

**PENINGKATAN KREATIVITAS EKSPLORASI ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN PETUALANGAN
DI TAMAN KANAK - KANAK PEMBINA
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**MISRAWATI
NIM. 2010/57468**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Kreativitas Eksplorasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Petualangan di Taman Kanak Kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.

Nama : Misrawati

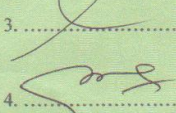
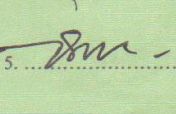
NIM : 57468/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd. NIP. 19570502 198603 2 003	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd. NIP. 19610812 198803 2 001	2. 
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd. NIP. 19580305 198003 2 003	3. 
4. Anggota	: Drs. Amril Amir, M. Pd. NIP. 19620607 198703 1 004	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana NIP. 19750503 200912 1 001	5. 

ABSTRAK

Misrawati, 2013 : “Peningkatan Kreativitas Eksplorasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Petualangan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi kreativitas anak belum berkembang secara optimal, metode yang digunakan kurang bervariasi, media yang digunakan tidak menarik sehingga anak merasa bosan, kurangnya pemahaman anak terhadap konsep apabila tidak diiringi dengan contoh. tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas eksplorasi anak melalui permainan petualangan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, anak didik, guru, sekolah dan masyarakat.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang tahun pelajaran 2011-2012 yang berjumlah 10 orang. Penelitian di lakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi dan format hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

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

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 Anak Usia Dini Melalui Permainan Petualangan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok”. Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang dikemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan petualangan.

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. Izzati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. H. Farida Mayar, 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. Ibu Kepala Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua Amlis (Ayah) Junarti (Ibu), Jonaidi (Suami), Mhd. Zakiyan Naufal (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.
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, November 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Perumusan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Detenisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
3. Kreativitas	18
4. Hakikat bermain	26
B. Penelitian yang Relavan	39
C. Kerangka Berfikir	39
D. Hipotesis Penelitian	40
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian	42
D. Instrumentasi	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Jadwal Penelitian	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data	94
C. Pembahasan	99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	101
B. Implikasi	101
C. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA.....	104
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	106
----------------------	------------

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual.....	40
2. Alur Penelitian	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Peningkatan Kreativitas anak melalui permainan Pertualangan	53
2. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	55
3. Hasil Obsertasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan dalam Siklus 1 Pertemuan 1	60
4. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1 Pertemuan 2	65
5. Hasil Observasi Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	70
6. Rekapitulasi hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1.....	72
7. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus 1.....	75
8. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan pertualangan pada Siklus 11 pertemuan 1	79
9. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus II Pertemuan 2	84
10. Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus II Pertemuan 3	89
11. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus II	91
12. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II	93
13. Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Kreativitas Anank Melalui Permainan pertualangan Sebelum Dan Sesudah di Lakukan Tindakan	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kemampuan Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)	56
2. Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama.....	61
3. Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua	66
4. Hasil Observasi Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	71
5. Kemampuan Anak Dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus 1	73
6. Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualang pada Siklus II pertemuan Pertama	80
7. Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualang Pada Siklus II Pertemuan Kedua	85
8. Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualang Pada Siklus II Pertemuan Ketiga	90
9. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Pertualangan Pada Siklus II	91
10. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II	93
11. Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan pertualangan Sebelum Dan Sesudah di Lakukan Tindakan	97

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Harian	106
2. Dokumentasi Foto Anak dalam Belajar	113
3. Surat Izin Penelitian	118
4. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	119

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.

Lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu diarahkan kognitif, efektif, maupun psikomotor yang dapat dikembangkan ke dalam 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 yang juga dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak sesuai dengan tahapan perkembangannya berupa aspek kemampuan bahasa, kognitif, motorik dan seni kreatifitas. 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.

Pendidikan anak usia dini sebagai sumber strategi pembangunan sumber daya manusia haruslah di pandang sebagai titik sentral dan sangat fundamental serta strategis, mengingat usia dini merupakan masa keemasan sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan derajat kualitas hidup manusia pada tahap berikutnya.

Pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui ransangan 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.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan kreativitas dapat mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang dimiliki secara kompleks untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Hal tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh sebab itu guru dituntut mampu memahami anak sehingga dapat membangkitkan kreativitasnya.

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan era yang semakin mengglobalisasi dan penuh persaingan ini setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan masa depan. Oleh sebab itu, pengembangan potensi kreatif yang pada

dasarnya ada pada setiap manusia terlebih pada mereka yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa, perlu dimulai semenjak dini, baik untuk perwujudan dirinya sendiri maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa . Anak didik tidak hanya sebagai konsumen pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas 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.

Sikap dan prilaku kreative perlu dipupuk semenjak dini karena pada usia dini perkembangan otak anak mengalami peningkatan 70–90 % dari otak orang dewasa. Di masa ini anak mengembangkan keterampilan yang berfariasi termasuk didalamnya kemampuan berfikir logis, imajinatif dan kreatif. Kemampuan ini sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Aktivitas bermain bagi anak Taman Kanak-kanak 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.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di lapangan belum berkembangnya kreativitas anak secara optimal, metode yang digunakan kurang bervariasi, media yang digunakan tidak menarik sehingga anak merasa bosan, anak sulit memahami konsep apabila tidak dicontohkan.

Sehubungan dengan hal di atas dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dicari solusi agar kejadian ini tidak terulang dan proses belajar mengajar dapat dicapai sebagaimana mestinya. Disini diperlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan dalam permainan petualangan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Peningkatan Kreativitas Eksplorasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Petualangan di Taman Kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada peningkatan kreativitas anak usia dini dalam permainan petualangan adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas anak belum berkembang secara optimal.
2. Metode yang digunakan kurang bervariasi.
3. Media yang digunakan tidak menarik sehingga anak merasa bosan.
4. Kurangnya pemahaman anak terhadap konsep apabila tidak diiringi dengan contoh.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat dibatasi masalahnya yaitu : Kreativitas anak yang belum berkembang secara optimal.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat begitu rendahnya kreativitas murid Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang dalam belajar sehari-hari. Maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: bagaimana permainan petualangan dapat meningkatkan kreatifitas eksplorasi anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang ?

E. Rancangan Perumusan Masalah

Berkaitan dengan perumusan masalah maka peneliti akan mengaplikasikan kegiatan permainan petualangan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas eksplorasi anak melalui permainan petualangan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang terkait dibawah ini :

1. Bagi peneliti. Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama menjalani perkuliahan.
2. Bagi guru. Dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak sehingga juga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di TK Pembina Kecamatan Gunung Talang
3. Bagi anak didik. Dapat menuangkan ide, pengalaman, pengetahuan dan kreativitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal dan juga dapat mengasah kreativitasnya melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain secara aktif dan kreatif.
4. Bagi sekolah. Dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak didik serta kurikulum pendidikan.
5. Bagi masyarakat. Dapat dijadikan metode baru dalam peningkatan kreativitas anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan dengan menggunakan imajinasi yang diperoleh dari interaksi, ide-ide, gagasan orang lain serta lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar anak termotifasi mengeluarkan kreativitas diri dan senang berada dilingkungan sekolah.

Permainan petualangan adalah permainan penjelajahan yang dilakukan dikebun sekolah untuk memicu kreativitas anak dan menjadikan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penjelajahan yang dilakukan di kebun sekolah ini diharapkan juga dapat meningkatkan pengetahuan anak dan berkembangnya daya imajinasi yang tinggi. Permainan penjelajahan di kebun sekolah juga dapat memberikan tantangan tersendiri kepada anak sehingga anak menjadi tertarik untuk melakukannya. Permainan petualangan pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuannya. Permainan petualangan ini dianjurkan pada anak karena permainan ini mempunyai banyak kemungkinan dalam kegunaannya. Dan diharapkan kreativitas anak dapat distimulus semenjak dini dan akan membantu anak untuk bisa berkarya dan menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Nasional *Assosiation Education For Young Children* (NAEYC), dalam Hartati (2005: 7) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, Anak Usia Dini adalah “*a unique person*” (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.

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.

Menurut pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa anak sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan periode awal yang paling penting untuk diberi rangsangan sesuai dengan tahap yang dilaluinya, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Kellough dalam Emawulan (2008:9) ada beberapa karakteristik yang khusus untuk anak usia dini.

1) Ego Sentri

Yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2) Curiosity yang tinggi

Yaitu rasa ingin tahu yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal menarik perhatiannya, anak usia dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.

3) Makhluk sosial

Yaitu anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada di tengah teman sebayanya.

4) The Unique Person

Yaitu setiap anak berbeda, merupakan memiliki bawaan minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2008 : 13) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini adalah : 1) Anak bersifat unik, 2) Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, 3) Anak bersikap aktif dan energik, 4) anak itu egosentris, 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 6) anak bersifat eksploratif dan petualang, 7) anak umumnya kaya dengan fantasi, 8) anak masih mudah frustrasi, 9) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) anak merupakan usia belajar yang paling potensial, 12) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak memiliki sifat yang egois, rasa ingin tahu dan mereka memiliki karakteristik yang unik. Dimana dalam diri anak ada potensi-potensi yang baik dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus dan juga suatu yang tidak dapat dilihat lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan, salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Undang-undang No . 20 Tahun 2003 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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. Pendidikan anak usias dini mulai dari lahir sampai baligh adalah tanggung jawab orang tua sepenuhnya.

Anwar dan Arsyad (2009 : 2) Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan dalam maupun diluar lingkungan keluarganya.

Sesuai dengan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motorik halus & kasar) kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi serta kreativitas

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah "Mengembangkan berbagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya".

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:42-43) adalah:

- 1) Agar anak percaya akan adanya tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berfikir secara logis, kritis, memberikan alasan memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama , media, berbagai bunyi serta menghargai karya kreatif.

Menurut Sumantri (2005:8) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*Student skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah Memberikan rangsangan agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, menggunakan bahasa yang baik, mampu berpikir logis, kritis, dapat mengenal lingkungannya dan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik dan psikis sesuai dengan tingkat perkembangannya.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005: 22) manfaat pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi anak, pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya dengan memanfaatkan semua potensinya, baik psikologi maupun sosiologi

- 2) Bagi orang tua, pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk mengoptimalkan perkembangan anaknya
- 3) Bagi guru, pendidikan anak usia dini dapat membantu anak didiknya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal

Pendidikan dan proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab oleh seorang pendidik akan sangat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri maupun orang tuanya serta masyarakat luas. Betapa banyaknya sekarang berdiri PAUD dilingkungan masyarakat baik di kota maupun di desa karena mereka telah sadar akan manfaat dari pendidikan anak usia dini. Telah banyak dirasakan perubahan dan kemajuan pendidikan yang sangat bergantung kepada pendidikan dasar yang dilalui oleh anak –anak pada masa mereka masih kecil. Pendidikan anak usia dini dimulai dari masih dalam kandungan sampai usia 8 tahun yang di titik beratkan pada rangsangan pertumbuhan dan perkembangannya serta memupuk kecerdasan intelektualnya.

Menurut Soegeng (2009: 2.13) Manfaat pendidikan adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak yang dilakukan melalui upaya penyediaan pengalaman dan pemberian rangsangan yang kayadan bersifat menyeimbangkan.

Diantara manfaat pendidikan anak usia dini menurut Emilia Ardi Rahayu (2012) dari [http://www. blog.elearning.unesa.ac.id/tag/apa-manfaat-paud-bagi-anak](http://www.blog.elearning.unesa.ac.id/tag/apa-manfaat-paud-bagi-anak)

- 1) Dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Dapat memberikan ransangan pada masa golden age untuk perkembangan kognitif, bahasa, sosisa emosional yang mengalami titik puncaknya.
- 3) Dapat menjalani masa penting untuk pembentukan dasar – dasar kepribadian, kemampuan berfikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi.
- 4) Dapat mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya.
- 5) Dapat memberikan stimulus terhadap pengembangan potensi fisik, jasmani, dan indrawi.
- 6) Dapat meningkatkan rasa percaya diri
- 7) Dapat mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin.
- 8) Dapat mengembangkan imajinasi dan wawasan serta ransangan sensorik dan motorik anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik untuk menempuh dan mempersiapkan kejenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan kutipan menurut Rosa Feliana (2010) dari www.Ibudanbalita.com/salah-satu-keuntungan-paud menjelaskan manfaat pendidikan anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Dapat terbentuknya karakter sebagai pilar kebangkitan bangsa untuk masa yang akan datang. Dengan penanaman karakter semenjak dini akan menjadikan anak sebagai pribadi yang yang bertanggung jawab, bermoral dan taat akan aturan yang berlaku.

- 2) Dapat terbangunnya karakter cinta tanah air. Anak akan menyadari dan mencintai negaranya karena telah di beri perlindungan dan kesempatan untuk menikmati segala yang ada di negaranya sendiri baik itu berupa kesejahteraan, kejayaan, kedamaian, keamanan maupun pendidikan yang telah mereka dapatkan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan usia dini sangat bermanfaat sekali bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik berupa intelektual, kretivitas, jasmani, social emosional dan dikuatkan dengan penanaman karakter dalam kehidupan sehari – hari.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Program pendidik merupakan rencana kegiatan yang disediakan untuk memfasilitasi proses belajar anak. Dengan program ini anak akan melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku anak sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Program pendidikan anak usia dini secara luas meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yang menyediakan kemungkinan belajar secara efektif.

Menurut Nugraha (2009 : 4.8) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

“ 1). Menekankan ketercapaian kompetensi siswa baik dalam secara individual maupun klasikal, 2) Berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman, 3). Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan mpendekatan dan metode yang berfariasi, 4). Sumber beljar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi

unsur edukatif, 5). Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan dan pencapaian kompetensi. “

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2007 : 1.3) karakteristik anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran di PAUD mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Menurut Suyadi (2010:12) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak.
- 2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar.
- 3) Lingkungan yang kondusif dan menantang.
- 4) Menggunakan pembelajaran yang terpadu dalam bermain.
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup
- 6) Menggunakan berbagai media permainan edukatif dan sumber belajar
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Pendidikan untuk anak usia dini ditunjukkan dalam alat perlengkapan dan permainan yang digunakan dirancang secara khusus sesuai dengan ciri khas anak. Alat permainan dirancang untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak baik yang digunakan dalam ruangan kelas maupun digunakan diluar ruangan kelas. Belajar pelayanan yang diberikan terhadap anak usia dini terlihat perbedaan yang sangat mendasar dibandingkan dengan guru-guru pada jenjang pendidik

lebih tinggi. Guru di lembaga pendidik anak usia dini menyelenggarakan pendidikan dalam nuansa bermain. Hal tersebut didasarkan pada prinsip-prinsip penyelenggaraan pendidik untuk anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Anak akan menunjukkan berbagai potensi, kemampuan, bakat-bakatnya sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang lebih baik. Pengembangan program pendidik anak usia dini didasarkan pada berbagai sumber yakni karakteristik anak didik, perkembangan pengetahuan serta nilai-nilai harapan yang berkembang pada masyarakat.

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.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Moustakis dalam Munandar (2009:18) mengatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu pada diri sendiri, hubungan dengan alam dan orang lain. Adapun Semiawan

dalam Rachmawati (2010:14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan menurut Baron dalam Safaria (2005:15) mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi kemampuan untuk menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang baru dan haefele mengatakan kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi-kombinasi yang mempunyai makna social.

Menurut Munandar (2004 : 17) secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran serta keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan. Kreativitas sangat penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan diri. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan hidupnya, tak dipungkiri kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreativitas berupa ide baru, penemuan baru, teknologi baru dari masyarakat.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan dengan menggunakan imajinasi yang diperoleh dari interaksi dan ide, gagasan orang lain serta lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Dengan adanya

sikap dan perilaku kreatif dipupuk semenjak dini agar anak didik dikemudian hari mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan dan tidak hanya pencari kerja tetapi yang menciptakan lapangan pekerjaan.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak. Munandar dalam Montolalu (2005:3.4) ada empat alasan untuk mengembangkan kreativitas antara lain :

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.
- 2) Dengan kemampuan berpikir kreatif di mungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berada dari orang lain tanpa di batasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai alasan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif (kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut
- 4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran sikap dan perilaku kreatif sangat perlu di munculkan, di pupuk, dan dikembangkan sejak dini.

Menurut Munandar dalam Rachmawati (2010:36) perlunya pengembangan kreativitas sebagai berikut : 1) dengan berkreasi orang

dapat mewujudkan dirinya, 2) kreativitas sebagai kemampuan untuk penyelesaian terhadap suatu masalah, 3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri pribadi dan lingkungan, 4) kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan ulasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini sebagai berikut : anak mampu mengeskpresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya, menjadikan anak lebih kreatif, anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang di lakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

c. Karakteristik Anak Kreatif

Anak yang kreatif secara kasat mata berbeda dengan anak pada umumnya. Hal inilah yang menyebabkan anak sering dinilai nakal, banyak ulah/ aneh. Sebaliknya anak-anak yang pendiam, pasif, penurut malah cenderung dianggap baik dan disayang. Untuk itulah guru dapat menemukan potensi kreatif yang ada dalam diri anak sejak dini, sehingga mampu memberikan dorongan dan stimulasi untuk pengembangan potensi tersebut secara optimal. Csikszentmihalyi dalam Safaria (2005:32) mengemukakan karakteristik anak yang kreatif: (1) memiliki energi fisik dan psikis yang luar biasa, sehingga seolah-olah tidak pernah merasa cepat lelah, (2) cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naïf, disatu sisi memiliki kebijaksanaan, tetapi juga seperti anak-anak lain, mereka bisa berpikir konvergen dan divergen. Mereka memiliki *insight*

yang mendalam, tetapi nampak pula ketidakmatangan emosional, (3) anak bisa bermain dan bisa berdisiplin, (4) memiliki imajinasi yang tinggi, tetapi juga mampu berpikir sangat realistik, (5) memiliki pola kepribadian yang berselang-seling antara *introvert* pada saat ini dan *ekstrovert* pada saat yang lain, (6) mereka dapat bersikap rendah hati, namun sekaligus dapat membanggakan diri, (7) memiliki kecenderungan androgini, yaitu mereka melepaskan diri dari stereo tipe gender (maskulin-feminin), (8) individu kreatif disisi lain berjiwa pembenrontak, namun disisi lain mampu bersikap konservatif, (9) kebanyakan individu kreatif sangat bersemangat bila menyangkut karya mereka, tetapi sangat objektif dalam penilaian karya sendiri, (10) memiliki keterbukaan dan sensitivitas yang tinggi sehingga mudah menderita menerima kritikan pedas orang lain.

Selanjutnya menurut pakar psikolog dalam Munandar (2009:36) bahwa ciri-ciri anak kreatif adalah : imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang. Penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko berani dalam penderitaan dan keyakinan.

Selain ciri positif, anak kreatif memiliki ciri negatif menurut Munandar dalam Safaria (2005:37) membutuhkan pengertian kesabaran dari orang tua, karena jika tidak maka dapat mematikan kreativitas anak tersebut. Ciri negatif anak kreatif adalah tidak kooperatif, menuntut, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan dan tidak acuh terhadap peraturan, emosional, menarik diri dan menolak dominasi figure.

Guru mempunyai dampak yang besar terhadap pembelajaran di sekolah. Dalam kenyataan guru tidak bisa mengajarkan kreativitas, akan tetapi guru dapat memungkinkan kreativitas muncul, memupuknya dan merangsangnya pertumbuhan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua dan guru mempunyai dampak yang besar terhadap peningkatan kreativitas anak. Begitu juga berpengaruh pada muncul atau matinya kreativitas anak jika tidak dapat memupuk dan merangsangnya. Kualitas inti dari berpikir kreatif adalah anak yang selalu berpikir untuk menciptakan sesuatu, sangat produktif dalam berkarya. Berpikir kreatif merupakan bagian penting dari kreativitas yang dapat di ibaratkan dengan mesin yang mendorong tumbuhnya imajinasi, berbagai pertanyaan, dan aneka bentuk permainan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Kreativitas

Penelitian Dacey dalam Safaria (2005:51) menunjukkan bahwa “ keluarga dari anak kreatif sangat jauh berbeda dengan keluarga biasa lainnya”, ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) orang tua sangat mendukung bahkan mendorong anak untuk mengembangkan minat, bakat dan potensi kreatifnya dengan melakukan usaha-usaha yang maksimal, seperti menyediakan fasilitas belajar, menyediakan mentor yang baik, memasukkan sekolah yang terbaik yang bisa mengembangkan kreativitasnya, b) orang tua tidak terlalu banyak ikut campur dalam minat dan kegiatan anak, tetapi memberikan batasan perilaku yang boleh atau tidak boleh dilakukan, c)

orang tua menunjukkan humor yang tinggi, d) mendorong anak supaya tidak mudah putus asa dan mendorong kerja keras dalam proses kreatif anak, e) orang tua dan anak kreatif sangat perhatian dan terlibat langsung.

Menurut Montalalu (2005 : 1.5) peran guru dalam kegiatan bermain disekolah sangat penting. Guru berperan sebagai perencana, fasilitator, model, motivator, dan sebagai teman agar anak bermain lebih optimal. Dalam Rachmawati (2010 : 27) beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak adalah

- 1) Rangsangan mental kepada anak
- 2) Iklim dan kondisi lingkungan yang harus diciptakan berupa pencahayaan, sentuhan warna, seni dalam lingkungan, bunyi dan music, aroma, sentuhan, cita rasa.
- 3) Peranan guru untuk membangkitkan rasa percaya diri, berani mencoba hal baru, memberikan contoh, menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, bereksplorasi dan positive thinking.
- 4) Peran orang tua dalam memberikan ransangan, dorongan dan motivasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak adalah orang tua, guru, rangsangan mental kepada anak, iklim dan kondisi lingkungan.

e. Upaya Guru dalam mengembangkan kreativitas anak

Guru perlu merencanakan dan mempersiapkan program belajar yang kongkrit agar dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas anak dan bereksplorasi di lingkungannya. Mulyadi (2008:8) memberikan cara mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini melalui : mendongeng, berkarya kreatif, melukis bebas, dan menjajaki lingkungan sekitar.

Rachmawati (2005: 77) membagi tujuh strategi pengembangan kreativitas anak usia dini :

“(1) pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), (2) pengembangan kreativitas melalui imajinasi, (3) pengembangan kreativitas melalui eksperimen, (5) pengembangan kreativitas melalui proyek, (6) pengembangan kreativitas melalui musik, (7) pengembangan kreativitas melalui bahasa. “

Sejalan dengan pendapat di atas, Munandar (2004: 45) juga mengemukakan tentang pengembangan kreativitas berupa 4P yaitu :

- 1) Pribadi. Seorang guru harus memahami bahwa anak adalah individu yang berasal dari lingkungan dan keluarga yang berbeda-beda, karena itu guru harus menghargai kemampuan dari masing-masing anak dan memberikan kesempatan untuk mewujudkan potensi yang ada pada dirinya.
- 2) Pendorong. Disini guru harus membimbing anak tanpa harus memaksakan kehendaknya kepada anak, agar anak yakin akan kemampuan pada dirinya.
- 3) Proses. Guru harus memberikan dorongan kepada anak untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru dan anak dapat menyelesaikan serta

menemukan solusi atas suatu permasalahan yang ditemui anak dalam kreativitas.

- 4) Produk. Pada anak yang masih dalam proses pertumbuhan, perlu mendapatkan bimbingan dan arahan sesuai dengan kemampuan yang mereka memiliki tanpa mengganggu kegiatan anak dalam berkreasi atau berkarya.

Rahcmawati (2010: 30) peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa :

- 1) Menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui penerimaan dan menghargai perilaku anak.
- 2) Berani mencoba hal – hal baru yang bervariasi dengan anak.
- 3) Memberikan contoh dan teladan bagi siswanya.
- 4) Menyadari keragaman karakteristik siswa.
- 5) Positive thingking untuk masalah baru yang mungkin timbul.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus menghargai bakat dan minat setiap anak karena mereka adalah individu yang berbeda-beda baik dalam kemampuan dan tingkat perkembangan. Selain itu guru harus memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk merencanakan, memilih dan berkarya menurut caranya sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

4. Hakikat bermain

a. Pengertian Bermain

Dalam garis-garis besar program kegiatan belajar TK, bermain merupakan prinsip dalam pengajaran di TK, dimana bermain

merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengundang rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

Hurlock (1978 : 328) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir serta dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak luar atau kewajiban. Dan menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Bermain adalah aktivitas yang mengembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan bagi anak usia dini. Melalui bermain anak memperoleh suatu cara untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan orang lain, dan dirinya sendiri.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sudono (2009: 1) menyatakan bahwa bermain adalah “Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang

menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2008:53) bermain adalah

“ Suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena merupakan era bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.”

Berdasarkan pengamatan, pengamalan dan hasil penelitian para ahli Montolalu (2005: 1.3) dapat dikatakan bermain mempunyai arti bahwa anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya, yaitu kekutan dan kelemahannya, kemauannya, serta minat dan kebutuhannya. Bermain memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam lagi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak akan merasa nyaman dan menyenangkan karena tidak ada beban. Dalam bermain anak berkesempatan menemukan sendiri dan mendapatkan pengalaman dari apa yang telah dilakukannya dan itu terjadi secara spontan. Anak bebas berimajinasi, berkreasi, menumbuhkan dan memunculkan ide – ide kreatif tanpa disengaja. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi

berbagai kemampuan dan kecakapan. Sehingga bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999: 32) adalah “untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial”. Dalam kegiatan bermain hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Dalam Patmonodewo (1995:110) “bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya, karena anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan”.

Berdasarkan uraian di atas tujuan bermain untuk meningkatkan segala aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, kreativitas, bahasa, social

emosional. Anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya jika bermain memberikan kepuasan baginya.

c. Karakteristik kegiatan bermain pada anak

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan baginya.

Dalam Montolalu (2005:1.5) beberapa karakteristik bermain anak :

1) Bermain sukarela

Kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

2) Bermain adalah pilihan anak

Anak memilih bermain secara bebas sehingga apabila seseorang anak dipaksa untuk bermain maka aktivitas itu sudah bukan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang dan stres.

4) Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Menurut Malone dalam Musfiroh (2008: 3) tiga karakteristik dalam permainan adalah :

1. Tantangan. Dengan adanya tantangan permainan lebih efektif, aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat di pastikan.
2. Motivasi. Untuk memotifasi anak agar terlibat dalam permainan untuk berfantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain menatal dengan kaidah dan strategi.
3. Keingintahuan. Ini mendorong anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola. Apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka untuk bagaimana harus memecahkan masalah pertentangan dalam logika permainan.

Hurlock (1978 : 322) Karakteristik permainan anak adalah :1) Bermain dipengaruhi tradisi, 2) bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, 3) agam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia, 4) bermain menjadi semakin social dngan meningkatnya usia, 5) jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia, 6) bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin, 7) permainan masa kanak – kanak berubah dari tidak formal menjadi

formal. 8) bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia., 9) bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak, 10) terdapatnya variasi yang jelas dalam permainan anak.

Dapat disimpulkan bahwa bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan untuk bermain. Mereka bermain dapat menggunakan benda apa saja yang ada disekitarnya yang memiliki daya tarik untuk digunakan dalam bermain. Anak merasakan pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya.

d. Manfaat Bermain

Menurut beberapa ahli diantaranya Plato, Aristoteles dan Frobel (Mulyadi 2004 : 67) bahwa permainan sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain di gunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Menurut Montolalu (2005:15) bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak sebagai berikut :

1) Bermain memicu kreativitas

Dalam lingkungan bermain anak dapat menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Saat anak menggunakan daya khayal dalam bermain dengan atau tanpa alat, anak akan lebih kreatif.

2) Bermain mencerdaskan otak anak

Bermain membantu perkembangan kognitif anak, memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang akan memperkaya cara berfikir bagi anak.

3) Bermain menanggulangi konflik

Melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil dapat mengatasi konflik yang terjadi pada anak seperti: tingkah laku mencolok, bersaing, bertengkar, meniru, egois, marah, ngambek, dan berharap untuk diterima oleh lingkungan sosial.

4) Bermain untuk melatih empati

Empati merupakan factor berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

5) Bermain untuk mengasah panca indra

Panca indra merupakan alat vital yang perlu diasah sejak usia dini. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya.

6) Bermain sebagai media terapi

Sigmund Freud, Bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasannya.

7) Bermain dapat melakukan penemuan

Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Penemuan baru itu sangat menyenangkan bagi anak.

Untuk mencapai manfaat positif dari bermain maka dibutuhkan alat permainan yang tepat untuk anak yaitu dalam pemeliharaan alat permainan sebaiknya harus memperhatikan sebagai berikut Montolalu (2005:7.3)

- 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak
- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- 4) Menarik baik warna maupun bentuknya
- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- 6) Murah dan mudah diperoleh
- 7) Jumlah hendaknya mencukupi kebutuhan anak
- 8) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian yang runcing/ tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 9) Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Dapat disimpulkan manfaat bermain dapat menjadikan anak kreatif, inovatif, sehingga menjadikan pribadi yang cerdas secara emosional dan intelektual. Permainan yang akan dilakukan perlu dirancang dengan sebaik mungkin serta memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak. Guru harus mengetahui alat permainan yang akan digunakan sesuai dengan perkembangan anak dan dapat difungsikan untuk seluruh aspek perkembangan pada anak.

5. Permainan Petualangan

Permainan petualangan adalah suatu permainan penjelajahan yang dilakukan dikebun sekolah untuk memicu kreativitas anak dan menjadikan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penjelajahan yang dilakukan di kebun sekolah ini diharapkan juga dapat meningkatkan

pengetahuan anak dan berkembangnya daya imajinasi yang tinggi. Permainan penjelajahan di kebun sekolah juga dapat memberikan tantangan tersendiri kepada anak sehingga anak menjadi tertarik untuk melakukannya. Permainan petualangan pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuannya. Permainan petualangan ini dianjurkan pada anak karena permainan ini mempunyai banyak kemungkinan dalam kegunaannya. Dan diharapkan kreativitas anak dapat distimulus semenjak dini dan akan membantu anak untuk bisa berkarya dan menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam kamus Bahasa Indonesia Petualangan adalah Penjelajahan, eksplorasi. Petualangan disebut juga dengan adventure Permainan petualangan ini adalah salah satu bagian dari kegiatan kreativitas melalui permainan eksplorasi yang dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian. Sedangkan kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan.

Dalam melakukan penjelajahan di kebun sekolah anak akan menemui bermacam jenis tumbuhan dan tanaman yang berbeda bentuk, ukuran, jenis dan warna, menemukan bebatuan, kayu, pohon, bunga dan lain sebagainya. Anak disuruh mengumpulkan apa saja yang mereka temui di kebun sekolah yang nantinya dapat mereka jadikan sebuah hasil karya

sesuai dengan kreasi mereka sendiri. Sehingga penjelajahan yang mereka lakukan itu menjadi bermakna dan penuh dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman baru.

Langkah – langkah pelaksanaan permainan petualangan ini adalah

- 1) Anak diberi arahan sebelum kegiatan dilakukan dan penjelasan terhadap permainan yang akan dijalani oleh anak.
- 2) Anak dipersilahkan menjelajahi kebun sekolah untuk mengamati dan melihat segala apa yang ada di kebun sekolah. Selain mengamati mereka juga diperintahkan untuk mengumpulkan apa saja yang menarik bagi mereka selama melakukan penjelajahan baik berupa daun, kayu, rumput, bunga, batu, dan lain sebagainya yang nantinya bisa dijadikan sebuah hasil karya menurut kemauan anak itu sendiri.
- 3) Setelah masing – masing anak mengumpulkan apa yang mereka inginkan tersebut lalu disuruh untuk menciptakan sesuatu yang telah direncanakan sebelumnya. Anak boleh berkreasi menurut seleranya sendiri berupa menempel, menyusun, mengelompokkan, membentuk pola, mencimplak bentuk, merangkai, memercik dan lain sebagainya.
- 4) Guru menyediakan beberapa peralatan yang kira – kira akan dipergunakan oleh anak seperti kertas, lem, gunting, pensil, krayon, air warna, sikat gigi bekas, dan lain sebagainya.
- 5) Setelah semua anak menyelesaikan pekerjaannya guru menanyakan kepada masing – masing anak tentang apa yang mereka buat, apa gunanya, mengapa mereka punya ide untuk membuat itu, apa kesan

yang dialaminya selama melakukan penjelajahan sampai dapat menghasilkan sebuah karya.

- 6) Guru memotifasi anak untuk terus melakukan dan mendiskusikan apa-apa saja yang dapat dilakukan selama penjelajahan di kebun sekolah.

Rahmawati (2009 : 34) Mengungkapkan bahwa kesempatan yang dapat dimanfaatkan oleh anak dalam permainan petualangan adalah :

- 1) Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata.
- 2) Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu yang telah ataupun yang baru diketahuinya.
- 3) Memperjelas konsep dan keterampilan yang dimilikinya.
- 4) Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada.
- 5) Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Permainan petualangan ini dapat juga dilakukan melalui :

- 1) *Mediated learning experience* yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
- 2) *Experientil learning* yaitu belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk simulasi, diskusi dan petualangan.

Permainan petualangan ini akan membutuhkan kekuatan fisik motirk anak, memunculkan ide-ide kreatif, mengemukakan pendapat secara sederhana, belajar berdiskusi dan dapat bekerja secara berkelompok. Dalam permainan petualangan ini bisa memanfaatkan lingkungan sekolah dan alam sekitar sebagai sarana atau prasarana dan media.

Tujuan dari permainan petualangan ini adalah :

- 1) Mengembangkan imajinasi dan berfikir kreatif
- 2) Mengembangkan rasa cinta pada aktifitas belajar dan mencari pengalaman.
- 3) Melatih ketahanan fisik
- 4) Mengembangkan kegiatan motorik kasar dan halus
- 5) Melatih kerjasama.

Dalam permainan petualangan di kebun sekolah selain meningkatkan kreativitas anak juga dapat mengembangkan kemampuan lainnya seperti :

- 1) Pengembangan kognitif. Anak dapat mengetahui dan memahami berbagai konsep pengetahuan dari berbagai macam bentuk, jenis, ukuran, warna dari tumbuhan dan hewan yang di temui anak dalam kegiatan penjelajahan dikebun sekolah.
- 2) Pengembangan motorik halus dan motorik kasar anak.
- 3) Pengembangan bahasa. Anak dapat melihat dan mengetahui benda – benda baru sehingga menambah perbendaharaan kosa kata anak.
- 4) Perkembangan social emosional. Anak dapat menyalurkan rasa empati dan simpatinya terhadap apa yang mereka lihat dan rasakan ketika berada dilingkungan luar selama melakukan penjelajahan.
- 5) Pengembangan nilai agama dan moral. Menumbuhkan rasa kagum anak anak terhadap kekuasaan Allah Swt yang telah menciptakan beragam tumbuhan, hewan yang yang hidup saling membutuhkan satu sama lainnya

B. Penelitian Yang Relevan

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

Sukmawati (2011) melakukan penelitian juga tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Negeri I Padang. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

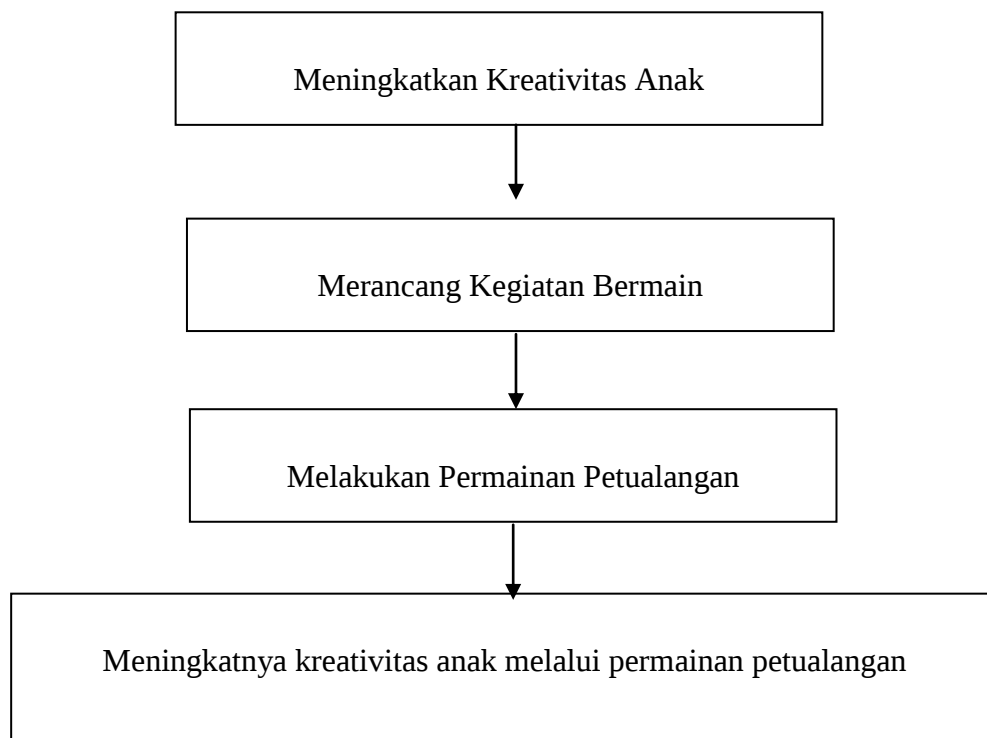
C. Kerangka Berfikir

Dalam permainan petualangan 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 petualangan ini sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas, intelektual anak, sosial emosional, keaktifan fisik motorik dan dapat berkomunikasi dengan teman.

Cerdas saja dirasa kurang untuk meraih keberhasilan atau memecahkan masalah. Anak juga harus kaya akan ide-ide dan kreativitas, selain memiliki kematangan emosional yang menjembatani antara tahap pengolahan kognisi dan tahap eksekusi agar memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan yaitu kreativitas. Anak cerdas belum tentu kreatif tetapi sebaliknya anak kreatif sudah pasti cerdas. Anak kreatif adalah anak yang bermain secara fungsional artinya mampu mengembangkan permainan dan juga mampu menciptakan metode-metode baru dalam permainan tersebut. Anak kreatif cenderung

eksploratif dan dinamis, tidak terlalu terpaku dengan pola saja. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam permainan petualangan adalah melakukan praktek langsung.

Secara konseptual peningkatan kreativitas anak melalui permainan petualangan dapat dilihat dalam kerangka konseptual sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Konseptual Peningkatan Kreativitas Anak

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori diatas hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan petualangan diatas meningkatnya kreativitas anak di TK Pembina Kecamatan Gunung Talang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kreativitas anak melalui permainan petualangan di TK Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok:

1. 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..
2. Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu pada diri sendiri, hubungan dengan alam dan orang lain.
3. Penelitian dilakukan berujuk kepada penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelasnya, sehingga berfokus pada atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas.
4. Pemahaman anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I peningkatan kreativitas anak baru mencapai 30% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 80% berarti menggunakan permainan petualangan dapat meningkatkan kreativitas anak.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan petualangan dapat meningkatkan kreativitas anak, dengan demikian guru

harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk meningkatkan kreativitas anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

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 Pembina Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga motorik kasar 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 eneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Ali Nugraha. 2009. *Kurikulum dan Bahan Belajar Taman Kanak-kanak*: Jakarta: Universitas Terbuka
- Anwar dkk. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*: Alfabeta.CV
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2003. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Emilia Ardi Rahayu, 2012 dari <http://www.blog.elearning.unesa.ac.id/tag/apamanfaat-paud-bagi-anak> diakses 27 Maret 2012
- Feni Noveta, 2011. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Mozaik Biji-bijian di TK Planet Kids Padang*. Skripsi PG PAUD UNP: Tidak Diterbitkan
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, ElizabethB. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Moeslichaton. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolalu dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhammad Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta:Pustaka Jaya
- Mulyadi. Seto. 2004. *Bermain Itu Penting*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Mulyadi. Seto. 2008. *Bermain Itu Penting*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Munadar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta : Rineka Cipta
- Munadar, U. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Musfiroh. 2008. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Indonesia
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Patmonodewo. 1995. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prena Media Group
- Rosa Feliana 2012 dari www.ibudanbalita.com/salah-satu-keuntungan-paud diakses pada tanggal 24 Maret 2012
- Rusdinal, Erizal. 2008. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prena Media Group
- Safaria, T. 2005. *Creativity Quatien*, Jogjakarta: Papas Sinar Sinanti