut Semiawan (2002), yang mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat di katakan sebagai usia yang belum dapat di tuntut untuk berpikir secara logis, yang di tandai dengan pemikiran sebagai berikut :a) Berpikir secara konkrit, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak (seperti cinta dan keadailan), b) Realisme, yaitu kecen-derungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata, c) Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari si lain, d) Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk, e) Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas kemanu-siaan sebagaimana yang dimiliki anak, f) Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi, g) Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak.

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat memiliki pola pertumbuahan dan perkembangan fisik yakni motorik kasar dan halus, intelegensi yakni daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan spiritual dan sosial emosional.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol dampi dengan delapan tahun, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dan memilki po-tensi, tingkah laku, karakteristik yang berbeda dan membutuhkan stimulasi dari orang tua, guru dan lingkungannya.

2. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Menurut Solso (1996) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Drevdal dalam Hurlock (1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan polapola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup

pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi menurut ahli ini, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Munandar (1995) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur - unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

b. Komponen Pokok Kreativitas

Suharnan dalam Nursisto, (1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Feldman dalam Semiawan

dkk, (1984). sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut: 1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya, 2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya, 3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pemba-haruan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada, 4) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, men-didik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah: 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

b. Ciri – ciri Afektif dari Kreativitas

Munandar (1995:39) ciri–ciri yang menyangkut perasaan sikap dan perasaan seseorang disebut ciri–ciri afektif dari kreativitas. Ciri–ciri lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah:

a) imajinatif, b) mempunyai prakarsa, c) mempunyai minat yang luas, d) mandiri dalam berfikir, e) memilki rasa ingin tahu, f) senang berpe-tualang, g) penuh energi, h) percaya diri, i) bersedia mengambil resiko dan j) berani dalam pendirian dan keyakinan

c. Proses Kreativitas

Menurut Walles dalam Erlamsyah (2007:61) proses kreativitas meli-puti empat tahap yaitu: a) persiapan, b) inkubasi, c) iluminasi, dan d) verivikasi (pembuktian). Tahappertama adalah persiapan, dalam tahap ini seseorang berkenalan dengan masalah atau dengan tantangan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban melalui bertanya kepada orang lain atau melakukan kegiatan diskusi. Tahap kedua, inkubasi yaitu:melakkan peneraman berbagai informasi yan diperoleh, dimana jiwa individu tidak aktif, seseorang dalam tahap ini seakan akanmelepaskan diri untuk sementara dari masalah, dalam arti tidak memikirkan masalanya secara sadar, akan tetapi mengendapkannya dalam bawah sadar. Tahap ketiga adalah tahap illuminasi yaitu tahap dimana timbulnya ’insight’, munculnya ide , inspirasi dan gagasan baru beserta proses psikologis yang mengawali dan mengukuti munculnya inspirasi/ gagasan baru. Tahap keempat adalah tahap verifikasi atau tahap evaluasi yaitu tahap pengujian ide atau kreasi baru terhadap realitas, dalam tahap ini diperlukan pikiran kritis dan konvergen

d. Usaha – Usaha dalam Pengembangan Kreativitas anak

Kreativitas atau kemampuan berfikir secara kreatif perlu dikembangkan dalam diri individu agar bermanfaat untuk kesejahteraan kehidupan individu secara pribadi dan bermanfaat bagi kesejah teraan manusia secara kesluruhan. Pengembangan kemampuan untuk berfikir secara kreatif perlu diawali semenjak usia dini dan sampai berakhir kehidupan individu yang bersangkutan.

Munandar dalam Erlamsyah (2007:65), pengembangan kreativitas mengacu kepada aspek kreativitas yaitu pribadi, pres, proses, produk (4p). Beberapa usaha untuk pengembangan kreativitas adalah: a) para pendidik menghargai keunikan pribadi dan bakat – bakat individu yang dipimpinya. Berikan tuntutan sesuai dengan keunikan pribadi dan bakat – bakat individu (tidak menuntut hasila yang sama) dan pendidik (guru dan orang tua) membantu dan mendorong munculnya bakat, minat anak melalui stimulasi-stimulasi, b) memberikan dorongan, dukungan, penghargaan terhadap sikap dan prilaku kreatif individu, c) memberikan model–model atau contoh–contoh prilaku kreatif, d) memberikan kesempatan rangsangan kepada individu untuk melibatkan diri untuk melakukan aktivitas–aktivitas, misalnya melalui penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang, e) memberikan kegiatan yang menantang, f) menerima dan menghargai hasil kerja kreatif anak dan g) mengsosialisasikan hasil kreativitas bawahan kepada kepada pihak lain, dan lain sebagainya.

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Singer dalam Kusantanti, (2004) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Mulyadi (2004), ”bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan”. Terdapat lima pengertian bermain :1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5) memilikii hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti

kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkem-bangan sosial dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak memalui aktivitas bemain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitiif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap.

b. Ciri – Ciri Bermain

Bermain memiliki ciri – ciri khas yang membedakannya dengan kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak – anak menurut beberapa ahli memilki ciri–ciri sebagai berikut: 1) bermain selalu menyenangkan dan me-ngembirakan, 2) bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik yang bearti anak bermain bukan karena melakukan tugas yang diberikan rang lain tetapi karena mereka memang ingin melakukannya,

3) bermain bersifat spontan dan suka rela tanpa paksaan, 4) bermain melibatkan peran aktif semua anak sesuai peranan dan giliran masing – masing, 5) bermain juga bersifat non literal, pura–pura atau tidak senyatanya, 6) kegiatan bermaian memilki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, 7) bermain bersifat aktif, menuntut keaktifan kepada semua anak yang bermain, 8) bermain berisifat fleksible aritnya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

c. Fungsi Bermain

Bermain pasti menyenangkan bagi anak, anak bermain dengan usianya sendiri, pikirannya sendiri, perasaan dan duniannya sendiri. Santrok dalam Kamtini (2005:53), fungsi bermain adalah meningkatkan afiliasi anak dengan teman sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kempuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertetu. Semua ini sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak yaitu:1) Nilai fisik dan ketahanan, 2) nilai pendidikan, berbagai kosep serta pemecahan masalah dapat dperoleh anak melalui bermain, 3) nilai kreatif, anak dapat mencobakan berbagai kemampuannya, 4) nilai sosial, 5) nilai moral, bermain merupakan latihan mengembangkan moral, 6) nilai pengenalan diri, anak berkesempatan mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya.

d. Tahapan Perkembangan Bermain

Mulyadi (2004) Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatergorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sensori Motori

   Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutankenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation.*

2) Permainan Simbolik

   Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memper-dulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau repre-sentasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk menga-

similasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertantu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik. Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

a) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan

semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c) Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d) Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki

hubungan sistematik dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuia dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

e) **Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya memalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan pearasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya. Ia dapat berekperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu

menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain memberikan keseempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara.Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain: a) mendongeng,b) menggambar, c) bermain alat musik sederhana, d) bermain dengan lilin atau malam, e) permainan tulisan tempel, f) permainan dengan balok, g) berolahraga

4. Permainan Kepingan Geometri Papan Planel

a. Pengertian Geometri

Geometri merupakan cabang matematika yang maembahas tentang benda–benda, luar permukaan, titik–titik, garis–garis, sudut–sudut beserta hubungan hubunganyang tercipta, sifat–sifat dan semua ukuran yang berlaku, termasuk letak–letak titik, garis dan sudut didalam ruang.

Bermain kepingan geometi papan planel adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Fungsi bermain kepingan geometri papan planel sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksiblelitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain kepingan geometri papan planel anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga anak mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai prilaku baru. Keadaan yang tidak mungkin dilakukan kalau anak dalam kondisi tertekan. Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam setiap diri anak. dengandemikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa atau dopaksa untuk mempelajarinya. Dengan bermain kepingan geometri papan planel anak–anak dapat mengembangkan imajinasinya dan melakukan fantasi. Dengan imajinasi dan berfantasi anak dapat mengembangkan daya fikir dan daya ciptanya. Anak bebas berfikir sesuai dengan pengalaman dan khyalannya. Bermain kepingan geometri papan planel adalah salah satu contoh untuk

mengembangkan kreativitas anak. dengan bermain geometri papan planel, akan membuat anak mengekspresikan gagasan dan persaan sertamembuat anak lebih kreatif. Dengan permainan yang menantang anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah, tetapi bukan masalah yang sebenarnya melainkan permianan yang harus dikerjakan anak.

Permainan kepingan geomeri papan planel yang dirancang dalam penelitian ini adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat berkreasi, berimajinasi, berfikir kreatif dengan menciptakan sesuatu dari sesuatu dari kepinagan geometri yang terbuat dari busa tipis yang berwarna – warni dan papan planel yang terbuat dari triplek yang dibungkus dengan kain planel.

Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Permainan kepingan geometris papan planel menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak akan terbiasa berfikir secara mandiri tanpa petunjuk dari guru mereka bisa menciptakan bentuk, anak dapat mengembangkan daya imajisi untuk menciptakan sesuatu dari permainan kepingan geomeris papan planel contohnya anak dapat membuat orang, kendaraan , rumah, dan sebagainya, dan permainan kepingan geomeri ini juga mengembangkan rasa ingintahu anak contohnya jadi apa ya kalau kepingan geometri ini kalu disusun pada papan planel.

b. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Bermain Kepingan Geometri Papan Planel

Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak, seorang pendidik harus memberikan stimulasi yang tepat sesuai karakteristik dan perkembangan anak. selain itu juga menyediakan media, saran dan prasaran yang menarik minat anak untuk berkreasi, pendidik juga harus memberi kesempatan pada anak untuk berkreasi, bereksperimen, bereksplorasi,, berekspresi sesuai ide, gagasan, pengalaman dan khayalan anak. berinteraksi secara tepat, menstimulasi anak untuk berani mencoba, percaya diri, dengan apa yang akan dilakukan. Pendidik harus memotivasi anak untuk trial and error (coba dan perbaiki), hingga anak belajar dari pengalaman/ kesalahan dan mencapai/ menemukan kebenaran. Pendidik juga harus memberikan kesempatan pada anak untuk mengontrol pengalaman bermain sendiri dan memberikan bantuan jika dibutuhkan. Pendidik yang kreatif akan menstimulasi anak untuk kreatif juga, diman guru adalah model terbaik untuk anak. Guru selalu dituntut kreatif, inovatif, dengan ide dan gagasanya untuk mengobtimalkan kreativitas anak.

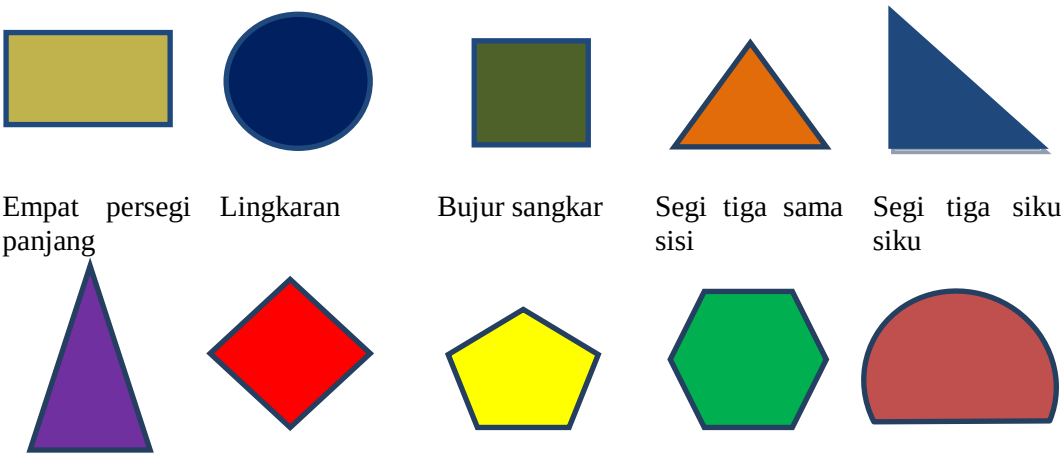
c. Jenis – Jenis Bentuk Kepingan Geometri Papan Planel

1) Bentuk Kepingan Geometri

Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkret dan berfikir intuitif dimana nak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan

hubngan benda-benda yang didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri)

Bentuk–bentuk geometis dibuat dengan busa tipis yang beraneka warna. Contoh kepingan geometri yang dapat dimainkan dengan papan planel;



Empat persegi panjang | Lingkaran | Bujur sangkar | Segi tiga sama sisi | Segi tiga siku siku

Segitiga sama kaki | Belah ketupat | Segi lima | Segi enam | Setengah lingkaran

2) Papan Planel

Papan planel adalah papan yang berlapis kain planel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipake berkali-kali. Papan planel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan. Kemudian membuat guntingan-guntingan kertas rempelas yang di letakkan di bagian belakang kepingan bentuk geometris.

Bahan-bahan :

1) Kain planel atau kertas rempelas

1) Papan atau triplek

2) lem cap kambing

3). Gunting

4). Bentuk – bentuk kepingan gemetris

Cara pembuatan papan flanel

1. Siapkan papan atau triplek
2. Gunakan kain flannel
3. Tempelkan kain flannel pada papan triplek
4. kumpulkan bentuk – bentuk kepingan geomeri
5. Kepingan geomeri yang akan digunakan bagian belakangnya ditempelkan kain flanel atau kertas rempelas kemudian kepingan geomeris tersebut ditempelkan pada triplek sehingga kepingan geometri tersebut tetap melekat pada papan flannel

B. **Penelitian Yang Relevan**

1. Lily Masdar (2010) Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini menciptakan Bangunan Melalui Permainan Balok Berwarna Di TK Raudatul Jannah kota Payakumbuh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak menciptakan bangunan melalui permainan balok berwarna. Hai ini terbukti pada siklus I, kreativitas anak 33,4 %, ternyata pada siklus II 81,4 %, bearti permainan balok berwarna merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Dalam penelitian Nurul Vivi (2008) di TK Pelangi Nusa Semarang, yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan

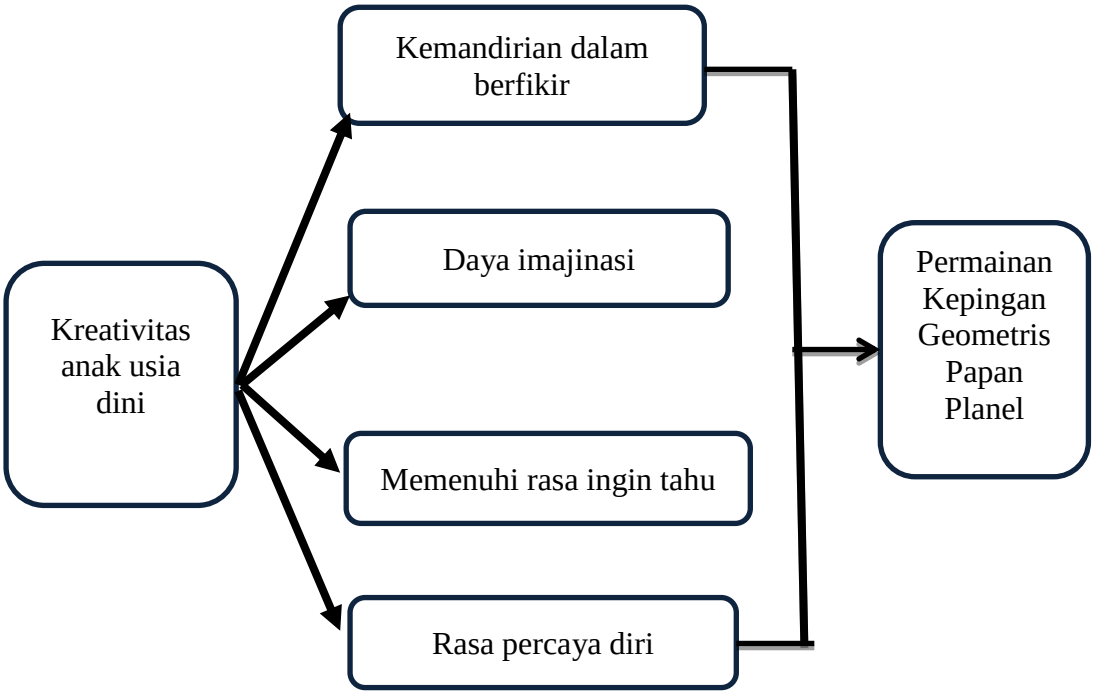
Meronce Bentuk Geometri". Dengan bermain meronce bentuk geometri dapat merobah kegitan belajar yang dulu berpusat pada guru, menjadi berpusat pada anak.

3. Eza Mailida (2010), Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Di TK Kasih Ibu Mondikan Surakarta. Menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui cerita bergambar. Hal ini terbukti pada siklus I peningkatan kreativitas anak yaitu 25% ternyata pada siklus II 75%, jadi metode cerita nergambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

Jadi berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sangat relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama–sama menigkatkan kreativitas anak usia dini tapi berbeda dari segi metode dan medianya, karena peneliti menggunakan metode permainan kepingan geometri papan geometri papan planel.

C. Kerangka Berfikir

Untuk memudahkan jalannya penelitian maka kerangka berfikir dari penelitian ini adalah:



Gambar 1.

Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ini dapat membantu penulis dalam penelitian tentang Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam kemandirian berfikir, daya imajinasi, memenuhi rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri dapat ditingkatkan melalui permainan kepingan geometri papan planel

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan maka pada Bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tindakan kelas dalam upaya pengemngan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan permainan kepingan geometri papan planel yamg telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Kesimpulan

1. Pengembangan kemandirian dalam berfikir berkembang dengan baik setelah melakuka kegitatan bermain kepingan geometri papan planel, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan lebih dari separoh anak memiliki kemandirian dalam berfikir yang sangat tinggi, karena dalam bermain kepingan geometri papan planel anak dapat melaksanakan ide–idenya sendiri, tidak tergantung pada orang dewasa untuk melakukan sesuatu, dan bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan
2. Daya imajinasi juga berkembang dengan baik, karena anak memliki kesempatan untuk dapat berfantasi menciptakan bentuk dari kepingan geometri papan planel, dan berdasarkan hasil penelitian lebih dari separoh anak memilki daya imajinasi yang tinggi.
3. Hasil penelitian juga menggambarkan bahwa kreativitas anak dalam rasa ingin tahu berkembang dengan baik, karena melalui bermain kepingan geometri papan planel anak senang bertanya, Antusias melakukan

kegiatan yang dinginkan, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.

4. Bermain kepingan geometri papan planel memberika kesempatan kepada anak untuk mengembangkan rasa percaya diri dengan baik, diamana lebih dari separoh anak memilki rasa percaya diri yang tinggi, karena anak berani menciptakan sesuatu dari kepingan geometri papan planel , berani mengungkapkan pendapat tentang apa yang telah mereka ciptakan, berani memberikan keterangan / informasi tentang apa yang merekan buat, dan berani melaksanakan tugas sendiri sampai selesai.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti dapat menyarankanbeberapa hal antara lain:

1. Bagi guru TK dapat mengembangkan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri papan planel dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agara anak mampu berkembang secara maksimal dan kreativitas anak dapat dikembangkan secara obtimal.
2. Diharapkan guru TK agar lebih kreatif dalam merancang kegiatan bermain dan belajar supaya kondusif dan menarik bagi anak, hendaknya guru menyajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dengan permainan yang disajikan guru.

3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap pengembangan kreativitas anak kerah yang lebih baiklagi dan dapat menciptakan permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan gunamenambah wawasan

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Rineka Cipta

Anwar & Ahmad, Arsyad, 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Bandung. Bumi Aksara

Asrori, 2005. *Perkembangan Peserta Didik,* Universitas Tanjung Pura, Pontianak, Bumi Aksara

Depdiknas, 2003. *Undang – Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional

Dorothy Einon, 2002. *Anak Kreatif*. Batam, Karisma Publishing Group

Devi Ari Mariani, Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/ (20 Juni 2012)

Erlamsyah,2007. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Taman Kanak – Kanak*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang

Harlock Elizabeth, 1974. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta. Erlangga

Jamris,Martini, 2006. *Pegembangan dan Perkemnagan Anak Taman Kanak – Kanak*, Jakarta, Gramedia Widia Sarana

Kurikulum Taman Kanak – Kanak, 2010. *Pedomanan Pengembangan Program Pembelajran di Taman Kanak – Kanak*, Jakarta, Kemendiknas, Dirjen Manajemen Pendidkan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD

---------- *Pedoman Penilaian di TamanKanak – Kanak* , Jakarta, Kemendiknas, Dirjen Manajemen Pendidkan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD

---------- *Pedoman Pengembangan Silabus TamanKanak – Kanak* , Jakarta, Kemendiknas, Dirjen Manajemen Pendidkan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD

Munandar, S.C.U.,1995. *Pengembangan Kreativitaas Anak Berbakat*. Jakarta Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas*(Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain).Jakarta. Papas Sinar SinantiMulyadi, S., 1996. Merangsang *Kreativitas Anak Usia Dini , Jakarta.* Gramedia

Nursisto. 1999.*Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta. Mitra Gama Media

Pengertian Geometri http://wikipediaorg/wiki/geometri, (20 Juni 2012)

Permen RI No 58, 2009. Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*

Slamet Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Solehuddin, 2000. *Konsep dasar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta

Tadkiroatun Musfiroh, 2005. *Belajar Sambil Bermain dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.