

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN BENTUK GEOMETRI DENGAN KAIN
PERCA DI TK KARYA LUBUK ALUNG
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

IRMA SOSPAYENI
NIM : 2009 / 93935

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

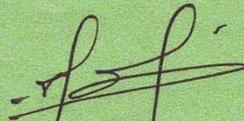
HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui
Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK
Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman
Nama : Irma Sospayeni
NIM : 93935/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Hj. Dabliarti, M.Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Pembimbing II



Asdi Wirman, S.PdI
NIP.19791118 200501 1002

Ketua Jurusan,



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

Halaman Persetujuan Tim Pengulji Skripsi

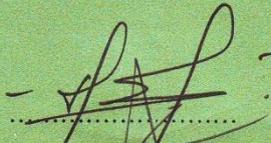
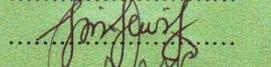
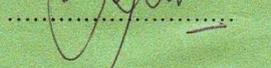
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan pengulji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Irma Sospayeni
NIM : 93935/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 Mei 2012

Tim Pengulji:

Nama		
1. Ketua	: Dra.Hj. Dahliarti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S.PdI	2. 
3. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Saridewi, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PERSEMBAHAN

Berdo'alah dengan menyebut nama Tuhan Mu yang menciptakan, Dia sudah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhan mulah yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Qs : Al Alaq 1-5).

Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan Mu lah engkau berharap". (Qs. Al-Nasyrah : 6,7 dan 8)

Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu niscaya Allah menunjukkan surga kepadanya. (HR. Muslim).

Langkah ini ku mulai dengan keikhlasan berbekal kesabaran dan keteguhan hati berbingkai kepasrahan dan ketulusan mewarnai hari-hari penuh hikmah.

Perjalanan ini memang tidak mudah. Berliku, terjal dan penuh duri. Mengikis kesabaran dan meluluhlantakkan segenap ketegaran, meski tersandung, jatuh dan terpuruk, aku harus bangkit dan wujudkan cita-cita ini.

Dengan penuh keyakinan, kugapai cita-cita dengan penuh saku duka, ku bulatkan tekad dengan penuh ketabahanmu, ku hadapi cobaan yang ada dengan penuh kerelaan hati, kujalani semua dengan penuh semangat.

Sekelumit impian yang telah kugapai, demi mendapatkan keridhoan Mu. Perjuangan panjang hampir saja usai. Menghadapi berhujam keperihan dan kedukaan, namun ku tak kan berhenti demi mengapai bahtera impian. Ya Allah.....berikan petunjuk Mu agar layar impian ini tetap berlayar sesuai jalur yang Engkau titipkan.

Ya Allah

Terimalah sembah sujudku dihadapan Mu sebagai rasa syukur Ku. Telah engkau limpahkan nikmat dan karunia Mu kepadaku. Dan aku bersimpuh dihadapan kedua orang tuaku, yang ikut mengiringi aku dengan beribu doa agar aku selalu dilindungi Allah SWT selama perjuangan menggapai cita-cita

Ku persembahkan karya ini sebagai ungkapan terima kasihku kepada suamiku Ali Azar, anakku Fabri dan Hadid, dan ibuku, serta rekan kerja di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman serta semua pihak yang membantu terselesainya skripsi ini, semoga Allah SWT meridhoinya. Dan memberikan kebahagiaan kepada semua pihak di dunia dan akhirat. Amin.... ya rabbal alamiuuuuuuin!!

By : Irma Sospayeni

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau pandangan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2012

Yang Menyatakan,



IRMA SOSPAYENI
NIM: 2009 / 93935

ABSTRAK

Irma Sospayeni. 2012. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan bentuk geometri dengan kain perca di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak dalam menciptakan suatu bentuk (bunga, pohon, gambar pemandangan, dll).

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah murid kelompok B1 dengan jumlah murid 20 Orang yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, mencatat setiap kegiatan anak dari awal sampai akhir, wawancara, dan dokumentasi.

Temuan penelitian perkembangan kreativitas anak menjadi lebih meningkat, tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu tujuh puluh lima persen. Indikator yang dinilai yaitu membedakan/ mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna, membedakan bentuk atau motif, membentuk motif dengan berbagai variasi warna, menyebutkan bentuk/ motif gambar, dan menempel bentuk geometri dari kain perca menjadi bentuk montase. Kesimpulan dari penelitian adalah bahwa dengan permainan bentuk geometri dengan kain perca dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kreatifitas Anak melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Asdi Wirman, S. PdI selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar dan Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu Kepala TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.
8. Rekan-rekan Guru TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data.
9. Siswa anak didik peneliti pada TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Suami dan anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Perkembangan AUD	8
b. Tujuan Perkembangan AUD.....	10
c. Prinsip-Prinsip Perkembangan.....	11
2. Kreatifitas Anak Usia Dini.....	13
a) Pengertian Kreativitas	13
b) Tujuan Pengembangan Kreativitas Bagi AUD	15
c) Cara Menstimulus Kreativitas AUD	15
d) Perkembangan Kreativitas AUD 3-4 Tahun dan 5-6 Tahun.....	17
e) Karakteristik Anak Kreatif.....	18
f) Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini.....	20
3. Bermain Permainan AUD	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Tujuan bermain bagi AUD	24
c. Ciri-ciri Bermain.....	24
d. Arti Bermain Bagi Anak.....	26
4. Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca	31
a. Kegiatan Menempel Bentuk Geometri	31

b.	Cara bermain dengan bentuk geometri dengan kain perca.....	31
c.	Tujuan Kegiatan Menempel	32
B.	Penelitian yang Relevan	34
C.	Kerangka Konseptual	34
D.	Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian.....	36
B.	Subjek Penelitian	37
C.	Prosedur Penelitian	37
1.	Kondisi Awal	39
2.	Siklus I	39
3.	Indikator Pengembangan Kreativitas	46
4.	Indikator Penilaian	46
5.	Indikator Keberhasilan	46
6.	Siklus II.....	47
D.	Instrumen Penelitian	52
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	53
F.	Analisis Data	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A.	Deskripsi Data.....	56
1.	Deskripsi Kondisi Awal	56
2.	Deskripsi Siklus I	59
3.	Deskripsi Siklus II.....	87
B.	Analisis Data	116
C.	Pembahasan.....	120
BAB V	PENUTUP	123
A.	Kesimpulan	123
B.	Implikasi.....	124
C.	Saran.....	125

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Karya Lubuk Alung pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	53
Tabel 1.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kesatu Siklus I (Setelah Tindakan)	59
Tabel 1.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	66
Tabel 1.4	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	73
Tabel 1.5	Hasil Wawancara Anak dalam Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca Siklus I (Setelah Tindakan)	77
Tabel 1.6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3	80
Tabel 2.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kesatu Siklus II (Setelah Tindakan)	85
Tabel 2.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	92
Tabel 2.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	99
Tabel 2.4	Hasil Wawancara dalam Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca Siklus II (Setelah Tindakan)	104
Tabel 2.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	106
Tabel 2.6	Persentase Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca	109

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1	Hasil Observasi tentang Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Karya Lubuk Alung pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	53
Grafik 1.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	61
Grafik 1.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	68
Grafik 1.4	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	75
Grafik 1.5	Grafik Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3	81
Grafik 2.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	87
Grafik 2.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	94
Grafik 2.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca di TK Karya Lubuk Alung pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	101
Grafik 2.4	Grafik Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	107
Grafik 2.5	Grafik Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I dan Siklus II	109

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Konseptual	33
Bagan 2	Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan Teori Lewen dalam Arikunto	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran II	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1, 2, 3
Lampiran III	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1, 2, 3
Lampiran IV	Lembar Pengamatan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Lampiran V	Lembar Pengamatan Akhir Siklus I (Setelah Tindakan)
Lampiran VI	Lembar Pengamatan Akhir Siklus II (Setelah Tindakan)
Lampiran VII	Lembar Wawancara Anak
Lampiran VIII	Wawancara Siklus I dan II
Lampiran IX	Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan individu dan terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada cara kebudayaan bangsa tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusiawi, dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat selaku peserta didik.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal. Di lembaga inilah anak pertama keluar dari lingkungan keluarganya dan mulai beradaptasi dengan orang lain di lingkungannya. Pada lembaga inilah nantinya anak akan mengasah dan mulai mengembangkan bakat anak yang ditetapkan dalam Kurikulum TK (2010:2) Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran (2010:2): Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga anak dapat berkembang untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya. Setiap orang memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda-beda. Karenanya membutuhkan pendidikan berbeda-beda pula. Pendidikan berguna untuk memandu serta memupuk bakat tersebut. Kreativitas dan daya cipta akan memungkinkan penemuan baru dalam ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya.

Perkembangan teknologi menuntut para pendidik untuk lebih memperkaya dan membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan, berbagai kreativitas agar dapat dikembangkan pada anak sejak usia dini. Pengembangan kreatifitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berpikir yang kreatif yang bercirikan pemikiran divergen, oleh kelenturan, kelancaran, keaslian, dan pendalaman berpikir. Pengembangan kreatifitas anak hendaklah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri hasil kegiatan yang mereka lakukan, dengan begitu anak akan bangga dengan hasil karya sendiri dan selalu optimis dalam segala aktifitas dengan ucapan saya bisa, sehingga mereka akan selalu mencoba, dan mencoba.

Pendidikan anak usia dini juga diharapkan mampu menumbuhkembangkan kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide, serta membangun sistem berpikir yang langsung dapat mereka pergunakan, pada

masa usia dini yang disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh, dan mempengaruhi pembentukan keperibadian anak di masa yang akan datang, anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasan, kreatifitas, dan kemampuan emosi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan pembentukan pribadi pada masa mendatang.

Kemampuan perkembangan yang dicapai anak harus dapat memenuhi perkembangan kemampuan dasar dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada masing-masing anak terutama dalam perkembangan seni yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas anak. Peranan pendidik, orang tua dan orang dewasa lainnya sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi dan belajar dengan menyenangkan. Sesuai dengan perkembangan kemampuan dasar untuk fisik motorik mempunyai kompetensi dasar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi.

Tujuan TK dalam Kurikulum TK (2010:3) adalah:

- 1) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inofatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
- 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetik, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan,
- 3) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan

moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, fisik/ motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran pengembangan kreatifitas anak terlihat belum maksimal, seperti pada kegiatan membentuk dengan bentuk-bentuk geometri, anak terlihat kurang kreatif dan kehabisan ide dalam aktifitas yang dilakukan. Metode yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran, dan media yang digunakan kurang bervariasi. Selama ini pembelajaran yang menuntut kreatifitas anak guru hanya memberikan kegiatan menggunting bentuk, kemudian anak disuruh menempel. Anak hanya mengenal bentuk geometri tanpa adanya karya yang dapat dibuat dengan bentuk-bentuk tersebut. Untuk lebih meningkatkan daya kreativitas anak maka pembelajaran ini dapat diberikan berupa permainan, menyusun *puzzle*, membuat kolase, dan montase sehingga dapat lebih meningkatkan daya kreatifitas anak.

Kenyataan tersebut di atas, dalam pembelajaran kreatifitas anak khususnya di kelompok B1, guru hanya menggunakan kata-kata dan atau penjelasan dengan gambar yang dibuat di papan tulis, tanpa menggunakan alat peraga dan media yang menarik. Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengaplikasikan kemampuan dan profesionalismenya dalam menciptakan alat peraga dan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Pemilihan metode dan strategi yang digunakan guru juga mempengaruhi minat dan perhatian anak.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang diberi judul : “Peningkatan

keaktifitas anak melalui kegiatan permainan bentuk geometri dengan kain perca di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas anak dalam pembelajaran
2. Metode yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membatasi masalah pada kurangnya kreativitas anak dalam pembelajaran di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimanakah permainan geometri dengan kain perca dapat meningkatkan kreatifitas anak di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka, pemecahan masalah dapat dilakukan melalui permainan bentuk geometri agar kreativitas anak dapat meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan permainan bentuk geometri dengan kain perca di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Anak, memberikan bekal dasar yang kuat tentang pembelajaran membentuk dengan bentuk-bentuk geometri dalam meningkatkan kreatifitas anak.
2. Bagi Peneliti, sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penggunaan alat permainan dengan kain perca di TK.
3. Bagi Guru dan Kolaborator, memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan bentuk geometri dengan kain perca dalam meningkatkan kreatifitas anak di TK Karya Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.
4. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa ide atau gagasan maupun dalam bentuk hasil karya yang baru.

Permainan bentuk geometri dari kain perca adalah pemanfaatan bahan sisa yang dijadikan suatu karya kreatifitas. Bentuk geometri dapat dijadikan kreasi dalam berbagai bentuk, seperti bentuk ubin yang disusun secara bervariasi, membuat bentuk rumah, membentuk hiasan dinding menurut kreasi anak sendiri, dan lain sebagainya. Kain perca yang digunakan sebaiknya bermotif yang menarik perhatian anak dan warna yang bervariasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan AUD

Pengembangan anak usia dini penting untuk diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta baik di dalam keluarga maupun di Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Taman Kanak-kanak (TK) sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pengembangan utama yang terjadi selama masa kanak-kanak berada pada penguasaan dan pengendalian lingkungan. Karena itulah ahli psikologi melambangkan masa kanak-kanak sebagai usia penjelajah. Pada usia ini anak juga menunjukkan sikap keingintahuan yang besar terhadap lingkungannya.

Santrock (dalam Syamsu, 2011:1) menyatakan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupan anak mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja sampai masa dewasa. Perkembangan dapat juga diartikan sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmani) maupun psikis (rohani) menuju tingkat kedewasaan atau

kematangan yang berlangsung secara terus menerus, sistematis, progresif, dan berkesinambungan.

Hurlock (dalam Kamtini, 2005:31) mengatakan bahwa perkembangan masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan tiga aspek yaitu : 1). Anak senang mengulang-ulang sampai mereka terampil melakukan suatu aktivitas, 2). Anak bersifat pemberani tidak terhalang rasa takut, 3). Anak mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih lentur dan keterampilan yang dimiliki sedikit sehingga keterampilan yang baru tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.

Sedangkan Montolalu (2007:6.3) mengatakan hakekat perkembangan anak usia dini merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak pada usia 4-6 tahun, yang direncanakan secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan, “Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Usia dini merupakan kehidupan yang sangat aktif mempunyai dorongan alamiah untuk bermain menggunakan seluruh panca indera dan kemampuannya.

Peneliti simpulkan bahwa hakekat pengembangan anak usia dini merupakan hak yang hakiki dibawa sejak lahir, mempunyai bakat alamiah, beraktivitas dengan dorongan dari dalam anak itu sendiri yang sudah terencana secara sistematis, dan terprogram. Pendidik

hanya mengarahkan tanpa dengan paksaan agar kreativitas tumbuh dan berkembang sebagai yang cerdas dan terampil.

b. Tujuan Pengembangan Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak adalah suatu tahap kehidupan yang berbeda dari tahap ke tahap kehidupan manusia lainnya dan mempunyai karakteristik tersendiri. Berbekal pengetahuan tentang perkembangan anak dapat diaplikasikan dalam pendidikan pada anak usia dini, sebagai usaha pendidikan yang mempraktekkan perkembangan anak. Artinya, mendidik anak dengan cara harmonis, penuh kasih sayang, serta pengetahuan yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kamtini Tanjung (2005:33) mengemukakan tujuan pengembangan masa anak-anak adalah meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, serta moral, dan nilai-nilai agama. Karena itu, dibutuhkan kondisi dan situasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani anak agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Soegeng (2006:2.18) mengemukakan tujuan pendidikan dalam usaha meningkatkan perkembangan anak usia dini adalah

terciptanya perkembangan anak yang sehat, dan optimal atau memiliki kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Jika tujuan ini berhasil dicapai maka lahirlah generasi muda yang berkualitas, dan berperadaban.

Sementara itu, Ki Hajar Dewantara (dalam Soengeng, 2006:2.19) mengemukakan tujuan pendidikan terhadap perkembangan anak usia dini yaitu sesuai dengan sebutan TK merupakan Taman Indria dengan tujuan: 1). Mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat, 2). Menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan sekitar anak. Untuk mencapai tujuan tersebut kegiatan utama anak adalah menggambar, menyanyi, berbaris, bermain, serta melakukan pekerjaan tangan secara bebas dan teratur.

Dapat peneliti simpulkan tujuan pengembangan anak usia dini adalah memfasilitasi anak dengan aktivitas yang berguna, bermanfaat terhadap potensi yang dimiliki anak secara alamiah sehingga dapat membentuk manusia yang berkualitas, dan membanggakan kehidupan di masa mendatang. Pendidik hendaknya memperhatikan karakteristik perkembangan anak agar pengetahuan yang diserap anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Sebagaimana yang dijelaskan pada hakekat perkembangan anak usia dini yaitu: bahwa manusia lahir dengan membawa potensi

kreatif, seperti perkembangan bayi yang dapat memanipulasi gerakan ataupun suara dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Keadaan ini akan berlangsung secara bertahap seumur hidup anak. Seperti yang dikemukakan oleh Syamsu (2011:4) bahwa prinsip perkembangan Anak usia Dini terdiri dari beberapa bagian yaitu: 1) Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*Never Ending Process*) yaitu: perkembangan fisik, dan psikis berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai masa tua. 2). Aspek perkembangan saling mempengaruhi, yaitu: setiap perkembangan saling mempengaruhi. 3). Perkembangan mengikuti pola tertentu, yaitu perkembangan merupakan hasil perkembangan tahap sebelumnya. 4). Perkembangan terjadi pada tempo berlainan, yaitu perkembangan fisik dan psikis mencapai kematangan pada tempo yang berbeda-beda. 5). Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas, yaitu setiap perkembangan anak mempunyai ciri khas tersendiri. 6). Individu yang normal akan mengalami fase perkembangan, yaitu: masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, anak, remaja, dan dewasa.

Dapat peneliti simpulkan bahwa prinsip perkembangan itu terjadi terus menerus di mana semua aspek saling mempengaruhi, saling berkesinambungan, namun dalam pencapaian tingkat kematangan berbeda-beda.

2. Kreatifitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasil karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Dalam berkreasi anak menggunakan imajinasi untuk membentuk suatu benda tertentu sesuai khayalannya. Berikut pendapat James Gallagher (dalam Rakimahwati, 2009:1) mengatakan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses awal mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau pokok pikiran baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Sedangkan menurut Supriadi (dalam Rakimahwati, 2009:1) mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru baik merupakan gagasan atau hasil karya yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreatifitas adalah bagian dari kegiatan berkarya. Selain itu kreativitas atau daya cipta seniman, bisa terlahir melalui suatu keadaan dan tantangan yang dihadapinya, sehingga terciptalah suatu karya yang unik, indah, dan mempunyai kesan tersendiri bagi penciptanya maupun orang yang mengagumi karya tersebut. Secara khusus, kreativitas berkarya dalam seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan ke dalam

komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan keterampilan yang dimiliki anak.

Parnes (dalam Nursito, 2000:32) kreativitas adalah seperangkat kemampuan seseorang meliputi: 1) Kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera. 2). Kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah. 3). Keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya. 4). Kemampuan merespon atau membuahkan gagasan dalam pemecahan masalah originalitas yang biasa atau yang umum ditemukan. 5). Kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni. 6). Kemampuan mengabstrasi hal-hal yang bersifat umum dan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik. 7). Kemampuan memadukan atau mengkombinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh. 8). Kemampuan menata secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tautan yang selaras.

Dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas merupakan hasil pikiran seseorang yang dituangkan dalam bentuk hasil karya yang baru. Kreativitas bisa dilahirkan melalui suatu keadaan, dan tantangan yang dihadapi seseorang, sehingga terciptalah suatu karya yang unik dan berkesan.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu ungkapan khususnya bagi anak-anak pra sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kreativitas anak ditampilkan dalam berbagai bentuk karya seperti gambar, bercerita atau bermain peran. Atas dasar itu pula Utami (dalam Montolalu, 2007:3.5) mengemukakan tujuan pengembangan kreativitas anak yaitu:

- 1) Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik yang dikuasai anak.
- 2) menemukan alternatif pemecahan masalah.
- 3) membuat anak memiliki kepuasan diri.
- 4) membuat anak memiliki sikap keterbukaan.
- 5) membuat anak kreatif

Munandar (dalam Rahkimawati, 2009:22) menekankan pentingnya pengembangan kreativitas dengan beberapa faktor yaitu:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya
- 2) berpikir kreatif dapat mengembangkan kemampuan anak terhadap penyelesaian suatu masalah.
- 3) kreatif memberikan kepuasan terhadap diri anak.
- 4) kreatif meningkatkan kualitas hidup

Peneliti simpulkan dari pendapat di atas, bahwa tujuan kreativitas bagi anak usia dini adalah mengembangkan cara berpikir anak terhadap masalah yang dihadapi, dalam berkarya, dan dapat meningkatkan jati diri anak serta memberikan kepuasan tersendiri dalam diri anak atas segala yang telah dicapai.

c. Cara menstimulus kreativitas AUD

Dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki anak, maka usia dini sangat membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif.

Rasa ingin tahu yang besar dengan sendirinya anak dapat mempelajari sesuatu yang didorong oleh potensi alami. Oleh sebab itu kita tidak boleh membatasi atas apa yang ingin dilakukan anak, kalau ini terjadi, maka otomatis kita telah menghambat perkembangan kreativitas anak dalam memahami sesuatu.

Untuk mempertahankan daya kreatif Anak Usia Dini, para pendidik harus memperhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Rachmawati (2010:38), mengemukakan cara merespon sifat-sifat natural mendasar yang dimiliki anak harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sebagai berikut:

- 1). Pesona dan rasa takjub, menumbuhkan kreativitas anak dengan rasa pesona, dimana anak sangat menghargai kejadian yang dilihatnya. Seperti: anak mengamati kupu-kupu terbang, dengan rasa ingin tahu yang besar akan muncul karya-karya kreatif.
- 2). Mengembangkan imajinasi anak, dengan daya khayal anak akan dapat menemukan solusi dari imajinasi yang dilahirkan anak.
- 3). Rasa ingin tahu, anak dapat menciptakan karya yang baru.
- 4). Banyak bertanya, sifat anak yang ingin tahu menyebabkan anak banyak bertanya. Seorang pendidik harus dapat mengarahkan dan menjawab pertanyaan anak dengan baik, sehingga anak dapat mencerna jawaban dari kita.

Rakimahwati (2009:31), mengemukakan bahwa cara merespon kreativitas anak, yaitu melalui hasta karya (menciptakan produk), imajinasi (daya khayal), eksplorasi (melihat secara langsung), eksperimen (menemukan sesuatu dari percobaan), proyek, musik, dan melalui bahasa.

Peneliti simpulkan bahwa merespon kreativitas anak adalah dengan cara membiarkan anak bermain dengan daya imajinasi dan segala rasa ingin tahu anak serta mengarahkan pada hal-hal yang bermanfaat, sehingga anak dapat menuangkan daya khayalnya menjadi suatu karya kreatif.

d. Perkembangan kreativitas AUD 3-4 Tahun dan 5-6 Tahun

Perkembangan kreativitas AUD 3-4 Tahun sangatlah cepat dapat merespon, sebab sejak lahir bayi telah membawa potensi kreatif. Ayan (dalam Rakimahwati, 20009:21), mengemukakan bahwa hasil riset menunjukkan daya kreativitas anak yang potensial adalah usia 3-5 tahun. Usia dini anak dapat memunculkan ide orisinil (keunikan) dengan tingkat orisinilitas adalah 90 %. Ayan juga mengatakan bahwa makin tinggi usia anak, maka tingkat orisinalitasnya makin berkurang yaitu pada umur 7 – dewasa hanya 20%, sedangkan orang dewasa 2%.

Peneliti simpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak sangat baik dikembangkan sejak usia 2-5 Tahun. Anak akan mudah melahirkan ide melalui imajinasi anak, sehingga tercipta hasil karya

yang baru. Inipun didukung oleh motivasi yang baik dari orang di sekeliling anak.

Sumanto (2005:28), mengemukakan bahwa usia 6 tahun keatas ditandai oleh perkembangan intelegensi yang pesat, anak ingin mengetahui segala sesuatu dan berpikir secara logis. Perkembangan jiwanya memperlihatkan keinginannya untuk bertanya, melihat, berpikir kritis, peka, ingatannya kuat, inisiatif dan bertanggung jawab. Sedangkan dilihat dari ungkapan kreativitasnya menampilkan bentuk karya dengan ciri bebas, unik dan kreatif.

Peneliti simpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia 6 tahun keatas sudah terarah dan bervariasi. Anak sudah dapat terpacu dari hasil yang dibuat sebelumnya, untuk lebih menghasilkan yang terbaik. Usia ini anak akan lebih berhati-hati dalam melakukan aktivitas.

e. Karakteristik Anak Kreatif

Anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya cukup mandiri, memiliki rasa percaya diri, serta berani mengambil resiko. Anak kreatif selalu memberikan inovasi untuk berbeda, suka membuat kejutan, seperti yang dikemukakan Utami (1995:38) anak kreatif itu adalah: 1) mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat menguasai masalah, 2) kecenderungan untuk berbuat

refleksi, dan 3) anak kreatif lebih tertarik hal-hal yang rumit dan misterius.

Sedangkan Rakimahwati (2009:23) mengemukakan anak kreatif yaitu: 1) memperlihatkan rasa takjub melihat hal-hal yang baru, 2) memiliki daya khayal yang tinggi, sehingga anak beranggapan tindakan yang mustahil bisa dilakukannya, 3) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 4) suka bertanya. Keempat sifat mendasar pada anak ini senantiasa diperlukan dalam rentang kehidupan manusia yang perlu dipupuk dan dipelihara. Arahan dan bimbingan yang optimal akan membawa anak pada keberhasilan terhadap potensi yang dimiliki ke arah yang lebih baik.

Peneliti simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak sehat pada umumnya bersifat periang, suka bergaul, dan bercanda dengan segala keceriaan yang sedang dialami. Keingintahuan yang besar memungkinkan anak dapat mencarikan alternatif dalam suatu masalah yang dihadapinya.

Supriadi (dalam Rachmawati, 2010:15) mengatakan bahwa karakteristik kreativitas anak dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan nonkognitif. Kognitif diantaranya orisinalitas (nyata), fleksibilitas (luwes), kelancaran, dan elaborasi (cermat), sedangkan karakteristik nonkognitif, diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Karakteristik anak nonkognitif adalah:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru

- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- 3) Menghargai fantasi
- 4) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 6) Mempunyai pendapat sendiri tidak terpengaruh oleh orang lain
- 7) Percaya diri dan mandiri
- 8) Kaya akan inisiatif
- 9) Tertarik pada hal-hal yang abstrak, dll.

Peneliti simpulkan bahwa anak yang kreatif dan mempunyai rasa keingintahuan yang besar, percaya diri, suka hal-hal baru (inovatif), pantang putus asa terhadap putusan yang diambil dan dapat mempertanggungjawabkan segala resiko dari putusannya.

f. Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Setiap pengembangan mempunyai manfaat sesuai dengan kemampuan yang dilaksanakan. Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek. Montolalu (2008:3.6) mengemukakan beberapa fungsi pengembangan kreativitas bagi anak sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak.
Anak dengan sendirinya memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

- 2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa.
Kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan kreativitas anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang menyebabkan ketegangan pada dirinya.
- 3) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.
Peneliti simpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada anak seperti kemampuan kognitif anak, kesehatan jiwa anak, dan mengembangkan kreativitas estetika anak.

g. Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas

Kemdiknas (2010:11-12) menyatakan bahwa instrument penelitian dilandasi dengan indicator yang ada di dalam teori-teori, salah satunya menurut Pedoman Perkembangan Program Pembelajaran di TK. Adapun indikator yang dinilai yaitu:

No	Indikator
1.	Membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna kain perca
2.	Mengelompokkan bentuk atau motif kain perca
3.	Membentuk motif dengan berbagai warna kain perca
4.	Menyebutkan bentuk/motif gambar kain perca
5.	Menempel bentuk geometri dari kain perca menjadi suatu bentuk

3. Bermain Permainan AUD

a. Pengertian Bermain

Musfiroh (2005:1), menjelaskan bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun. Orang tua di Meksiko mengajari anak mereka dengan permainan tepuk yang disebut “tortillas”, sementara anak yang lebih besar dan orang dewasa bermain “loteria”. Orang Indian Timur bermain sepak bola, sementara anak-anak bermain lompat-lompat yang disertai nyanyian. Di Indonesia, orang tua mengajari bayi mereka dengan bermain “tepek ame-ame” dan “cilukba”. Sementara itu, anak remaja dan sebagian orang tua bermain layang-layang. Dalam kegiatan bermain itu, orang tua dan anak-anak mungkin tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri, tetapi juga terpesona oleh permainan orang lain.

Bagi anak-anak, menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak, menurut Semiawan (dalam Musfiroh, 2005:1), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebihan, jika Catron dan Allen (dalam Musfiroh 2005:1) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak.

Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi yaitu mewujudkan semua khayalan yang terlintas dalam pikiran anak saat dia bermain, bereksplorasi yaitu meninjau/ menjelajah secara langsung sesuatu kegiatan seperti anak diajak ke pabrik tahu, anak akan memahami dan mengetahui apa dan bagaimana proses terjadinya tahu, sedangkan mencipta sesuatu anak dapat bereksperimen seperti membuat campuran beberapa warna dengan demikian akan tercapai warna yang baru.

Bronson (dalam Musfiroh, 2005:2), mengatakan bahwa anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat ulah mereka rasakan.

Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2), mengatakan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Wing (dalam Musfiroh, 2005:4), mengatakan bermain adalah kebutuhan. Kegiatan bermain dapat dilakukan kapan pun sekehendak

anak. Ketika melihat pasir, misalnya, anak dapat bermain dan melakukan apa yang diinginkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain penting bagi kehidupan anak dalam bereksperimen, bereksplorasi serta dapat memberikan kepuasan tersendiri dalam diri anak tanpa adanya tekanan.

b. Tujuan Bermain bagi AUD

Bermain bagi anak adalah mutlak yang diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Seperti yang diungkapkan Santoso (2006:4.4), tujuan anak bermain adalah : Untuk melatih kecerdasan musical, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan inter personal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intra personal (bersifat intro spektif), yaitu kemampuan untuk mengetahui jati dirinya serta kecerdasan spiritual.

Slamet (dalam Santoso, 2006:4.6) menguraikan beberapa tujuan bermain yaitu: 1) Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik. 2) Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif. 3) Bermain dapat mengembangkan kemampuan afektif. Yaitu: bermain dapat memberikan pemahaman kepada anak adanya aturan dan

pentingnya mematuhi aturan. 4) Bermain dapat mengembangkan bahasa. 5) Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial.

c. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain dengan mengenali karakteristik bermain anak seorang pendidik akan lebih peka dan lebih tanggap menilai tentang kegiatan bermain yang diprogramkan dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH), sehingga penilaian bermain anak terukur dengan valid, adil dan sesuai dengan kompetensi anak secara individual.

Karakteristik bermain pada anak-anak (dalam Musfiroh, 2005:6) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan mengembirakan (*enjoyable*). 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela. 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. 5) Bermain juga bersifat nonliteral (pura-pura) atau tidak senyatanya. 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan. 1) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. 2) Bermain bersifat

fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

Montolalu (2007:2.4) diuraikan beberapa karakteristik bermain anak sebagai berikut: 1) Bermain adalah suka rela, yaitu didorong oleh motivasi anak tanpa adanya paksaan dari orang lain. 2) Bermain adalah pilihan anak, yaitu anak memilih aktivitas yang dilakukannya. 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, yaitu aktivitas yang dilakukan anak membuat anak merasa gembira dan bahagia. 4) Bermain adalah simbolik, yaitu menghubungkan daya fantasi atau imajinasi terhadap kenyataan yang dilihatnya. Misalnya anak berpura-pura memerankan tokoh seorang guru. 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, yaitu dalam bermain anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen.

Peneliti simpulkan bahwa ciri-ciri bermain adalah diantaranya bersifat menyenangkan, tidak dipaksakan, bersifat spontan, sukarela, mempunyai aturan, bersifat aktif, dan fleksibel. Bermain juga merupakan ciri dari tingkatan usia dan identik dengan dunia anak. Bermain bagi kehidupan anak yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi dalam diri anak.

d. Arti Bermain Bagi Anak

Musfiroh (2005:15) mengatakan arti bermain bagi anak diantaranya sebagai berikut: 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. 2)

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Contoh anak bermain dokter-dokteran, dia akan meniru karakter seorang dokter.

- 3) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri dan sebagainya.
- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini :
 - 1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
 - 2) Kerja sama yakni interaksi saling membantu, berbagi dan pola pergiliran.
 - 3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
 - 4) Peduli terhadap orang lain seperti memahami dan menerima perbedaan individu.
 - 5) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
 - 6) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial seperti sebagai penawar kesembuhan rasa sakit dan kesedihan.
 - 7) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
 - 8) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
 - 9) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
 - 10) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua, seperti dalam

bermain anak mempraktekkan serpihan bahasa lain (*hallo, I' am sorry*).

Piaget (dalam Montolalu, 2007), mengemukakan tahap-tahap perkembangan bermain anak yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu sebagai berikut: 1) *Sensory motor play* (lahir sampai dengan 1½ - 2 tahun). Pembawaan lahir berupa mengisap dan menangis merupakan kegiatan reflek ketika ia belajar mula tentang dunianya melalui skema-skema alat inderanya. 2) *Simbolik play* (bermain simbolik). Tahapan ini berada antara anak usia 2 – 7 tahun yang merupakan ciri-ciri tahap pra operasional. 3) *Social play games with rules* (permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial). Pada usia 8 – 11 tahun ini dikenal dengan tahap permainan konkrit operasional. Anak sudah dapat menggunakan nalarnya dalam bermain yang sudah ada kaitan dengan lomba dan prestasi. 4) *Games* dengan aturan dan olah raga (11 tahun ke atas)

Bermain secara universal telah menjadi pusat perhatian berbagai peneliti di bidang pendidikan. Berbagai teori dibangun karena mengamati dunia anak dengan bermain. Montessori (dalam Faizah, 2008:107) sebagai peneliti pertama menyatakan bahwa “bermain adalah dunia anak”. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif. Bermain dapat didefinisikan dalam berbagai cara dan dari berbagai perspektif, antara lain: 1) “Bermain melibatkan motivasi intrinsik dan spontanitas anak

sebagai individu.” 2) “Bermain terkait dengan noniteral atau kegiatan simbolik, kreatifitas dan imajinasi sangat terkait dengan bermain.” 3) “Bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak”. 4) “Bermain sangat lentur, mendorong diri mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain dengan mengikuti berbagai aturan yang dibuat dengan cara-caranya”. 5) “Dalam bermain ada sebuah proses yang dilalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata”.

Dewey (dalam Faizah, 2008:115) bermain bagi anak sama dengan bekerja bagi orang dewasa. Dalam bermain berbagai pengalaman, memahami simbol yang terdapat dalam aturan bermain akan terpadu sebagai penguat kognitif, fisik dan sosial emosi mereka. Selanjutnya Dewey menjelaskan bahwa anak datang ke sekolah bertujuan untuk berbuat, melakukan sesuatu yang bermanfaat dan menyenangkan.

Piaget (dalam Faizah, 2008:111) tertarik dengan kegiatan bermain dan mengidentifikasikannya dalam berbagai teori setelah ia mengamati perilaku anak sendiri. Sedangkan Parten (dalam Faizah, 2008:115) menggambarkan bermain sebagai proses sosial anak membentuk perilaku dengan beberapa tahapan antara lain: 1) Pengamat perilaku (*on looker Behavior*). Anak dengan mudah mengamati perilaku orang lain saat bermain. 2) Bermain sendirian (*solitary play*). Bermain sendiri ini kurangnya pengalaman anak dalam bermain. 3) Bermain sejajar (*parallel play*). Seorang anak yang berbagi mainan atau

menghubungkan permainan mereka, maka itulah makna dari bermain paralel. 4) Bermain dengan teman sebaya (*associative play*). Bermain dengan teman sebayanya permainan awal berkelompok. Melibatkan anak dengan kegiatan yang sama, saling berbagai mainan tanpa adanya persetujuan dan aturan. 5) Bermain dengan kerja sama (*cooperative play*). Bermain dengan kerja sama merupakan tahap berikutnya dari bermain asosiasi antara anak telah terjalin kerja sama dengan perannya masing-masing.

Anak bermain dan beraktifitas menandakan keadaan fisiknya dalam keadaan yang sehat. Untuk itu bahwa bermain dan bernyanyi merupakan bagian dari kehidupan anak. Dengan bermain dan bernyanyi anak dapat bersosialisasi dan dapat mempengaruhi serta mengendalikan pusat syaraf dan dapat pula memberikan latihan pada tenggorokan, seperti yang dikemukakan oleh Frigyes Sandor (dalam Tandjung, 2005:99).

Peneliti simpulkan bahwa arti bermain bagi anak adalah membantu mengembangkan kemampuan, pengetahuan sosialisasi anak, membantu mengembangkan berpikir abstrak, mendorong berpikir kreatif, mengurangi rasa takut pada diri anak, membantu anak kreatif dalam mengambil suatu keputusan, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mengontrol gerak motorik.

4. Permainan Bentuk Geometri dengan Kain Perca

a. Kegiatan Menempel Bentuk Geometri

Kegiatan menempel dilakukan dengan berbagai cara seperti yang dikemukakan oleh Soemardjadi (dalam Sumanto, 1992:89) kegiatan menempel itu terdiri dari: 1) Mozaik adalah cara membuat kreasi atau hiasan dengan menempelkan potongan bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. 2) Montase adalah seni aplikasi yang dibuat dari penataan guntingan gambar jadi atau photo di bidang dasaran/ gambar. 3) Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dengan menempelkan bahan tertentu yang dapat divariasikan secara bebas seperti kolase rangkaian bunga untuk hiasan dinding, pemandangan alam, komposisi abstrak dan sebagainya.

b. Cara Bermain dengan Bentuk Geometri dengan Kain Perca

Kegiatan bermain dengan bentuk geometri dari kain perca yang disusun anak menjadi suatu bentuk sesuai dengan keinginan anak dan menempelkannya pada sehelai kertas. Guru hanya memberikan arahan cara membentuk dengan kain perca sehingga menjadi suatu bentuk yang menarik. Langkah-langkah kegiatannya yaitu: 1) Guru mempersiapkan potongan kain perca dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna, 2) Guru menjelaskan cara bermain dengan kain perca, dan memberi contoh bagaimana bermain dengan kain perca sehingga membentuk suatu motif yang menarik, 3) Guru menyuruh anak melakukan kegiatan dengan menyuruh anak mengambil alat yang sudah disediakan di depan anak-anak. 4) Anak bekerja secara

perorangan sambil diamati guru, 5) Guru memperlihatkan satu persatu hasil karya anak kepada anak yang lain sambil memberi nama motif yang telah dibuat dan memberikan pujian terhadap hasil anak.

c. Tujuan Kegiatan Menempel

- 1) Memotivasi daya pikir anak
- 2) Melatih kreativitas anak
- 3) Menanamkan rasa percaya diri pada anak
- 4) Mengembangkan imajinasi anak sehingga dapat menghasilkan karya yang menarik
- 5) Membuat anak merasa asyik dan senang beraktivitas.

Contoh: Bermain bentuk dengan kain perca bentuk geometri



Gambar 1 : Motif membentuk ubin dari potongan bentuk persegi



Gambar 2 : Membentuk motif seperti bunga dari potongan segi lima bercorak panjang untuk hiasan dinding atau taplak meja

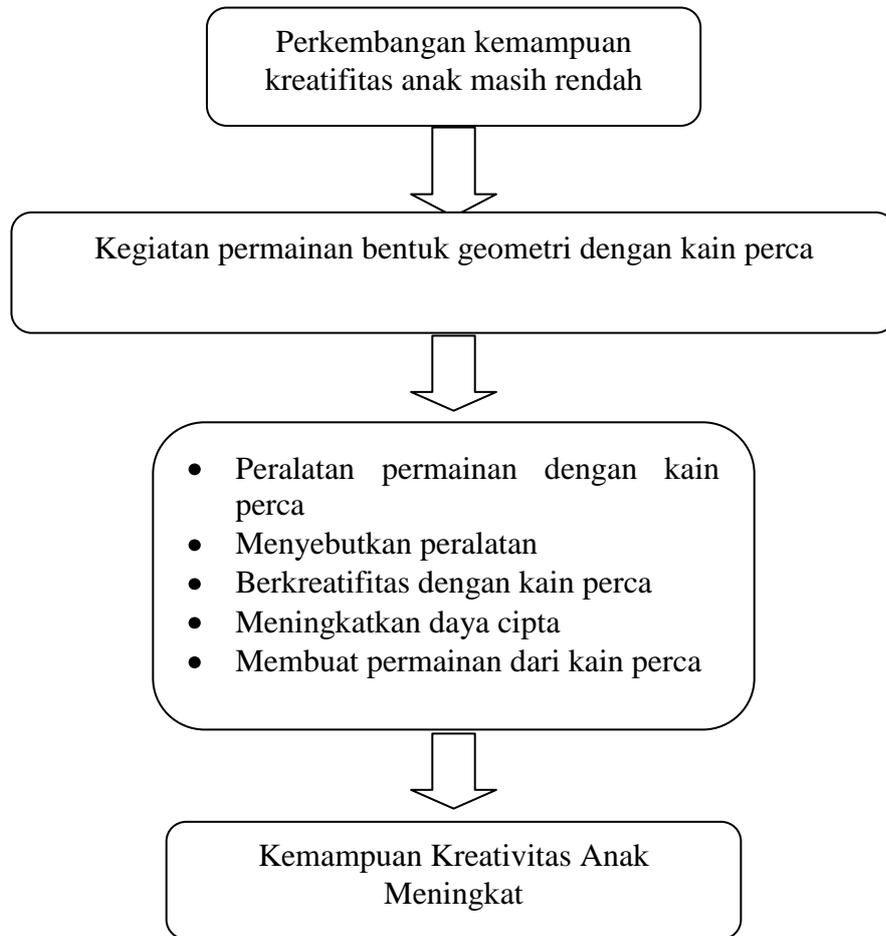
B. Penelitian yang Relevan

1. Rosmita (2008), skripsi dengan judul: “Upaya Meningkatkan Melalui Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel di TK Negeri Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.” Dalam penelitiannya menemukan peningkatan terhadap kreativitas anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan stempel.
2. Citra Widia Sari (2008), skripsi dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Alam di TK Kartika 1-7 Padang.” Dalam penelitian ini, kegiatan kolase dari bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Konseptual

Keberhasilan terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bentuk geometri dengan kain perca akan tercapai dengan optimal jika dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan strategi perkembangan kreativitas anak.

Permainan bentuk geometri dilakukan anak dengan cara bermain, anak membentuk potongan kain perca yang berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segi tiga) menjadi bentuk yang menarik. Guru mengamati anak bermain sambil memberikan arahan dan pujian bagi anak yang sudah dapat membentuk suatu motif yang menarik. Motif yang sudah dihasilkan anak adalah merupakan kreativitas dari aktivitas yang dilakukan anak.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: “Melalui permainan bentuk geometri dengan kain perca dapat meningkatkan terhadap perkembangan kreativitas anak di TK Karya Lubuk Alung.”

BAB V

PENUTUP

A. esimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas pada anak perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas merupakan suatu proses awal yang dilakukan individu merupakan gagasan ataupun pokok pikiran baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya anak memiliki keterampilan yang melekat pada dirinya.
2. Kreativitas bertujuan mengenalkan kepada anak cara mengeksplorasikan diri melalui hasil karya menggunakan teknik yang dikuasai anak, menemukan alternatif pemecahan masalah, membuat anak memiliki kepuasan diri dan membuat anak kreatif sebagai upaya peningkatan kualitas hidup.
3. Permainan bentuk geometri dari kain perca dapat menjadi media yang mengasyikkan untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Permainan bentuk geometri dengan kain perca sangat menyenangkan bagi anak karena memberikan motivasi sehingga anak bersemangat, gembira, dan tertantang kreatifitasnya.
5. Dengan dilaksanakannya permainan ini terjadi interaksi positif pada anak sehingga suasana belajar anak jadi menyenangkan dan kondusif.

6. Dengan permainan bentuk geometri dari kain perca akan dapat meningkatkan imajinasi, daya cipta, dan daya khayal anak sesuai dengan apa yang terlintas di pikiran anak sehingga anak dapat menjadikan suatu hasil karya.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan Taman Kanak-kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan bentuk geometri dengan kain perca dapat memberikan peningkatan kreativitas anak usia dini, kemampuan anak dalam berkarya mencipta sesuatu bentuk dari kain perca, dan menambah wawasan anak tentang karya seni yang dihasilkan oleh kain perca.
2. Permainan bentuk geometri dengan kain perca yang dihasilkan dapat meningkatkan kreativitas anak yang ditandai dengan sudah mempunyai anak menciptakan berbagai motif/ bentuk dengan kain perca dengan kombinasi warna yang bervariasi.
3. Melalui permainan bentuk geometri dengan kain perca dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan merupakan input bagi pengelolaan media pembelajaran di sekolah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Dalam pemilihan media pembelajaran seorang guru hendaknya harus pintar memilih agar pesan yang ingin disampaikan kepada anak terealisasi dengan baik dan tepat sasaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan harus benar-benar relevan dengan materi.
3. Agar terciptanya pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain.
4. Agar terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif efektif, dan menyenangkan, guru harus mampu merangsang dan meningkatkan minat anak dalam pembelajaran.
5. Pihak pengelola sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan anak khususnya yang merangsang kreativitas anak.
6. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan kreativitas anak dengan memfasilitasi di setiap sekolah ada pustaka mini.
7. Kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anaknya dalam meningkatkan anak.
8. Kepada peneliti-peneliti selanjutnya di masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang peningkatan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen Bentri. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPTK) di LPT*. Padang: UNP
- Citra Widya Sari. 2008. Skripsi dengan judul: “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Alam di TK Kartika 1-7 Padang*.” UNP. Skripsi tidak diterbitkan.
- Depdiknas. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kamtini, Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI
- Kemendiknas, 2010. *Kurikulum TK. Pedoman Perkembangan Program pembelajaran di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursito. 2000. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media
- Rosnita. 2008. Skripsi dengan judul: “*Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel di TK Negeri 1 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung*.” UNP. Skripsi tidak diterbitkan.
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia TK*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rakimahwati. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Padang. UNP
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Syamsu, Yusuf. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soegeng Santoso. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfa Beta

Suharsimi. Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Utami Munandar. 1995. *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

Wardani. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.