

**PENINGKATAN KREATIVITAS KETERAMPILAN ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN LEGO DI TAMAN KANAK-KANAK
USWATUN HASANAH BALAI BARU PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

YULISTIAWATI
NIM 57291/2010

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

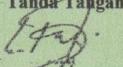
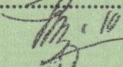
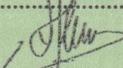
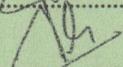
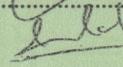
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kreativitas Keterampilan Anak Usia Dini Melalui Permainan
Lego di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Balai Baru Padang

Nama : Yulistiawati
NIM : 57291/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Juli 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Izzati, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota : Yaswinda, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Yulistiawati, 2013 : “Peningkatan Kreativitas Keterampilan Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kreativitas keterampilan anak dalam bermain, kegiatan yang dilakukan kurang menarik, anak ragu-ragu dan kurang percaya diri ketika menuangkan ide dalam permainan lego, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, kegiatan yang dilakukan guru kurang memberikan motivasi kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas keterampilan anak melalui permainan lego di TK Uswatun Hasanah.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak TK Uswatun Hasanah tahun pelajaran 2011-2012 yang berjumlah 15 orang. Penelitian di lakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal diperoleh kreativitas keterampilan anak masih rendah. Pada siklus I kreativitas keterampilan anak mulai meningkat tetapi pada umumnya terlihat masih kurang baik sesuai dengan persentase dan tingkat keberhasilan. Dilanjutkan pada siklus II kreativitas keterampilan anak menjadi lebih meningkat dan menunjukkan hasil yang positif terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak meningkat.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Keterampilan Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang”. Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang dikemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan kreativitas keterampilan anak usia dini melalui permainan lego.

Dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai tahap penyelesaian dapat melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj Sri Hartati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj Izzati, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, suami, anak dan kakak-kakak serta teman-teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Guru-guru di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Balai Baru Padang yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman angkatan 2010 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini	13
4. Kreativitas 17	
5. Bermain 25	
6. Permainan Lego	29
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir	34
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Waktu dan Tempat Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	38
E. Definisi Operasional	45
F. Instrumentasi Penelitian.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	47]

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	51
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	51
2. Deskripsi Siklus I.....	54
3. Deskripsi Siklus II.....	70
B. Analisis Data.....	83
C. Pembahasan.....	86

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	89
B. Implikasi	89
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Berfikir	35
2. Alur Penelitian	38

DAFTAR TABEL

1.	Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	51
2.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan I.....	55
3.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan 2.....	59
4.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan 3.....	62
5.	Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Lego pada Siklus I.....	67
6.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan I.....	71
7.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan 2.....	74
8.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan 3.....	78
9.	Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Lego pada Siklus II.....	81

DAFTAR GRAFIK

1. Peningkatan Kreativitas Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..	53
2. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan 1	57
3. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan 2	60
4. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus I Pertemuan 3	64
5. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan 1	72
6. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan 2	76
7. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Siklus II Pertemuan 3	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rincian Data Peserta Didik TK Uswatun Hasanah
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Lembar Pengamatan
4. Dokumentasi
5. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam menekuni pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Berbagai kemampuan yang teraktualisasi beranjak dari berfungsinya otak anak. Dalam pendidikan anak usia dini, antara pendidik dan orang tua dalam menjalankan pembelajaran harus memperhatikan masalah yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan pendidikan dan perkembangan anak.

Pendidikan dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena itu dibutuhkan lingkungan yang kondusif untuk berkembang dan teraktualisasinya potensi yang dimiliki anak sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu diranah kognitif, efektif, maupun psikomotor yang dapat dikembangkan

kedalam bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan sosial emosional dan kemandirian anak melalui pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Bidang kemampuan dasar juga dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak sesuai dengan tahapan perkembangannya berupa aspek kemampuan bahasa, kognitif, motorik dan seni kreatifitas.

Menurut Mulyasa (2011: 209) kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks dan menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, yang terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Pada mulanya, kreativitas dipahami sebagai proses berpikir dengan menggunakan teknik-teknik berpikir kreatif, namun dalam perkembangan selanjutnya, kreativitas diartikan sebagai proses menggunakan imajinasi dan keahlian untuk melahirkan gagasan baru, asli, unik, berbeda atau bermanfaat.

Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kemampuan dalam menuangkan ide-ide baru dalam hidupnya. Tak dapat dipungkiri kesejahteraan dan kejayaan masyarakat serta negara bergantung pada sumbangan kreativitas berupa ide-ide, penemuan-penemuan baru dan perkembangan teknologi dikalangan masyarakat.

Kreativitas merupakan suatu konstruk multidimensi yang terdiri dari dimensi kognitif (berfikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian) dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing meliputi berbagai kategori, misalnya dimensi kognitif dari kreativitas yang berpikir divergen

mencakup kelancaran, kelenturan dan originalitas dalam berpikir, serta kemampuan dalam memperinci atau elaborasi.

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan era yang semakin berkembang serta penuh dengan persaingan ini setiap individu diuntut untuk mempersiapkan mental agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia terlebih pada mereka yang mempunyai kemampuan dan kecerdasan luar biasa perlu dimulai sejak usia dini. Baik itu untuk perwujudan diri secara pribadi maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa.

Aktivitas bermain bagi anak TK merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengembirakan, karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya secara bebas sehingga anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan yang diperlukan untuk pengembangan diri, potensi kreativitas alami yang dimiliki anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang penuh dengan ide-ide kreatif.

Bermain dapat mengandalkan kemampuan berfikir anak untuk mengenal simbol-simbol dan dapat memecahkan masalah yang ada dalam permainan tersebut. Anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus dalam bermain, juga dapat meningkatkan penalaran. Bermain membantu perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Bermain memberi kontribusi perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka.

Fenomena yang terlihat di TK Uswatun Hasanah terlihat masih kurangnya kreativitas keterampilan anak usia dini, hal ini terlihat anak tidak mau mengerjakan permainan jika tidak diperintahkan guru, anak hanya duduk dan melakukan permainan lain dalam pembelajaran, kurangnya kreasi anak untuk menciptakan permainan-permainan baru sehingga kegiatan yang dilakukan anak kurang menarik, hasil permainan anak kurang bervariasi, anak terlihat kurang percaya diri ketika menuangkan ide orisinalnya dalam menggambar, kegiatan yang dilakukan guru kurang memberikan motivasi kreativitas anak. Masalah seperti itu timbul disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dalam menstimulasi otak anak agar tumbuh potensi kreatifnya.

Tindakan untuk menumbuhkan kreatifitas tersebut dapat dilakukan dengan permainan Lego. Menyusun Lego mempunyai banyak sekali manfaatnya, dan yang di rasakan, bermain Lego ternyata juga dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Bermain Lego, melalui proses yang sistematis, mulai dari visi: seperti bangunan yang dikehendaki, strategi: bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh, arti seni dan keindahannya. Maka dengan bermain Lego juga menggunakan ide dan kreatif anak untuk menyusun suatu permainan.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik untuk menuangkan dalam sebuah karya tulis ilmiah berbentuk skripsi yang berjudul peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian merumuskan permasalahan yaitu upaya peningkatan kreatifitas anak dalam permainan lego. Tindakan yang diterapkan pada identifikasi masalah ini antara lain:

1. Kurangnya kreativitas keterampilan anak dalam bermain
2. Kegiatan yang dilakukan anak kurang menarik
3. Anak kurang percaya diri dalam melakukan permainan
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi
5. Kegiatan yang dilakukan guru kurang memberikan motivasi kreatifitas anak

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Kurangnya kreativitas keterampilan anak dalam bermain lego.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat ditarik beberapa pertanyaan yang dapat dipecahkan dalam penulisan ini, “ bagaimanakah permainan lego dapat meningkatkan kreativitas keterampilan anak di TK Uswatun Hasanah”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemecahan masalah diatas, maka rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah mengaplikasikan kegiatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk “meningkatkan kreativitas keterampilan anak melalui permainan lego di TK Uswatun Hasanah.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak

Permainan lego meningkatkan kreativitas keterampilan anak usia dini dalam bermain lego

2. Bagi Guru

a. Untuk membantu dalam mengembangkan kreativitas keterampilan anak dalam bermain

b. Untuk merangsang ide-ide baru bagi dalam dalam pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas TK, sehingga tamatan TK memiliki kesiapan yang sesuai dengan standar penerimaan di SD

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian

Suyanto (2005: 6) hakekat anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam, setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Hartati (2005: 8) anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang bersifat unik ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Solehuddin dalam Masitoh (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya

imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Sejalan dengan pendapat di atas Hartati (2005: 11) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak itu bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk sosial, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, dan anak merupakan masa belajar yang potensial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat egosentris, rasa ingin tahu yang besar, unik dan berjiwa petualang.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Partini (2010: 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan pada masa itu terjadi lonjakan perkembangan luar biasa yang tidak

terjadi pada masa-masa berikutnya. Masitoh (2005: 1) mengemukakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu program dimana suatu lembaga tersebut memberikan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 6) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang utama adalah 1) menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, 2) meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning to learn*).

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Ramli (2005:3) yaitu 1) untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat

perkembangannya, 2) untuk membantu kesiapan anak dalam belajar di sekolah kelak

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi anak sebagaimana anak tersebut dapat menumbuhkembangkan pengetahuan dan membentuk anak yang berkualitas.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam proses pembelajaran, orang tua dan pendidik juga mesti memperhatikan bagaimana cara anak belajar yang ternyata juga mengalami perkembangan dan perubahan seiring bertambahnya usia. Menurut Partini (2010: 11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pertama, usia 0-1 tahun anak belajar menggunakan panca indera, kedua usia 2-3 tahun anak belajar dengan cara meniru objek-objek bergerak di sekitarnya, ketiga usia 4-6 tahun meski belum fasih, kemampuan bahasa anak sudah baik dan dapat digunakan.

Yelon dan Weinstein (1977: 15) Karakteristik pendidikan anak usia dini adalah 1) perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif, 2) perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya, 3) anak mulai menyukai

permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi, 4) perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah macam pendidikan dari sejak lahir sampai anak berusia 6 tahun dengan berbagai macam-macam perkembangan yang dialami anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Solehudin (2005: 56) manfaat dari pendidikan usia dini pada prinsipnya ada lima fungsi yaitu 1) pengembangan potensi, 2) penanaman dasar-dasar aqidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, 4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Program pendidikan anak usia dini memiliki beberapa manfaat. Menurut Depdiknas (2006: 7) manfaat pendidikan anak usia dini yaitu 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak dan, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengajarkan anak sejak dini mengembangkan semua potensi anak dan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa anak usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Salkin dalam Ramli (2005: 43) menyatakan perkembangan ialah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi dalam suatu pola yang dapat diprediksi sebagai hasil interaksi antara faktor biologis dan lingkungan.

Sofia (2005:17) Perkembangan ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju kedewasaan, aspek perkembangan anak meliputi, fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu perubahan yang terjadi pada anak sesuai dengan tahapan usianya masing-masing.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan

Menurut Elida (1992) ada beberapa ahli yang mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan. Pendapat para ahli tersebut berbeda karena mereka juga mengikuti aliran yang berbeda pula. Aliran tersebut adalah antara lain: 1) aliran Nativisme adalah individu ditentukan oleh bakat yang dibawanya sejak lahir, 2) aliran Empirisme adalah individu ditentukan oleh faktor lingkungan pendidikan, aliran Konvergensi adalah individu hasil perpaduan antara faktor hereditas dan lingkungan.

Sedangkan Ramli (2005: 47) menyatakan bahwa faktor-faktor perkembangan anak usia dini adalah 1) faktor hereditas merupakan keseluruhan karakteristik individu yang merupakan warisan orang tua atau nenek moyang, atau segala kemampuan dan sifat-sifat yang dimiliki individu sejak masa lalu, 2) faktor lingkungan adalah salah satu faktor penting yang ikut mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan anak dapat dikelompokkan ke dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah 1) aliran nativisme, 2) aliran empirisme, 3) aliran konvergensi, 4) faktor hereditas, 5) faktor lingkungan.

c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan Anak terdiri dari atas sejumlah aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan. Ramli (2005: 50) Aspek-aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional.

Menurut Fauzia dalam Bachtiar, (2005: 3) anak usia dini memiliki aspek perkembangan yaitu 1) perkembangan Sosial Emosional yaitu perkembangan ini menitikberatkan pada aspek sosial yaitu nilai-nilai dan perilaku yang berkembang dan dapat diterima oleh masyarakat, juga tentang bagaimana anak menjadi kompeten dan percaya diri, 2) perkembangan fisik yaitu meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik mempunyai tujuan yaitu mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan kasar dan mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan halus, 3) perkembangan kognitif yaitu menyangkut pikiran dan bagaimana cara kerja (proses) berpikir yang terjadi pada anak usia dini serta bagaimana anak melihat dunianya dan bagaimana mereka menggunakan apa yang ia pelajari. Tujuan pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis, 4) perkembangan bahasa yaitu perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran, dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain baik secara verbal maupun non-verbal. Tujuan dari

pengembangan bahasa ini adalah mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial emosional.

d. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Ada beberapa prinsip perkembangan yang tampaknya disepakati oleh sebagian besar ahli psikologi perkembangan meskipun mereka berbeda pendapat tentang faktor-faktor yang terlibat dalam perkembangan dan bagaimana perkembangan tersebut berlangsung dalam kenyataan.

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Woolfolk dalam Ramli (2005: 46) adalah 1) individu berkembang dengan kecepatan berbeda yaitu beberapa anak ada yang lebih besar, lebih tinggi, koordinasi yang lebih baik dan lebih matang pemikiran dan hubungan social, 2) perkembangan relatif teratur yaitu individu cenderung mengembangkan kemampuan-kemampuan tertentu sebelum kemampuan yang lain, 3) perkembangan terjadi secara bertahap yaitu perubahan sangat jarang terjadi hanya dalam waktu satu malam. Seorang anak yang tidak dapat menggunakan pensil atau tidak bisa menjawab pertanyaan, namun untuk dapat menguasai kemampuan tersebut memerlukan waktu secara bertahap, 4) perkembangan terjadi

pada tempo yang berlainan yaitu perkembangan fisik dan psikologis mencapai kematangan menurut tempo yang berbeda-beda, 5) setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas yaitu pada setiap usia tertentu, beberapa sifat perkembangan dengan cepat dan nyata tampak dari pada sifa-sifat tertentu lainnya.

Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk., 2007 : 1.17) adalah 1) perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan, 2) perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi, 3) pengalaman awal anak, 4) perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi, 5) perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks social budaya yang majemuk, 6) anak adalah pembelajar aktif, 7) perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Mungkin hal yang paling penting disadari oleh orang tua dan guru ialah bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Beberapa orang memilikinya lebih dari orang lain, tetapi tak ada orang yang tidak kreatif sama sekali. Terutama anak-anak usia prasekolah sebetulnya sangat kreatif, mereka memiliki kreativitas alamiah.

Munandar (2009: 8) kreativitas sebagai suatu produk dari hasil pemikiran atau perilaku manusia. Kreativitas dapat pula dilihat sebagai suatu proses dan mungkin inilah yang lebih esensial dan yang perlu dibina pada anak didik sejak dini untuk bersibuk diri secara kreatif.

Suryobroto (2009:215) kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Kreativitas atau berfikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas suatu produk dari hasil pemikiran atau perilaku manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Kreativitas atau berfikir kreatif.

b. Kreativitas Keterampilan

Imam Musbikin (2006: 6) kreativitas keterampilan adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab.

Mangunhardjana (1986: 11) kreativitas keterampilan adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya berguna (useful),

lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau banyak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas keterampilan adalah kemampuan memulai ide dan melihat sesuatu yang baru untuk menciptakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya berguna.

c. Tujuan Kreativitas

Munandar (2009: 15) menyatakan tujuan kreativitas adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menemukan hubungan baru. Meningkatkan kemampuan seseorang untuk membentuk kombinasi dari suatu (beberapa) objek, konsep, atau merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau berkreasi

Menurut Montolalu (2005: 3.6) tujuan kreativitas anak usia dini adalah 1) mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya. 2) mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah, 3) membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian, 4) membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan menghargai hasil karya orang

lain, 5) membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki kelancaran untuk menemukan gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa tujuan kreativitas anak di TK adalah dengan berkreasi anak menemukan atau menciptakan suatu ide baru dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih dan meningkatkan kemampuan seseorang untuk membentuk kombinasi dari suatu objek, atau konsep.

d. Karakteristik Kreativitas

Mulyasa (2009: 209) mendeskripsikan karakteristik kreativitas sebagai berikut 1) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas, 2) keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru, 3) elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-

detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik, 4) originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, 5) Perumusan kembali (*redefinition*)

Supriadi dalam Rachmawati (2005 : 15) karakteristik kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan nonkognitif, cirri-ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibelitas, kelancaran dan elaborasi, sedangkan cirri-ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa karakteristik kreativitas dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif.

e. Manfaat Kreativitas

Menurut Rachmawati (2005: 40) manfaat pengembangan kreativitas yaitu 1) memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan, 2) belajar bertanggung jawab terhadap kegiatan masing-masing, 3) memupuk semangat gotong royong dan kerjasama diantara anak yang terlibat, 4) memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan secara cermat, 5) mampu mengeksplorasi bakat, minat dan kemampuan anak, 6) memberikan peluang kepadasetiap anak baik individual maupun kelompok.

Sedangkan Montolalu (2005: 3.4) menyatakan manfaat kreativitas adalah 1) untuk mewujudkan diri, 2) untuk menyelesaikan masalah dengan memikirkan berbagai macam pemecahan masalah yang mungkin dapat ditempuh, 3) memberikan kepuasan terhadap individu, 4) memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan penjelasan tentang manfaat kreativitas diatas, dapat disimpulkan bahwa mamfaat pengembangan kreativitas bagi anak usia dini untuk mengeksplorasikan kemampuan dan pengembangan kemampuan anak.

f. Karakteristik Anak Kreatif

Supriadi (dalam Rachmawati 2005: 17) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kartono dalam Marsudi (2011: 6) mendiskripsikan karakteristik anak kreatif sebagai berikut :

- 1) Bersifat egosentris naif Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit.

- 2) Relasi sosial yang primitif Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egois antris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya.
- 3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan, anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh.

Sikap hidup yang disiognomis anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (*totaliter*) antara jasmani dan rohani

Pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa karakteristik anak kreatif adalah bersifat egosentris naif Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, relasi sosial yang primitif. Ciri kreativitas yang lain yaitu kognitif dan non kognitif

g. Mengembangkan dan Menstimulasi Kreativitas Anak

Cerdas saja dirasa kurang cukup untuk meraih keberhasilan atau memecahkan masalah. Anak juga harus kaya ide dan kreatif, selain memiliki kematangan emosi. Yang menjembatani antara tahap pengolahan kognisi dan tahap eksekusi agar memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan adalah kreativitas.

Kreativitas berkaitan dengan kemampuan berfikir *divergen* (*devergent thinking*). Yaitu kemampuan untuk berfikir dari sudut pandang, memikirkan berbagai kemungkinan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan (berpikir lateral). Dengan kemampuan ini, anak memiliki berbagai cara penyelesaian saat menghadapi suatu persoalan. Munandar (2009:218) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

- 1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia, 2) kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan, 3) bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu, 4) kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

Sedangkan menurut Einon, (dalam Hildayani: 2010) kreativitas pada anak bukanlah didapat dari sumbangan genetik orang tua atau keluarganya. Namun, budaya pola pengasuhan anak serta lingkungan yang memelihara keterampilan kita bisa diturunkan pada anak.

Abdurrahman (2005:35) Kreativitas seseorang berkembang dipengaruhi oleh faktor-faktor internal (diri sendiri) dan eksternal (lingkungan). Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri, seperti kondisi fisik, tingkat kecerdasan (IQ), dan kesehatan mental. Sementara faktor lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas yaitu, (1) orang tua atau pendidik dapat menerima anak apa adanya, serta memberi kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya dia baik dan mampu, (2) orang tua atau guru bersikap empati pada anak,

dalam arti mereka memahami pikiran, perasaan, dan perilaku anak, (3) orang tua atau pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapatnya, (4) orang tua atau pendidik memupuk sikap dan minat anak dengan berbagai kegiatan positif, (5) orang tua atau pendidik menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa mengembangkan dan menstimulasi kreativitas anak dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dalam bermain dapat memberi kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri bakat dan untuk mengembangkan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berintegrasi dengan dunia sekitarnya.

Menurut Semiawan, (dalam Hartati, 2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak,

karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”

Sudono (1995:1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2004:53), menyatakan.

Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak di lakukan demi kesenangan saja, namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai prilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat peraga. Bermain merupakan aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK. Tujuan bermain menurut Depdiknas (2006 : 56) yaitu 1) dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) Anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah di ketahui dengan pengetahuan yang di peroleh, 2) melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan

lingkungannya, 3) melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, 4) mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dan berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan, 5) mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal, meningkatkan kepekaan omosi anak dengan cara mengenal macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri, 6) mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman

Tujuan anak bermain adalah untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestetik. (Santosa, 2008:44). Tujuan bermain juga melatih kerja sama baik secara individu maupun kelompok. Dengan adanya kerjasama maka akan tercipta suasana yang menyenangkan

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bermain adalah kebutuhan bagi perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk megubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Schwartz dalam Hartati (2005: 85-86) karakteristik

bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermain adalah terbuka, imajinatif dan kreatif.

Muslichatoen dalam Hartati (2005: 85-86) mengemukakan kriteria bermain yaitu 1) motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, 2) tingkah laku yang menyenangkan, 3) bersifat pura-pura, 4) bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) bermain perilaku yang lentur.

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain memiliki nilai- nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak, selain bermain mempunyai nilai-nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Menurut Depdiknas (2006: 28) manfaat bermain sebagai berikut 1) meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, 2) mengaktifkan semua panca indra anak, 3) meningkatkan kemandirian pada anak, 4) memenuhi kebutuhan, 5) memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah, 6) memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan), 7) memberikan kegembiraan kepada anak dan kesenangan pada anak.

Tedjasaputra dalam Hartati (2005: 97) mengemukakan bahwa : Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang penting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga ia melakukannya dengan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan”.

Spondek dan Secho dalam Montolalu (2005:15) menyatakan bahwa ”Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreatifitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunkan simbol-simbol”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain manfaat bermain adalah untuk perkembangan fisik anak, meningkatkan keterampilan anak, permainan juga harus sesuai dengan kebutuhan anak.

6. Permainan Lego

a. Pengertian Lego

Mainan bukan hanya sebatas hiburan dan hal menyenangkan bagi anak-anak,tetapi lebih dari itu. Nilai pembelajaran juga menjadi bagian dari jenis mainan dimasa sekarang ini. Jenis mainan yang memiliki kriteria itu jumlahnya juga sudah semakin banyak. Permainan tertua yang mengusung kedua nilai itu bisa jadi adalah lego.

Yulianti (2011: 41) menyatakan lego merupakan sejenis permainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik dan dapat disusun

menjadi bentuk-bentuk apa saja seperti: bangunan rumah, mobil, kereta api, pesawat terbang dan lain-lain.

Sedangkan Desmita (2005: 141) permainan lego bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Kekuatan dari permainan ini adalah bentuknya yang unik dan warna-warna yang cerah. Lego juga bisa mengasah kemampuan kreatif seseorang. Mereka bisa membangun berbagai bentuk benda atau bangunan dari tumpukan-tumpukan lego. Lego yang masing-masing bagiannya memiliki ruang yang bisa memungkinkan antara balok lego yang satu dengan balok lego lainnya. Bentuk-bentuk lego di antaranya yaitu: 1) lego berbentuk segitiga, 2) lego berbentuk segiempat, 3) lego berbentuk lingkaran, 4) lego berbentuk empat persegi panjang.

b. Tujuan Permainan Lego

<http://health-sehat.blogspot.com/2012/06/ajak-si-kecil-bermain-lego.html>. Tujuan permainan lego adalah: 1) aspek kognisi yaitu salah satu aspek yang penting untuk dimiliki dan dilatih oleh setiap anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Aspek ini melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta, imajinasi dan kreativitas. 2) menyatukan ide yaitu tentunya saat memainkan lego, dapat saling bertukar ide untuk mewujudkan kreasi imajinasi, 3) mengajar anak cara bersosialisasi, Dengan mainan ini dapat mengajarkan anak cara

berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengembangkan aspek sosial anak.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan lego adalah untuk mengajarkan kepada anak tentang kreativitas keterampilan selain itu lego juga bertujuan melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta dan imajinasinya.

c. Manfaat Lego

Banyak manfaat yang akan didapat dari sebuah permainan. Masing-masing permainan memiliki manfaat sesuai dengan jenis, metode, dan caranya.

Manfaat bermain lego menurut Thobroni dan Muntaz (2011: 43) adalah sebagai berikut: 1) aspek fisik, dengan melakukan gerakan-gerakan dalam bermain memiliki fungsi yang sama dengan olahraga yang kemudian membentuk tubuh menjadi sehat. 2) aspek perkembangan motorik halus dan kasar, dalam bermain yang paling berperan adalah motorik kita baik itu motorik halus dan motorik kasar. 3) aspek social, anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain. 4) aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain anak memiliki rasa percaya diri dan merasa dihargai.

Seperti yang sudah dijabarkan di atas bermain memiliki manfaat dalam berbagai aspek. Begitupun dalam bermain lego memiliki manfaat menurut Yulianti (2011: 41) manfaat bermain lego

adalah 1) belajar menciptakan visi, belajar mengerti fondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi, melatih kemampuan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain lego adalah untuk melatih kemampuan anak dalam belajar, berkomunikasi, rasa percaya diri anak, serta saling menghargai.

d. Langkah dan Kelebihan Permainan Lego

1) Langkah permainan lego

- a) Anak dibagi menjadi tiga kelompok
- b) Masing-masing kelompok dibagikan kepingan-kepingan lego
- c) Guru menerangkan cara permainannya
- d) Masing-masing kelompok menyusun kepingan-kepingan lego menjadi berbagai macam bentuk

2) Kelebihan Permainan Lego

Kelebihan permainan lego adalah sebagai berikut:

- a) Anak dapat belajar menciptakan berbagai macam bentuk
- b) Anak dapat mengerti alat bantu
- c) Anak dapat Belajar berkomunikasi dan berbagi dengan temanya
- d) Anak dapat belajar bersabar

Ahmadi (2005) mengemukakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu kegiatan tersebut.

Permainan lego merupakan salah satu permainan yang dapat melatih kemampuan kreativitas anak, dapat dimainkan dengan cara di raih, dipegang, disusun atau dilepas. Proses pembelajaran dengan media permainan ini akan melibatkan siswa dalam kegiatan yang memerlukan aktifitas fisik.

Permainan lego dimaksudkan untuk mengembangkan, mendorong dan melatih kemampuan kreativitas anak agar berkembang secara optimal sehingga memudahkan dalam beraktifitas sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

Syafrina (2012) Peningkatan Kreativitas Anak melalui Metode Proyek di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kreativitas anak meningkat dengan menggunakan metode proyek.

Susi Narti (2008) dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan kreativitas anak dengan metode bercakap-cakap melalui permainan melipat di TK Tunas Harapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Metode bercakap-cakap yang digunakan menggunakan media kertas lipat. Dalam metode ini anak diajarkan berbagai lipatan dasar sehingga kreativitas melipat anak jadi berkembang.

Feni Novita (2011) melakukan penelitian tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan mozaik biji-bijian di TK Planed Kids Padang. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Keterampilan Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang”. Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi, indikator dan media yang digunakan, sedangkan persamaan adalah sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

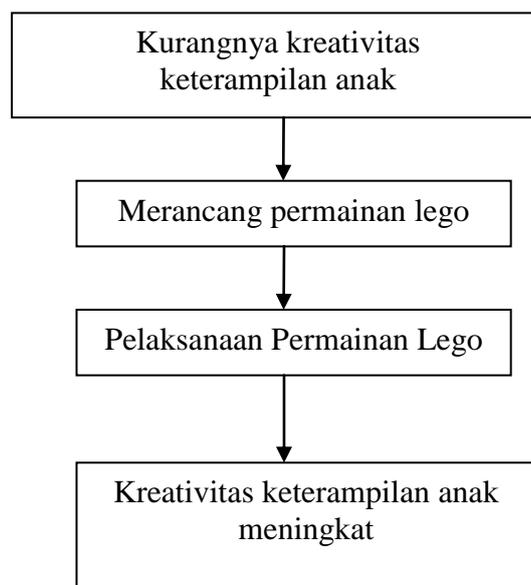
Permainan lego ini akan melibatkan anak secara langsung untuk mencoba, mengamati dan melaksanakan, sehingga anak dapat menjadikannya sesuatu hal yang sangat berkesan. Anak akan merasakan bahwa permainan lego ini sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas, intelektual anak, sosial emosional, keaktifan fisik motorik dan dapat berkomunikasi dengan teman. Rendahnya kreativitas keterampilan anak disebabkan anak tidak percaya diri dan ragu-ragu dalam permainan lego, permainan yang diberikan guru tidak bervariasi dan membosankan.

Cerdas saja dirasa kurang untuk meraih keberhasilan atau memecahkan masalah. Anak juga harus kaya ide dan kreatif, selain memiliki kematangan emosi. Yang menjembatani antara tahap pengolahan kognisi dan tahap eksekusi agar memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan adalah kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu aspek kecerdasan. Anak cerdas belum tentu kreatif namun kreatif sudah tentu cerdas. Anak yang kreatif adalah anak yang bermain secara fungsional artinya mampu mengembangkan permainan dan juga menciptakan metode-metode baru dalam permainan tersebut. Anak kreatif cenderung eksploratif dan dinamis, tidak selalu terpaku pada pola saja.

Anak kreatif fleksibel dalam cara berfikirnya. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam permainan lego adalah metode pemberian tugas dan anak melakukan praktek langsung dalam permainan lego. Melalui metode pemberian tugas dan praktek langsung anak dapat berfikir kreatif dan mengeksplorasi berbagai permainan lego yang disediakan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak dalam memahami permainan lego.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak terhadap pemahaman permainan lego dengan metode pemberian tugas dan praktek langsung akan dilaksanakan oleh murid TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang.



Bagan 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Terjadinya peningkatan kreativitas keterampilan anak dalam permainan lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kreativitas anak melalui permainan lego di TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang:

1. Melalui permainan lego dapat meningkatkan kreativitas keterampilan anak
2. Pada siklus I kreativitas keterampilan anak meningkat dengan nilai rata-rata baik yang diperoleh adalah 35%.
3. Pada siklus II kreativitas keterampilan anak lebih meningkat dengan nilai rata-rata baik yang diperoleh 85%. Hal ini, membuktikan bahwa dengan permainan lego dapat meningkatkan kreativitas anak.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan lego dapat meningkatkan kreativitas keterampilan anak. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat mengembangkan berbagai macam media dan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas keterampilan anak. Selain itu, metode belajar hendaknya bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak akan bersemangat untuk belajar.

Selain itu diharapkan guru lebih kreatif menciptakan berbagai kegiatan dalam pembelajaran dan selalu memberi semangat dan motivasi dalam belajar

sehingga anak tidak merasa terbebani dalam kegiatan belajar yang membosankan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Guru hendaknya kreatif dalam merancang kegiatan peningkatan kreativitas anak supaya kreativitas anak dapat berkembang dengan baik
2. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap peningkatan kreativitas anak
3. Kepada TK Uswatun Hasanah Balai Baru Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kreativitas anak dapat lebih ditingkatkan lagi.
4. Bagi peneliti diharapkan melanjutkan penelitian tentang peningkatan kreativitas anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.