

**PENGARUH PENGGUNAAN KABEL TERHADAP
PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK IQRA' PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**TISA DESMARINI
NIM : 2013/1305232**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Penggunaan Kabel Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang**

Nama : Tisa Desmarini
Nim/BP : 1305232/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



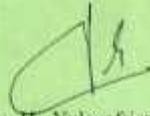
Dra. Rtyda Yetti, M. Pd
NIP. 19630414 198703 2 001

Pembimbing II,



Ines Yeni, M. Pd
NIP.19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

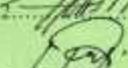
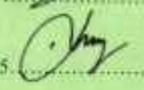
Dinyatakan lulus setelah di pertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Pengaruh Penggunaan Kabel Terhadap Perkembangan Kreativitas
Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang**

Nama : Tisa Desmarini
NIM : 2013/1305232
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2017

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Rivda Yenni, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Indra Yenni, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Sri Hartati, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Izzati, M. Pd	4. 
5. Anggota : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang beranda tangan di bawah ini,

Nama : Tisa Desmarini

NIM/BP : 1105232/2013

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 31 Juli 2017
Saya yang menyatakan,



Tisa Desmarini

Nim. 1105232

ABSTRAK

Tisa Desmarini. 2017. Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang, bahwa kemampuan kreativitas anak masih rendah dikarenakan kurang bervariasinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, kegiatan menggunakan kabel diduga berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan kabel terhadap kreativitas anak di taman kanak-kanak IQRA' Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak IQRA' Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B1 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 85,83 dan SD sebesar 6,23 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 80 dan SD sebesar 8,29. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,112 dan t_{tabel} sebesar 2,04841 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 28$. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunakan kabel lebih berpengaruh terhadap kreativitas anak di bandingkan dengan kegiatan menggunakan tali di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga dicurahkan buat junjungan umat islam sedunia yakni Rasulullah SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak IQRA’ Padang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Dosen Penguji III yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen dan Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan fasilitator dan kemudahan kepada peneliti.
9. Ibu Zul'Aini, S. Pd sebagai Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak IQRA' Padang serta guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Anak-anak Taman Kanak-kanak IQRA' Padang yang mau mengikuti arahan dari peneliti dalam kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2013 yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Prinsip- prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini	14
b. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	15
c. Manfaat Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	15
d. Ciri- ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	16
e. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini.....	17
f. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini.....	19
g. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	20
h. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Karya Nyata).....	21

4. Konsep Bermain.....	22
a. Pengertian Bermain.....	22
b. Karakteristik Bermain.....	22
c. Tujuan Bermain.....	24
d. Manfaat Bermain.....	24
5. Media Pembelajaran.....	25
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
b. Tujuan Media Pembelajaran.....	26
c. Karakteristik Media Pembelajaran.....	27
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	30
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Media Pembelajaran...	30
f. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	32
g. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	32
6. Konsep Kabel.....	33
a. Pengertian Kabel.....	33
b. Tujuan Kabel.....	34
c. Manfaat Kabel.....	34
d. Hal- hal yang dipersiapkan dalam Permainan Kabel.....	35
e. Langkah- langkah Permainan Kabel.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Hipotesis.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel.....	41
C. Variabel dan Data.....	43
D. Definisi Operasional.....	45
E. Instrumentasi.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	54

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN.....

A. Hasil Penelitian.....	59
B. Analisis Data.....	70
C. Pembahasan.....	80

BAB V. PENUTUP.....

A. Simpulan.....	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85

DAFTAR RUJUKAN.....

87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Desain Penelitian.....	40
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	42
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kreativitas Anak.....	47
Tabel 4. Instrumen Pernyataan.....	48
Tabel 5. Rubrik untuk Item Pernyataan	49
Tabel 6. Kriteria Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak.....	51
Tabel 7. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	56
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	60
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Kontrol pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	62
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen pada Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	65
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Kontrol pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	67
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Di Kelas Eksperimen Menggunakan Kabel Dengan Kelas Kontrol Menggunakan Tali.....	69
Tabel 14. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Tabel 16. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
Tabel 17. Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian dengan t-test.....	74
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	75
Tabel 19. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
Tabel 20 Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
Tabel 21. Hasil Perhitungan <i>Post-test</i> Pengujian dengan t-test	78
Tabel 22. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	78

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	61
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	63
Grafik 3. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	66
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	68
Grafik 5. Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	70
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	79

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Dokumentasi Media	
Gambar 1. Siapkan kabel warna hitam	36
Gambar 2. Lilitan kabel kawat kuning pada gulungan kabel kawat hitam sehingga seperti pada gambar	36
Gambar 3. Cara membentuk kelopak bunga dari lilitan kabel.....	36
Gambar 4. Bunga dari Kabel yang Telah Jadi	37
Dokumentasi Validitas Data di Taman Kanak-kanak Khaira Ummah Padang	
Gambar 5. Guru mengenalkan cara membuat bunga dari kabel	129
Gambar 6. Anak membuat lilitan dari kabel yang di contohkan oleh guru.. ..	129
Gambar 7. Anak melihatkan salah satu lilitan yang dibuatnya.....	130
Gambar 8. Anak mampu menyatukan lilitan dari kabel menjadi bentuk baru	130
Gambar 9. Anak melihatkan variasi bunga dari lilitan kabel yang telah dibuatnya	131
Gambar 10. Semua anak melihatkan kreasi bunga dari lilitan kabel yang telah di buatnya	131
Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 11. Anak mampu mengkreasikan warna kabel untuk di buatkan bunga.....	164
Gambar 12. Guru mencontohkan cara membuat bunga dari kabel.....	164
Gambar 13. Guru memperhatikan anak yang sedang membuat bunga dari kabel.....	165
Gambar 14. Anak mampu memvariasikan ukuran bunga dari kabel yang di buatnya.....	165
Gambar 15. Anak mampu membuat bunga dari kabel.....	166
Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 16. Guru menjelaskan tema dan subtema tentang membuat bunga dari tali	166
Gambar 17. Guru menjelaskan langkah-langkah membuat bunga dari tali serta anak memperhatikan dengan seksama	167
Gambar 18. Anak mampu berkreasi membentuk bunga dari tali	167
Gambar 19. Anak mampu membuat variasi bentuk bunga dari tali.....	168
Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 20. Guru menjelaskan cara membuat bunga dari kabel	168
Gambar 21. Anak mampu memvariasikan bunga dari kabel	169
Gambar 22. Anak mampu mengkreasikan bentuk bunga dari kabel	169

Dokumentasi Kelompok Kontrol Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 23. Guru mampu memilih warna tali yang diberikan oleh guru	170
Gambar 24. Guru mencontohkan cara membuat bunga dari tali	170
Gambar 25. Anak mampu membuat bunga dari tali	171
Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 26. Guru mencontohkan cara membuat bunga dari kabel.....	171
Gambar 27. Guru memvariasikan warna kabel untuk membuat bunga.....	172
Dokumentasi Kelompok Kontrol Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 28. Anak mampu membuat bunga dari tali yang di contohkan oleh guru	172
Gambar 29. Anak mampu membuat variasi warna bunga dari tali.....	173
Gambar 30. Anak mampu berkreasi membuat bunga dari tali.....	173
Gambar 31. Anak mampu membuat bunga dari tali.....	174
Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 32. Guru menjelaskan cara membuat bunga dari kabel	174
Gambar 22. Guru membantu salah seorang anak membuat bunga dari kabel	175
Gambar 34. Anak mampu membuat bunga dari kabel.....	175
Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 35. Guru sedang menggali pengetahuan anak membuat bunga dari tali yang pernah dilakukan sebelumnya.....	176
Gambar 36. Guru mencontohkan kembali cara membuat bunga dari tali.....	176
Gambar 37. Anak mampu membuat lilitan tali sesuai ide untuk membuat bunga.....	177
Gambar 38. Anak mampu membuat variasi dari tali untuk membuat bunga..	177
Gambar 39. Anak mampu membuat kreasi bunga dari tali.....	178
Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Post-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	
Gambar 40. Guru sedang menggali pengetahuan anak tentang kegiatan membuat bunga dari kabel yang pernah dilakukan sebelumnya	178
Gambar 41. Anak mampu membuat lilitan dari kabel sesuai ide	179
Gambar 42. Anak mampu menyatukan lilitan kabel menjadi bentuk baru.	179
Gambar 43. Anak mampu membuat variasi bentuk bunga dari kabel	180
Gambar 44. Anak mampu berkreasi terhadap benda yang di bentuk dari kabel.....	180

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian kelas eksperimen	89
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian kelas kontrol	99
Lampiran 3. Rancangan Kegiatan Penelitian	109
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kreativitas	111
Lampiran 5. Instrumen Pernyataan	112
Lampiran 6. Rubrik untuk Item Pernyataan	113
Lampiran 7. Instrument Penelitian	114
Lampiran 8. Tabel analisis item untuk perhitungan validitas item	116
Lampiran 9. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 1 ...	117
Lampiran 10. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 2 ...	119
Lampiran 11. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 3 ...	121
Lampiran 12. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 4 ...	123
Lampiran 13. Hasil analisis item Instrumen Kemampuan Kreativitas Anak..	125
Lampiran 14. Tabel perhitungan mencari reliabilitas	126
Lampiran 15. Perhitungan mencari reliabilitas dengan rumus alpha	127
Lampiran 16. Dokumentasi Validitas Data di Taman Kanak-kanak Khaira Ummah Padang	129
Lampiran 17. Nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen (B1)	132
Lampiran 18. Nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol (B2)	133
Lampiran 19. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	134
Lampiran 20. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	135
Lampiran 21. Perhitungan Means, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	136
Lampiran 22. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	138
Lampiran 23. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	139
Lampiran 24. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	141
Lampiran 25. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> (Uji Barlet)	142
Lampiran 26. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	144
Lampiran 27. Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (B1)	145
Lampiran 28. Nilai <i>Post -Test</i> Kelas Kontrol (B2)	146
Lampiran 29. Daftar Nilai Tahap <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	147

Lampiran 30. Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	148
Lampiran 31. Perhitungan Means, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	149
Lampiran 32. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	151
Lampiran 33. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	152
Lampiran 34. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang	154
Lampiran 35. Uji Homogenitas Nilai <i>Post -Test</i> (Uji <i>Barlett</i>)	155
Lampiran 36. Uji Hipotesis Nilai <i>Post -Test</i>	157
Lampiran 37. Tabel Harga Kritik dari R Product-Moment.....	159
Lampiran 38. Tabel Nilai Z.....	160
Lampiran 39. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	161
Lampiran 40. Tabel Nilai Chi Kuadrat	162
Lampiran 41. Tabel Nilai T (Untuk Uji Dua Ekor)	163
Lampiran 42. Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	164
Lampiran 43. Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	166
Lampiran 44. Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	168
Lampiran 45. Dokumentasi Kelompok Kontrol Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	170
Lampiran 46. Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	171
Lampiran 47. Dokumentasi Kelompok Kontrol Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	172
Lampiran 48. Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	174
Lampiran 49. Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	176
Lampiran 50. Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Post-test</i>) Kelas B1 di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.....	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia ini merupakan usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Rentang anak usia dini sejak lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini kondusif untuk menumbuh kembangkan semua aspek perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pada masa ini perkembangan otak sangatlah pesat sehingga masa ini disebut juga dengan “*golden age*” (masa emas). Pada masa emas ini banyak sekali potensi yang harus dikembangkan. Potensi tersebut harus difasilitasi dengan baik agar dapat berkembang dengan optimal. Salah satu fasilitas yang dapat mengembangkan potensi anak adalah lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga formal yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 sesuai dengan bab II pasal 3 adalah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang Sisdiknas dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang unik, aktif rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, memiliki daya imajinasi tinggi dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri

sendiri, alam dan orang lain. Hal ini jelas bahwa kreativitas terbentuk karena adanya rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Tanpa ada rangsangan maka akan sulit tercipta sebuah kreativitas. Berdasarkan kurikulum 2013 PAUD bahwa anak usia 5-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media,

Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengekspresikan diri dengan cara anak sendiri dan menciptakan sesuatu yang baru dengan ide-ide mereka sendiri baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting, karena seorang anak lahir membawa potensi kreatifnya masing-masing. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi dengan sesuatu sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, kreativitas juga mampu meningkatkan kualitas kehidupan anak dimasa mendatang.

Kreativitas pada anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud dan sifat kreatif mereka tidak hilang. Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain, karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi didalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan. Ada banyak cara yang dilakukan anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas, yakni melalui permainan animisme, permainan drama dan permainan konstruktif, teman imajiner, melamun, lelucon, dan

bercerita. Semua permainan itu dapat mendorong kreativitas anak, asalkan tidak digunakan secara berlebihan dan mendapat bimbingan dari orangtua dan guru.

Berbagai cara juga dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak, terutama melalui kegiatan bermain. Dengan bermain, anak-anak belajar dengan cara yang asyik dan menyenangkan. Anak dapat melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan imajinasi, ekspresi serta dapat mengungkapkan perasaannya secara lebih baik. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu kegiatan menggulung dan melilitkan kabel menjadi bentuk-bentuk lucu dan unik.

Berdasarkan observasi awalpeneliti lakukandi Taman Kanak-kanak IQRA' Padang adalah kurang berkembangnya kreativitas pada anak. Anak kurang bisa membuat karya dengan idenya sendiri. Selain itu, anak juga kurang kreatif dalam memanfaatkan benda di sekitarnya. Guru juga lebih sering mendikte anak tentang apa yang harus dibuat dan apa yang harus dilakukan anak. Sehingga, tidak muncul ide kreatif dari anak itu sendiri. Media yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak kurang efektif dan bervariasi.

Berdasarkan fenomena dari pengamatan yang peneliti temukan di lapangan, peneliti tertarik untuk mengembangkan kreativitas berkreasi dengan kabel pada anak dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang”**.

Dalam pengangkatan judul penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang. Karena dalam pengamatan awal terlihat masih kurangnya kreativitas anak

di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang. Oleh sebab itu, penelitian mencoba untuk mengembangkan kreativitas anak menggunakan kabel.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya kreativitas pada anak. Anak kurang bisa membuat karya dengan idenya sendiri.
2. Anak kurang kreatif dalam memanfaatkan benda-benda di sekitarnya.
3. Media yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak kurang efektif dan bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang muncul maka batasan masalah perlu dilakukan guna memperoleh kedalaman kajian untuk menghindari perluasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Kurang berkembangnya kreativitas pada anak. Anak kurang bisa membuat karya dengan idenya sendiri“.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Seberapa besar Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Kabel terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak IQRA' Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Anak, diharapkan dengan adanya penelitian ini kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi Guru, Sebagai bahan acuan dalam mengajarkan mengembangkan kemampuan pembelajaran dalam mengupayakan perkembangan anak dalam kreativitas di Taman Kanak-kanak.
3. Bagi Taman Kanak-kanak, sebagai masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-Kanak IQRA' Padang terutama pada aspek kreativitas.
4. Bagi Peneliti, Memberikan wawasan dan pengalaman peneliti terhadap kreativitas pada anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sekelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan, menurut Mulyasa (2012:16) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berbeda pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan.

Sujiono (2009:6) mengemukakan anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada direntang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah suatu individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang bersifat

unik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (Anak Usia Dini 5-6 Tahun)

Setiap anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Solehuddin dalam Rakimahwati (2012:7) menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasi tinggi, dan senang berteman. Setiap anak itu berbeda-beda dari segi aspek perkembangannya, baik itu aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional maupun seni. Dalam hal itu, sangat diperlukan adanya pendidikan agar perkembangan anak pada usia dini tidak bermasalah.

Menurut Sujiono (2009:25), anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Senang bertanya tentang apa saja yang dilihat;
- 2) Sering membangkang, menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur, tidak menurut, bahkan seringkali marah tanpa alasan yang jelas;
- 3) Senang bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah;
- 4) Senang menjelajah (bereksplorasi);
- 5) Anak sebagai peniru ulung, pada rentang usia ini proses peniruan terhadap segala sesuatu yang ada disekitar semakin meningkat;
- 6) Senang berkhayal;

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik unik, yang berbeda satu sama lain, memiliki sifat egosentris, daya imajinasi yang tinggi, senang berpetualang, serta memiliki daya konsentrasi yang pendek.

3. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Darda (2013:112) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sujiono (2009:6) mengemukakan pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Mulyasa (2012:43) pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Pada usia dini pendidikan merupakan pondasi dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Apabila anak diberikan pendidikan kearah yang lebih baik dari usia dini, maka nantinya ia akan menjadi orang yang lebih baik lagi dan bisa diterima di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan untuk mengembangkan semua aspek dan tahap-tahap yang di lalui oleh anak usia dini. Karena pada anak usia dini pendidikan merupakan pondasi dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak, agar nantinya ia menjadi orang yang lebih baik lagi dan bisa di terima di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu pendidikan harus di mulai dan di kembangkan dari anak usia dini.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan masing-masing untuk mengembang pengetahuan anak sejak usia dini. Sujiono (2009:42) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Dalam pendidikan anak usia dini, pendidikan ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan layak diberikan kepada anak.

Menurut UNESCO ECCE (*Early childhood Care and education*) dalam Suyadi (2013: 20) tujuan pendidikan anak usia dini antara lain sebagai berikut:

- 1) Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah.
- 2) Pendidikan anak usia dini bertujuan menanam investasi SDM yang menguntungkan baik bagi keluarga, bangsa, negara, maupun agama.

- 3) Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan.
- 4) Pendidikan anak usia dini bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Karena tujuan pendidikan anak usia dini adalah fondasi awal untuk menanamkan investasi SDM dan untuk menghentikan roda kemiskinan. Setiap anak wajib untuk memperoleh pendidikan dari usia dini.

c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini mempunyai prinsip-prinsip yang bervariasi dan inovatif. Menurut Trianto (2011:25-26) dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 2) Belajar melalui bermain;
- 3) Lingkungan yang kondusif;
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu;
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup;
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar;
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang;
- 8) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan;
- 9) Pemanfaatan teknologi informasi.

UU No. 20 tahun 2003 pasal 4 dalam Darda(2013:116) dinyatakan bahwa ada beberapa prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

- (a) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa;
- (b) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu kesatuan yang

sistematik dengan sistem terbuka dan multimakna; (c) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat;(d) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran;(e) Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat;(f) Pendidikan diselenggarakan dengan memperdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Berdasarkan dua teori di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain dilingkungan yang kondusif agar anak dapat mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan untuk anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri, hal yang membedakannya adalah tuntutan tingkat perkembangan dan cara belajarnya. Selanjutnya menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) mengutamakan kebutuhan anak; 2) belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar; 3) lingkungan yang kondusif dan matang; 4) menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain; 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*); 6) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; 7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Eliyawati (2005:12) mengemukakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah bersifat terintegrasi yang dilaksanakan secara terpadu, maksudnya kegiatan pendidikan pada anak tidak dibagi dalam bentuk mata pelajaran, tetapi materi pelajaran pada anak usia dini disajikan kepada anak dimulai dari yang sederhana sampai yang kompleks.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar memegang peranan yang sangat untuk anak usia dini karena sangat berpengaruh untuk perkembangan anak selanjutnya.

e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia adalah tempat untuk mengembangkan bakat anak dan tempat untuk mengembangkan seluruh kompetensi yang ada pada anak, maka dari itu pendidikan anak usia dini memiliki manfaat, Sujiono(2009:46) menyatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya, 6) memberikan stimulus kultural pada anak.

Selanjutnya manfaat pendidikan anak usia dini menurut Trianto (2011:24) adalah: Membina, menumbuhkan serta mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya, dan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan menstimulasi semua aspek-aspek perkembangannya yang akan berguna bagi anak pada kehidupan selanjutnya.

3. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas pada Anak Usia Dini

Perkembangan kreativitas anak merupakan kemampuan untuk berekspresi dan menemukan ide baru. Menurut Rachmawati (2010:13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Wahyudin (2007:3) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide, alat-alat, serta keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*). Menghasilkan atau menemukan sesuatu yang baru disini sebenarnya sekedar menemukan dan menghasilkan sesuatu yang sesungguhnya sudah ada, tetapi masih tersembunyi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu untuk menemukan dan menghasilkan sesuatu yang sesungguhnya sudah ada, tetapi masih tersembunyi apakah gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan untuk menciptakan suatu produk seni. Karena setiap individu mempunyai ide-ide kreatifnya sendiri-sendiri untuk membuat suatu produk seni ataupun untuk memecahkan masalah.

menciptakan sesuatu yang baru, apakah gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan fleksibel yang berdaya guna untuk menciptakan suatu produk seni, sesusastraan dan untuk memecahkan masalah.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Mengembangkan kreativitas anak memiliki tujuan tertentu, agar anak memiliki gagasan baru. Munandar (2009:31) mengemukakan bahwa ada empat tujuan dalam mengembangkan kreativitas, yakni:

- 1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan idenya;
- 2) dengan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya mampu melahirkan gagasan;
- 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.

Menurut Mulyasa (2012:92-93) tujuan kreativitas adalah agar anak mampu mengaktualisasikan dirinya, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, serta agar anak dapat mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas merupakan suatu proses berfikir yang membuat anak menjadi kreatif melalui berbagai kegiatan berkreasi sehingga kualitas hidupnya meningkat.

c. Manfaat Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini mempunyai manfaat yang luar biasa untuk anak. Rachmawati dan Kurniati (2010:40) manfaat perkembangan kreativitas sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman kepada anak untuk mengatur dan mendistribusikan kegiatan;
- 2) belajar bertanggung jawab terhadap kegiatan masing-masing;
- 3) memupuk semangat gotong royong dan bekerja sama diantara anak yang terlibat;
- 4) memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan

kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan secara cermat; 5) mampu mengeksplorasi bakat, minat dan kemampuan anak; 6) memberikan peluang kepada setiap anak, baik individu maupun kelompok.

Mulyasa (2012:93) menyatakan bahwa manfaat kreativitas antara lain sebagai berikut:

1) Melalui perkembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan untuk bereksperimen menurut caranya sendiri; 2) Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan bereksperimen itu, anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya; 3) Kreativitas bermanfaat terhadap pengembangan estetika.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kreativitas anak adalah agar anak memiliki kepuasan terhadap apa yang telah ia ekspresikan dalam menyalurkan ide-idenya, sehingga mendorong anak untuk menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan pada anak.

d. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak mempunyai ciri-ciri yang kreatif. Munandar dalam Susanto (2012:118) mengemukakan ciri-ciri kreativitas yaitu:

- 1) Mempunyai daya imajinasi kuat
- 2) Mempunyai inisiatif
- 3) Mempunyai minat luas
- 4) Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- 5) Bersifat ingin tahu
- 6) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- 7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- 8) Penuh semangat

9) Berani mengambil resiko

10) Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Menurut Munandar (2009:35) mengemukakan biasanya anak kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki minat yang tinggi dalam suatu aktivitas, memiliki kepercayaan yang cukup tinggi, berani mengambil resiko, tidak takut mengemukakan pendapat walaupun tidak disetujui orang lain, inovatif berani berbeda, serta tidak cepat putus asa.

Mulyasa (2012:102) mengemukakan anak usia dini yang kreatif dalam perilaku sehari-harinya mencerminkan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) senang menjelajahi lingkungan;
- 2) senang melakukan eksperimen;
- 3) senang mengajukan beberapa pertanyaan;
- 4) senantiasa mendapatkan pengalaman-pengalaman baru;
- 5) memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagai mana adanya;
- 6) jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu;
- 7) memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas antara lain orisinalitas, keluwesan kesenangan mengolah gagasan, keterbukaan, keingintahuan, kesenangan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan, serta lebih menyukai fantasi daripada petualangan nyata.

e. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini juga mempunyai faktor penghambat untuk membatasi kreativitas anak. Torrance dalam Susanto (2012: 126) yang dapat membatasi kreativitas anak diantaranya: 1) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; 2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; 3) terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual; 4) terlalu banyak melarang; 5)

takut dan malu; 6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; 7) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Amabile dalam Munandar (2009: 223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas yaitu:

1) Evaluasi

Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.

2) Hadiah

Kebanyakan orang yang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreativitas.

3) Persaingan/kompetisi antara anak

Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

4) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi instrinsik dapat dirusak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas anak yaitu evaluasi, hadiah, persaingan dan kompetisi dan terlalu banyak melarang anak untuk mengerjakan sesuatu.

f. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak juga mempunyai faktor pendukung untuk memupuk kreativitas anak. Munandar (2009: 94) memaparkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain:

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya;
- 2) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal;
- 3) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri;
- 4) mendorong kemelitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal;
- 5) meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan ;
- 6) menunjang dan mendorong kegiatan anak;
- 7) menikmati keberadaannya bersama anak;
- 8) memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak;
- 9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja;
- 10) melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Torance dalam Susanto (2011: 123) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas siswa yaitu: 1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; 2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; 3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; 4) memberi penghargaan kepada siswa ; 5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dan guru bersikap otoritatif (demokratif), yang

mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Jangan memaksakan pada anak bahwa pendapat orang tua/guru paling benar, atau melecehkan pendapat anak.

Selain itu untuk mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan guru harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian disekelilingnya, yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari.

g. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Mengembangkan kreativitas anak usia dini juga membutuhkan peran seorang guru. Menurut Mulyasa (2012:97) ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran antara lain:

1) Pembelajaran yang menyenangkan, dalam proses dikemukakan antara lain bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD); 2) belajar sambil bermain, dunia bermain adalah dunia anak; 3) interaktif, pembelajaran anak usia dini tidak hanya dilaksanakan didalam kelas, tetapi juga diluar kelas, bahkan diluar sekolah, yang aktif bukan hanya guru, tetapi peserta didik; 4) memadukan pembelajaran dengan perkembangan; 5) belajar dalam konteks nyata.

Mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini adalah memberikan stimulus yang baik dan tepat. Susanto (2011: 97) salah satu upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah guru harus memberikan stimulus yang baik dan tepat kepada anak sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

h. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Karya Nyata)

Kreativitas anak akan berkembang dengan baik, ketika anak menciptakan suatu karya nyata. Menurut Mulyasa (2012:103) mengatakan pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui karya nyata yaitu:

Melalui suatu karya nyata, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya, bukan hanya kreativitas yang akan berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Ketika anak menciptakan suatu karya nyata terjadi proses internalisasi antara imajinasi dan kemampuan kreatifnya. Karya nyata anak dapat berupa sesuatu yang baru bagi dirinya atau merupakan inovasi dari karya-karya yang sudah ada dan setiap anak akan menunjukkan bentuk karya yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan imajinasinya.

Pendapat Rachmawati dan Kurniati(2010:52) menjelaskan pengembangan kreativitas pada anak melalui karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

Dalam kegiatan karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui menciptakan suatu produk atau karya nyata.

Melalui suatu karya nyata ini memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menciptakan benda buatan sendiri yang belum pernah ditemuinya. Mereka juga bisa memodifikasi sesuatu dari benda yang telah ada sebelumnya. Hal yang perlu ditekankan disini adalah bahwa setiap aktivitas anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan yang baru.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan suatu pembelajaran yang baik bagi anak usia dini. Menurut Solehuddin dalam Dadan (2013: 139) bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Sedangkan menurut Agung (2013:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan pendapat kedua dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kepuasan yang dirasakan oleh anak. Melalui bermain secara kelompok atau sendiri anak mengalami kesenangan yang memberikan kepuasan baginya.

b. Karakteristik Bermain

Dalam kehidupan anak, selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah atau rohaniannya.

Menurut Conkey, dkk dalam Sujiono (2009:146) ada beberapa karakteristik bermain anak yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
- 2) Kegiatan bermain dilakukan dengan kesukarelaan
- 3) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 4) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
- 5) Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental
- 6) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil
- 7) Bermain harus didominasi oleh pemain

Jika bermain didominasi orang dewasa maka anak tidak akan mendapat makna apapun dari permainan itu.

- 8) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Montolalu, dkk (2008:2.4) juga menambahkan karakteristik bermain adalah:

- 1) Bermain adalah sukarela, anak tidak harus memenuhi tuntutan tertentu mereka melukannya didorong motivasi diri dalam diri sendiri; 2) bermain adalah pilihan anak, anak memilih sendiri secara bebas sehingga kalau dipaksa untuk bermain itu bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi kegiatan bermain atau *nooplay*; 3) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, anak merasa gembira dalam melakukan aktifitas tersebut bukan jadi tegang dan stress; 4) bermain adalah simbolik, melalui kegiatan bermain anak mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang; 5) bermain adalah aktif melakukan kegiatan, anak dapat bereksplorasi, bereksperimen dan bertanya tentang manusia, benda atau peristiwa.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan untuk bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja

yang ada disekitarnya. Dengan bermain anak merasakan pengalaman emosi senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya.

c. Tujuan Bermain

Setiap anak memiliki tujuan masing-masing untuk bermain. Menurut Dadan (2013:140) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak memiliki potensi kreatif perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Tujuan bermain menurut Andang (2009:5-16) melalui bermain anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak memakai alat peraga, dan anak-anak juga dapat mengekspresikan diri untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak mungkin dialaminya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan dan melatih semua potensi perkembangan yang ada pada anak karena, melalui bermain anak dapat mengenal dunia luar.

d. Manfaat Bermain

Setiap anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif,

mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Montolalu, dkk (2008:1.19) manfaat bermain adalah :

- 1) Bermain memicu kreativitas.
- 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- 4) bermain untuk melatih empati.
- 5) bermain mengasah pancaindra.
- 6) bermain sebagai media terapi.
- 7) bermain itu melakukan penemuan.

Menurut Agung (2013:10-13) manfaat bermain yaitu:

- 1) Bermain mempengaruhi aspek fisik anak: anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh maka tubuh anak menjadi sehat;
- 2) bermain dapat digunakan sebagai terapi: karena bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas;
- 3) bermain meningkatkan pengetahuan anak: dengan bermain, aspek motorik kasar dan motorik halus anak turut berkembang, misalnya dengan aktivitas menggambar dan menulis (mencoret-coret);
- 4) bermain melatih penglihatan dan pendengaran: ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran juga sangat perlu untuk dikembangkan;
- 5) bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak: anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan sulit diatur. Kreativitas anak akan terlatih dan muncul dengan sendirinya;
- 6) bermain mempengaruhi nilai moral anak: bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada secara alamiah dalam diri anak;
- 7) bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak, karena keduanya tidak dapat dipisahkan. Dengan bermain terjadi suatu pembelajaran mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mencoba, memecahkan masalah, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

5. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran, karena Media merupakan salah satu alat penyampai materi kepada peserta didik. Menurut

Daryanto (2010:6) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan(bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Latif dkk (2013:152) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat sebagai penyalur pesan (bahan pembelajaran) yang dapat merangsang ide dan gagasan, minat, sikap dan perasaan dalam mencapai tujuan pembelajarn itu sendiri.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Rohman (2013:196) tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat dan menurut sifat bahan ajar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih menstimulasi minat dan motivasi anak untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

- 4) Menciptakan situasi belajar yang berkesan bagi anak didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pelajaran, dan meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

Menurut Sadiman (2012:17-18) tujuan media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar, bisa di ganti dengan gambar atau film. Objek yang terlalu kecil dapat di perbesar dengan proyektor. Kejadian atau peristiwa masa lampau dapat di tampilkan kembali melalui film.
- 3) Untuk mengatasi sikap pasif pada anak.
- 4) Mengatasi kesulitan guru karena sifat dan keunikan anak karena lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum di tentukan sama untuk setiap anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita ketahui ada banyak tujuan media pembelajaran, misalnya: memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep pembelajaran, memberikan pengalaman belajar berbeda dan bervariasi, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas, untuk mengatasi keunikan dan perbedaan yang mungkin saja terjadi antara guru dengan murid akibat perbedaan latar belakang dan lingkungan.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Wina (2012:213) karakteristik beberapa media pembelajaran di bagi menjadi beberapa bagian:

- 1) Media Grafis (Visual Diam)

- a) Gambar atau foto: hanya menekankan persepsi indra mata.
 - b) Diagram: bentuk sederhana berupa garis-garis dan simbol.
 - c) Bagan: sederhana, tidak rumit dan tidak berbelit-belit.
 - d) Poster: untuk menyampaikan informasi yang mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempel di mana saja.
 - e) Grafik: menyajikan data statistik.
- 2) Media Proyeksi
- a) Digunakan dengan bantuan proyektor.
 - b) Menggunakan alat elektronik.
 - c) Seperti: *slide*, *microsoft*, dan video.
- 3) Media Audio
- a) Berbentuk audiotif.
 - b) Menggunakan alat perekam.
 - c) Komunikasi bersifat satu arah.
- 4) Media Komputer
- a) Media yang bersifat virtual.
 - b) Dapat menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai kebutuhan.
 - c) Digunakan untuk presentasi dan pemanfaatan internet.

Menurut Sadiman (2012:28-81) adapun karakteristik media pembelajaran adalah:

1. Media grafis (media yang bersifat visual dan murah dari segi biaya)
 - a) Gambar: bersifat konkrit, dapat mengatasi ruang dan waktu dan berukuran relatif.

- b) Sketsa: sederhana, melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail karena dibuat langsung oleh guru.
- c) Diagram: berbentuk garis dan simbol yang menunjukkan hubungan antara komponennya.
- d) Bagan: merupakan ringkasan butir-butir penting dari presentasi.
- e) Grafik: gambar sederhana menggunakan titik, garis atau gambar.
- f) Kartun biasanya menangkap esensi pesan yang disampaikannya dan menuangkannya dalam gambar.
- g) Papan buletin: tempat menempelkan gambar atau tulisan.

2. Media Audio

- a) Berkaitan dengan indera pendengaran.
- b) Pesan yang disampaikan dituang dalam bentuk auditif.
- c) Adapun contoh media audio adalah: (a) radio, (b) alat perekam suara, selain murah radio dan *recorders* sangat murah dan mudah dibawa kemana-mana.

3. Media Proyeksi

- a) Dapat disertai audio dan visual.
- b) Pesan disampaikan melalui proyektor.
- c) Adapun contoh media ini adalah: film bingkai, film rangkai, mikrofis, film dan lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa adapun karakteristi media pembelajaran adalah: media grafis yang memiliki karakter visual diam yang hanya menekankan persepsi indra mata, media audio

hanya menekankan persepsi indra telinga, media proyeksi hanya menekankan persepsi indra mata dan telinga, serta media komputer yang digunakan untuk menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai kebutuhan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar anak. Menurut Trianto (2011:187) manfaat media pembelajaran antara lain: (1) Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik, (2) Metode pembelajaran lebih bervariasi, (3) Siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas, (4) Pembelajaran lebih menarik, (5) Mengatasi keterbatasan ruang.

Menurut Latif, dkk (2013:165-166), manfaat media pembelajaran adalah:

- a) Pesan/ informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka;
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;
- c) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar;
- d) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar;
- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan;
- f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- g) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai penunjang dalam meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar langsung dan lebih konkret kepada anak.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2012:84) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Media yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Karakteristik siswa atau sasaran.
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio dan visual).
- 4) Keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat.
- 5) Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.
- 6) Mengingat kemampuan dan sifat khasnya media yang akan digunakan.

Menurut Elly dalam Sadiman (2012:85) faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran adalah: mengetahui tujuan dan isi pembelajaran, karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian.

Menurut Dick dan Carey dalam Sadiman (2012:86) selain kesesuaian tujuan pembelajaran, faktor lain yang harus dipertimbangkan adalah ketersediaan sumber setempat, mempertimbangkan dana atau keuangan, keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa ada beberapa faktor dalam pemilihan media sebagai sumber belajar, seperti: media yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang di inginkan (audio, visual dan audi visual), strategi belajar mengajar, keluwesan, kepraktisan, ketahanan media organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, prosedur penilaian dan pertimbangan keuangan.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis menurut Latif (2013:152) jenis media tersebut antara lain: (1) Media visual/media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Seperti gambar, sketsa, diagram, bagan/chart, kartun, dll; (2) Media audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran seperti radio, alat perekam pita magnetic dll; (3) Media proyeksi diam/*audio-visual* adalah media yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan seperti televisi, video, dan film.

Menurut Cecep (2011:33-35) berpendapat bahwa jenis-jenis media pembelajaran ada 4, yaitu sebagai berikut: 1) Media hasil teknologi cetak (buku dan materi visual statis). 2) Media hasil teknologi *audio visual* (menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik). 3) media hasil teknologi berbasis komputer (menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-processor). 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (teknologi *compact video disc*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran diantaranya media audio, media visual dan media audio-visual.

g. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat beberapa prinsip dalam penggunaannya menurut Fadlillah (2012:209), di antaranya sebagai berikut: a) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral bukan hanya sebagai alat bantu, b) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar, c) Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan, d) Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan

suatu media pengajaran, e) Penggunaan media pengajaran harus diorganisasi secara sistematis, f) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.

Sedangkan menurut Menurut Latif, dkk (2013:157-159), prinsip-prinsip yang harus dalam media pembelajaran adalah:

- 1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna; 2) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa; 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak; 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi; 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana; 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal; 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam media pembelajaran dapat merangsang peserta didik dalam belajar, multiguna, media yang buat tidak menggunakan bahan yang berbahaya dan mudah didapat bagi anak, dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar.

6. Konsep Kabel

a. Pengertian Kabel

Bahan yang pasti ada di setiap rumah salah satunya adalah kabel. Baik itu kabel listrik, kabel telepon, maupun kabel yang terdapat di perangkat elektronik. Menurut Ayu (2014:8-9) kabel, selain merupakan elemen penting dalam perangkat elektronik karena fungsinya sebagai penghantar listrik, dapat juga dimanfaatkan fungsinya sebagai produk seni. Pada kurikulum keterampilan

disekolah, kabel jenis tertentu kerap digunakan sebagai bahan utamanya. Dari sini terampil kriya berinovasi mencipta produk seni yang lebih unik, bahkan berdaya jual tinggi karena ide kreatifnya yang baik dan singkat ketelitian yang memunculkan setiap detail bentuk menjadi masterpiece. Kabel adalah bahan serupa kawat yang berfungsi sebagai penghantar listrik yang berisolasi tunggal, dua, atau lebih kawat menjadi kesatuan.

b. Tujuan Kabel

Menurut Ayu (2014:7-8) Tujuan kabel yaitu untuk melatih pola pikir dalam tingkat kreasi, kreatif dan kreativitas seorang anak. Dengan ide kreatif, ketelitian, dan ketekunan seorang anak membentuk detail akan berbuah kreasi yang menakjubkan. Jika kita kreatif, sebenarnya banyak bahan-bahan tidak terpakai disekitar yang bisa dimanfaatkan dan menjadikannya barang ergonomis, dengan sedikit sentuhan kreatif akan bisa kita jadikan produk yang bermanfaat.

c. Manfaat Kabel

Menurut Ayu (2014:8-9) manfaat kabel selain, merupakan elemen penting dalam perangkat elektronik sebagai penghantar listrik, kabel juga dapat dimanfaatkan sebagai produk seni. Kabel jenis tertentu kerap digunakan sebagai bahan utamanya. Dari seni, terampil kriya berinovasi menciptakan produk seni yang lebih unik, bahkan berdaya jual tinggi karena ide kreatifnya yang baik dan tingkat ketelitian yang memunculkan setiap detail bentuk menjadi masterpiece.

Kabel mempunyai banyak ragam yaitu: 1) kabel kawat, 2) kabel email, 3) kabel nikel, 4) kabel NYA, 5) kabel serabut atau yang disebut kabel NYA. Kabel NYA F umum di pakai sebagai bahan kreasi, namun sangat mungkin

menggunakan beberapa varian kabel. Bahkan dengan penambahan bahan aksesoris tambahan, kreasi akan lebih menarik.

Kabel kawat yang di sebut juga kabel NYA (tanpa F), sangat bisa dijadikan rangka kreasi, semisal bunga, dan lainnya. Kabel kawat ini biasanya digunakan pada instalasi telepon. Pemilihan kabel kawat ini dikarenakan sifat kawat yang kaku namun tidak keras sehingga mudah untuk dibentuk menjadi kerangka objek.

d. Hal-hal yang dipersiapkan dalam Permainan Kabel

Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan untuk melakukan permainan kabel, antara lain:

- 1) Siapkan kabel

Kabel kawat warna hitam dan kabel kawat warna kuning.

- 2) Gunting.

Gunting yang digunakan adalah gunting biasa.

e. Langkah-langkah Permainan Kabel

Permainan kabel yang akan dilakukan oleh anak-anak adalah mempraktekkan cara membuat sebuah gulungan kabel. Adapun langkah-langkah adalah:

- 1) Siapkan kabel warna hitam, lalu membuat bentuk lilitan dari kabel menggunakan tangan.



Gambar 1.

Siapkan Kabel Warna Hitam, Lalu Membuat Bentuk Lilitan Kabel

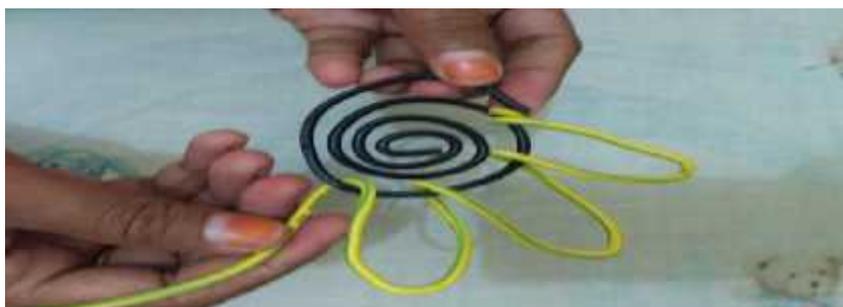
- 2) Satukan lilitan kabel kawat kuning pada gulungan kabel kawat hitam.



Gambar 2.

Lilitan Kabel Kawat Kuning Pada Gulungan Kabel Kawat Hitam Sehingga Seperti Pada Gambar

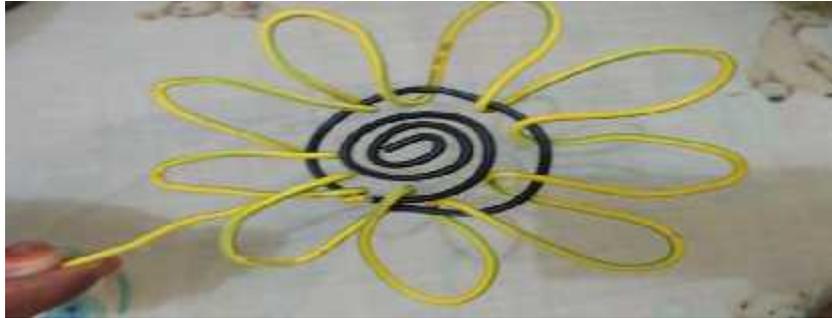
- 3) Lalu membentuk kelopak bunga matahari dari lilitan kabel.



Gambar 3.

Cara Membentuk Kelopak Bunga Matahari Dari Lilitan Kabel

- 4) Kemudian bunga matahari dari kabel sudah selesai.



Gambar 4.
Bunga Matahari dari Kabel yang Telah Jadi

B. Penelitian yang Relevan

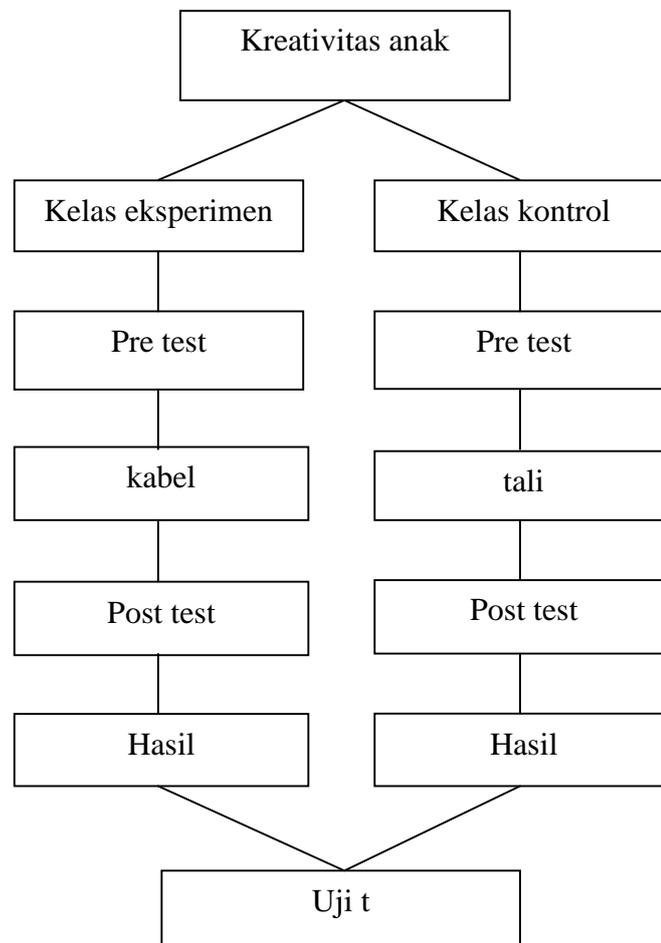
Ningsih, Hasridiyati Mulya (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Kancing Baju Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang”. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan kancing baju kreativitas anak akan meningkat. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan aspek kreativitas anak, namun perbedaannya adalah penelitian terdahulu melalui kegiatan kancing bajusedangkan peneliti menggunakan kabel.

Putri (2016) dengan judul “Pengaruh Kreasi Limbah Anorganik Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang” menemukan bahwa pengaruh kreasi limbah anorganik di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang terjadi perkembangan kreativitas seni anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan aspek kreativitas anak, namun perbedaannya adalah penelitian terdahulu melalui kegiatan kreasi limbah anorganiksedangkan peneliti menggunakan kabel.

C. Kerangka Konseptual

Pengembangan kreativitas anak usia dini harus dilaksanakan secara efektif, efisien, dan produktif. Untuk itu, perlu direncanakan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Banyak kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui kabel.

Dalam penelitian ini akan melihat tentang pengaruh kabel yang digunakan guru dalam pengembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.



Bagan. 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan suatu penelitian, karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari hipotesis yang akan dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan kabel terhadap perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.
- H1: Terdapat pengaruh yang signifikan permainan kabel terhadap perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak IQRA' Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil perkembangan kreativitas anak di TK IQRA' Padang yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan kabel dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (85,83) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan tali (80).
2. Pada uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,112 > 2,04841$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas anak pada kelas eksperimen yang melakukan kegiatan menggunakan kabel dibandingkan dengan kelas kontrol yang melakukan kegiatan menggunakan tali.
3. Dengan demikian kegiatan menggunakan kabel terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak di TK IQRA' Padang.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang pengaruh penggunaan kabel terhadap perkembangan kreativitas anak di taman kanak-kanak Iqra' Padang

mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan penggunaan kabel dapat mengembangkan kreativitas anak.
2. Kegiatan penggunaan kabel dapat dipakai sebagai kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini :

1. Bagi Guru

Kreativitas anak harus dikembangkan dengan kegiatan yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Guru hendaknya memberikan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bermain dapat menjadi salah satu kegiatan belajar yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Bagi Orang Tua

Orang Tua dapat memberikan dorongan dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sejak anak usia dini. Orang Tua dapat mencobakan kegiatan menggunakan kabel sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Bagi Masyarakat

Masyarakat perlu memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan pembelajaran kreativitas pada lingkungan dimanapun berada dan kepada siapapun juga.

4. Bagi IPTEK

Peneliti berharap agar Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dari hasil penelitian ini bisa di jadikan untuk mengembangkan kreativitas anak di masa yang akan datang.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset
- Andang Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Ayu Wulan Firyani. 2014. *Aksesori Unik dan Keren dari Kabel Lilit*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Burhan Bungin. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kencana. Prenda Media Group.
- Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: ghalia indonesia.
- Dadan Suryana. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press
- Darda Syahrizal. 2013. *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional dan Aplikasinya*. Jakarta: Laskar Aksara
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Elyawati Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Latif, Mukhtar. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Montolalu B.E.F. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud.
- Nenny Mahyuddin. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press

- Ningsih Hasridiyati Mulya. 2015. *Pengaruh Penggunaan Kancing Baju Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang*. Skripsi. UNP Padang
- Putri Hany Reska. 2016. *Pengaruh Kreasi Limbah Anorganik Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang*. Skripsi. UNP Padang
- Rachmawati Dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Rohman Muhammad. 2013. *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo
- Wina Sanjaya. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Asdi Mahasarya
- Sujiono Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group
- Suyadi & Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Suyadi. 2010. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Wahyudin. 2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta : Gema Insani
- Yusuf, Muri. 2010. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.