

**PENGARUH *PAPER*TOYS TERHADAP PERKEMBANGAN
KREATIVITAS SENI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI 1 KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**WIDYA PUTRI
2012/1200832**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

Judul : **Pengaruh *Paper Toys* terhadap Perkembangan Kreativitas
Seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang**

Nama : Widya Putri

NIM : 2012/1200832

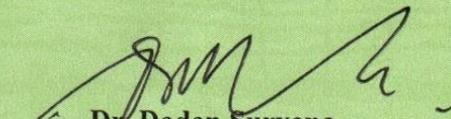
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

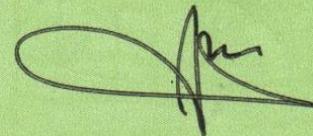
Padang, Juli 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,


Dr. Dadan Suryana
NIP .19750503 200912 1 001

Pembimbing II,


Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Ketua Jurusan


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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

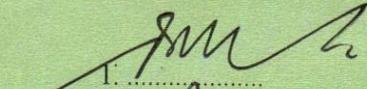
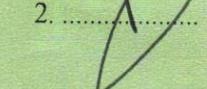
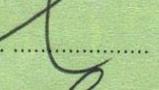
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pengaruh *Papertoys* terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang

Nama : Widya Putri
BP/NIM : 2012 / 1200832
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2016

Yang Menyatakan



Widya Putri

ABSTRAK

Widya Putri. 2016. Pengaruh *Papertoys* terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal, anak-anak kurang memiliki imajinasi dan ide-ide kreatif dalam membentuk dan menciptakan karya. Metode serta bahan-bahan yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak kurang variatif dan membosankan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah TK Negeri 1 Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelompok B3 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 90,5 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 86. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,513 > 2,10092$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Papertoys* memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang tahun ajaran 2015/2016.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh *Papertoys* terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang**”. Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini melibatkan banyak pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

3. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd sebagai penguji I yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan serta menyempurnakan Skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd sebagai penguji II yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan serta menyempurnakan Skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd sebagai penguji III yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan serta menyempurnakan Skripsi ini
6. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd sebagai ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Desi Eka Wijayanti, S. Pd, AUD selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Negeri 1 Kota Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
9. Bapak/Ibu dosen beserta staff Tata usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi, masukan serta semangat pada penulisan skripsi ini.
10. Bapak, ibu serta keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang dimiliki sehingga peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Padang, Juli 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
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
c. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini.....	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Konsep Kreativitas Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian Kreativitas.....	13
b. Tujuan Pengembangan Kreativitas.....	14
c. Manfaat Pengembangan Kreativitas.....	15
d. Karakteristik Kreativitas.....	15
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak.....	16
f. Faktor Pendukung Kreativitas.....	17
g. Faktor Penghambat Kreativitas.....	18
h. Indikator Kreativitas.....	19
4. Konsep Seni.....	21
a. Pengertian Seni.....	21
b. Fungsi Seni.....	22

c. Tujuan Seni.....	23
d. Karakteristik Seni.....	23
e. Faktor yang Mempengaruhi Seni.....	24
f. Kreativitas Seni.....	25
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini	26
a. Pengertian Bermain	26
b. Manfaat Bermain	26
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	27
d. Tujuan Bermain	28
6. Konsep Alat Permainan.....	29
a. Pengertian Alat Permainan	29
b. Fungsi Alat Permainan	30
c. Tujuan Alat Permainan.....	30
d. Karakteristik Alat Permainan.....	31
7. Konsep <i>Papertoys</i>	32
a. Pengertian <i>Papertoys</i>	32
b. Manfaat <i>Papertoys</i>	33
c. Tujuan <i>Papertoys</i>	33
d. Keunggulan dan Kekurangan <i>Papertoys</i>	34
e. Alat dan Bahan Membuat <i>Papertoys</i>	35
f. Langkah Pembuatan <i>Papertoys</i>	35
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	38
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Variabel dan Data	44
E. Defenisi Operasional	45
F. Instrumentasi Penelitian	45
G. Teknik Pengumpulan Data	54
H. Teknik Analisis Data	55
I. Uji Persyaratan Analisis	55
J. Prosedur Penelitian.....	59
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	62
B. Analisis Data	74
C. Pembahasan	84
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.....	88
B. Implikasi.....	88
C. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Kerangka Konseptual	39

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator dalam Pengembangan Kreativitas Seni.....	20
2. Rancangan Penelitian	42
3. Jumlah Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.....	43
4. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Anak	47
5. Instrumen Pernyataan	48
6. Rubrik untuk Item Pernyataan	49
7. Kriteria Penilaian Pengembangan Kreativitas Anak	51
8. Hasil Analisis Item Instrumen Kreativitas Anak.....	53
9. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet.....	58
10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B3 di TK Negeri 1 Padang ...	63
11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri 1 Padang.....	65
12. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
13. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B3 di TK Negeri 1 Padang	69
14. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Kreativitas Anak Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri 1 Padang.....	71
15. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Kreativitas Anak di Kelas Eksperimen Menggunakan <i>Papertoys</i> dan Kelas Kontrol Melipat kertas HVS.....	72
16. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	75
17. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
18. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
19. Hasil Perhitungan Pengujian dengan t-test.....	78

20.	Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	79
21.	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	80
22.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
23.	Hasil Perhitungan Pengujian dengan t-test.....	82
24.	Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	83

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 1. Data nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen	64
2. Grafik 2. Data nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol	66
3. Grafik 3. Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> kemampuan kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	68
4. Grafik 4. Data nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen	70
5. Grafik 5. Data nilai <i>post-test</i> kelas kontrol	72
6. Grafik 6. Data perbandingan hasil <i>post-test</i> kemampuan kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol	73
7. Grafik 7. Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .	84

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas eksperimen.....	94
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas kontrol.....	124
3. Kisi-kisi instrumen.....	146
4. Instrumen Pernyataan dan Rubik.....	154
5. Skor anak tahap uji validitas instrumen.....	158
6. Tabel analisis item untuk perhitungan validitas item.....	168
7. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 1.....	169
8. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 2.....	170
9. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 3.....	171
10. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 4.....	172
11. Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 5.....	173
12. Hasil analisis item Instrumen Perkembangan Kreativitas Anak.....	174
13. Tabel perhitungan mencari reliabilitas tes dengan rumus alpha.....	175
14. Perhitungan mencari reliabilitas dengan rumus alpha.....	175
15. Daftar Nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen.....	177
16. Daftar Nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol.....	178
17. Daftar Nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	179
18. Nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kontrol dari terkecil sampai terbesar.....	180
19. Perhitungan mean dan varians skor kemampuan Kreativitas anak kelompok eksperimen (B3) di TK Negeri 1 Padang untuk nilai <i>pre-test</i> .	181
20. Perhitungan mean dan varians skor kemampuan Kreativitas anak kelompok kontrol (B2) di TK Negeri 1 Padang nilai <i>pre-test</i>	182
21. Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok eksperimen (B3) TK Negeri 1 Padang.....	183
22. Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok kontrol (B2) TK Negeri 1 Padang.....	184
23. Uji homogenitas nilai <i>pre-test</i> (uji barlet).....	185
24. Uji hipotesis nilai <i>pre-test</i>	187

25. Nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen	188
26. Nilai <i>post -test</i> kelas kontrol	189
27. Daftar nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	190
28. Tabel nilai <i>post -test</i> kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan urutan dari yang terkecil sampai yang terbesar.....	191
29. Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen (B3) di TK Negeri 1 Padang untuk nilai <i>post -test</i>	192
30. Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol (B2) di TK Negeri 1 Padang untuk nilai <i>post -test</i>	193
31. Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post-test</i> anak pada kelompok eksperimen (B3) TK Negeri 1 Padang	194
32. Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post-test</i> anak pada kelompok kontrol (B2) TK Negeri 1 Padang	195
33. Uji homogenitas nilai <i>post -test</i> (uji barlet)	196
34. Uji hipotesis nilai <i>post -test</i>	198
35. Tabel harga kritik dari r product-moment.....	199
36. Tabel nilai z.....	200
37. Tabel nilai kritis untuk uji liliefors	201
38. Tabel nilai chi kuadrat.....	202
39. Tabel nilai t (untuk uji dua ekor)	203
40. Dokumentasi penelitian kelas eksperimen	204
41. Dokumentasi penelitian kelas kontrol.....	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya dalam rangka untuk mengembangkan potensi yang terdapat didalam dirinya sesuai dengan tahapan perkembangan secara optimal sehingga mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD merupakan upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam rangka memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan. Dalam hal ini, sukses masa depan hanya dapat diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang ini, salah satu upaya ke arah tersebut adalah PAUD yang terpadu dan berorientasi kedepan.

PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju karena mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini. Oleh karena itu PAUD adalah investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak

lahir sampai usia 6 tahun bukan merupakan syarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Dalam kurikulum 2013 pasal 5 struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Dalam kompetensi inti PAUD yang merupakan gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk: Kompetensi inti sikap spiritual (KI-1), kompetensi inti sikap sosial (KI-2), kompetensi inti pengetahuan (KI-3), dan kompetensi inti keterampilan (KI-4).

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan otak dan fisik anak berlangsung dengan sangat cepat dan pesat. Hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat. Namun setiap anak perkembangannya tidak sama dibutuhkan stimulasi/rangsangan yang tepat. Seiring bertambahnya usia anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan diluar rumah yang dilakukan oleh lingkungan maupun lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Proses pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak menggunakan prinsip bermain sambil belajar. Bermain merupakan kebutuhan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi diri anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya serta memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi. Anak selalu ingin tahu keadaan lingkungannya, ia sangat suka menjelajah, bertanya dan sangat suka

meniru. Anak-anak suka meniru pembicaraan dan apa yang dilakukan orang lain. Anak usia dini juga sering terlihat menunjukkan kreativitasnya dalam bermain. Oleh karena itu, masa ini disebut juga sebagai usia kreatif.

Kreativitas merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan seseorang. Disamping mengembangkan kecerdasan, melalui kreativitas anak dapat mengkreasikan sesuatu sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, dapat memecahkan suatu masalah di kehidupan sehari-harinya serta dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Upaya pengembangan kreativitas tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu guru dan orangtua dituntut mampu memahami anak sehingga dapat membangkitkan kreativitasnya.

Kreativitas pada pembelajaran anak usia dini dapat dikembangkan dalam bidang apa saja, seperti bidang bahasa, kognitif, seni, motorik dan lainnya, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. 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.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas seni anak adalah dengan permainan *Papertoys*. *Papertoys* merupakan seni merakit

potongan kertas yang memiliki unsur 3 dimensi. *Papertoys* merupakan pengembangan dari origami, perbedaannya *Papertoys* lebih menghidupkan bentuk karakter yang dibuat karena memiliki bentuk 3 dimensi. *Papertoys* lebih membuat anak tertarik untuk berkreasi sesuai keinginannya karena memiliki bentuk yang unik, sederhana dan mudah dibuat menjadi bentuk apa saja yang diinginkan anak berdasarkan pola yang telah ada.

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, peneliti menemukan kemampuan kreativitas anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini dapat dilihat masih banyak nya anak yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, anak kurang mampu mengeluarkan ide-ide kreatif dalam membentuk dan menciptakan karya. Dalam kegiatan sehari-hari anak lebih banyak meniru contoh guru untuk melakukan sesuatu, sehingga tidak muncul ide dan kreativitas dari anak itu sendiri. Metode serta bahan-bahan yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak kurang bervariasi dan membosankan. Berdasarkan masalah, peneliti mencoba mencari alternatif penyelesaian. Dengan *Papertoys* diharapkan dapat mengembangkan kreativitas seni anak. Peneliti tertarik untuk mengambil judul permasalahan tersebut dengan mengangkat judul **“Pengaruh *Papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di TK Negeri 1 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di Taman kanak-kanak Negeri 1 Padang sebagai berikut:

1. Kemampuan kreativitas anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya
2. Kurangnya ide-ide kreatif dari anak dalam membentuk dan menciptakan karya
3. Metode serta bahan-bahan yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak kurang bervariasi dan membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yakni: “Kemampuan kreativitas anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah Pengaruh *Papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang?”.

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh *Papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Untuk anak

1. Untuk mengembangkan kreativitas seni anak dengan baik melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan dunianya.
2. Membangkitkan minat belajar anak

b. Untuk guru

1. Dapat lebih mengembangkan ide-ide dalam proses pembelajaran
2. Untuk menambah keterampilan guru dalam menyiapkan pembelajaran agar lebih kreatif dalam mengembangkan kreativitas anak

c. Untuk Peneliti

Sebagai bahan untuk menambah ilmu/wawasan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk mengajar yang nantinya akan berguna setelah lulus dan dapat menerapkan ilmu tersebut saat mengajar nanti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011:14) “Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya”. Slamet (2005:6) juga menyatakan “anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut”. Sedangkan menurut Mulyasa (2012:16) anak usia dini adalah:

Individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan perkembangan dan kematangan serta penyempurnaan baik aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah seorang individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam aspek perkembangannya yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak seusianya. Menurut Cucu (2005:2) “Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustasi, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Menurut Igea (2012:45) karakteristik anak usia dini diantaranya anak senang bermain, anak selalu ingin mencoba, anak ingin diperhatikan, butuh teman atau aktivitas yang menyenangkan, anak suka menentang, suka meniru serta bersifat egosentris.

Menurut Sudarna (2014:16) “Secara umum anak usia dini memiliki karakteristik seperti: unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya akan fantasi, masih mudah frustasi masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik atau ciri-ciri bersifat egosentris yakni melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, memiliki rasa ingin

tahu tinggi, bersifat unik (berbeda satu dengan lainnya), selalu ingin mencoba hal-hal baru yang dilihatnya serta imajinasi tinggi (tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif).

c. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011:73) “Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/pembelajaran PAUD meliputi: Berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, belajar seraya bermain, stimulasi terpadu, lingkungan kondusif, menggunakan pendekatan tematik, aktif kreatif inovatif efektif dan menyenangkan, menggunakan berbagai media dan sumber belajar, mengembangkan kecakapan hidup, pemanfaatan teknologi informasi, pembelajaran bersifat demokratis”.

Menurut Slamet (2005:9) “Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka”. Sedangkan menurut Dadan (2013:51) Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di Taman kanak-kanak mengutamakan belajar seraya melakukan dan belajar seraya bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini yakni berorientasi pada perkembangan anak dan kebutuhan anak, yakni kebutuhan anak usia dini itu lebih mengutamakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, dimana dalam bermain anak merasa senang dan bebas bergerak tanpa adanya paksaan.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sudarna (2014:1) “Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal”. Menurut Suyadi (2013:17) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Sedangkan menurut Martinis dan Sanan (2013:2) “Hakekat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak berusia sejak lahir sampai 6 tahun yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak, karena bertujuan untuk memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak meliputi perkembangan jasmani maupun rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan Pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Slamet (2005:5) "PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa". Menurut Suyadi (2013:19) "Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Sedangkan menurut Trianto (2011:25) Secara khusus, PAUD bertujuan:

- 1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab;
- 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini dengan cara memberi stimulasi atau rangsangan terhadap perkembangan tersebut agar kelak menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berilmu, serta kreatif, inovatif dan mandiri.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011:24) “PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya”.

Menurut Yuliani (2009:46) Beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini yang harus diperhatikan, dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.(2)Mengenalkan anak dengan dunia sekitar;(3) Mengembangkan sosialisasi anak;(4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;(5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya;(6) Memberikan stimulus kultural pada anak;(7) Memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai tahap perkembangannya serta mengenalkan anak dengan dunia sekitar agar siap untuk menghadapi pendidikan yang selanjutnya.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010: 12-13) menjelaskan beberapa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) mengutamakan kebutuhan anak; 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar; 3) lingkungan kondusif dan matang; 4) menggunakan pembelajaran 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.

Sedangkan menurut Yeni & Euis (2010:41) menyatakan karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : kegiatan belajar bersifat menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini meliputi kegiatan belajar seraya bermain untuk memenuhi kebutuhan anak dan mengembangkan kecakapan dan keterampilan hidup.

3. Konsep Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Yeni & Euis (2010:14) “Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah”. Menurut Ahmad (2011:112) “Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Sedangkan menurut Momon (2013: 9) “Kreativitas berasal dari kata ‘to create’ artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah

kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk”.

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

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Mulyasa (2012:92-93), “Tujuan kreativitas adalah agar anak mampu mampu mengaktualisasikan dirinya karena aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, serta agar anak dapat mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya”.

Menurut Munandar dalam Yeni & Euis (2010:36) menekankan perlunya memupuk kreativitas sejak dini, karena:

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 3) Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi tetapi juga lingkungan
- 4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah anak mampu mewujudkan diri dalam beraktivitas, memecahkan masalah secara kreatif, mampu meningkatkan kualitas dan melatih kemampuan kreatif secara umum. Kreativitas juga bertujuan agar anak dapat mengembangkan berbagai potensi dan kualitas hidupnya kelak dimasa yang akan datang.

c. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Yeni & Euis (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 bergotong royong dan bekerja sama diantara anak yang terlibat; 4) memberikan pengetahuan kepada anak untuk pengembangan 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.

Sedangkan menurut Hurlock (1978:6) mengemukakan bahwa kreativitas memberikan manfaat bagi anak, yakni memberi kepuasan pribadi yang sangat besar, karena ketika mereka dapat membuat sesuatu yang menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kreativitas diantaranya adalah agar anak memiliki kepuasan terhadap apa yang telah ia ekspresikan dalam menyalurkan ide-idenya dan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan yang ia miliki.

d. Karakteristik Kreativitas

Salah satu aspek yang penting dalam kreativitas adalah dengan memahami karakteristiknya. Adapun karakteristik kreativitas menurut Martini (2006:67) “1) Kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide; 2) Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah; 3) Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya

yang asli hasil pemikiran sendiri;4) Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain;serta 5) Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.”

Selanjutnya menurut Mulyasa (2012:102), mengatakan bahwa:

Anak usia dini yang kreatif dalam perilaku dan kegiatan sehari-harinya mencerminkan ciri-ciri seperti senang menjelajahi lingkungannya dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, senang melakukan eksperimen, senang mengajukan berbagai pertanyaan, senantiasa ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan senang mencoba berbagai hal, memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya, jarang menunjukkan rasa bosan, serta memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Menurut Munandar dalam Ahmad (2011:118) “Melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitude* yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi yang kuat; (b)mempunyai inisiatif; (c)mempunyai minat luas; (d)mempunyai kebebasan dalam berfikir; (e)bersifat ingin tahu; (f)selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; (g)mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (h)penuh semangat; (i)berani mengambil risiko dan (j)berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari kreativitas meliputi mempunyai ide dan imajinasi yang kuat, tidak pernah merasa bosan dan senang bereksperimen.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak

Menurut Santrock (2007:32) ada enam faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya yaitu;

1) Jenis kelamin: Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak; 2) Status sosio ekonomi; 3) Urutan kelahiran: Anak yang lahir ditengah, lahir dibelakang dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dari anak yang pertama; 4) Lingkungan kota vs lingkungan desa; 5) Intelegensi pada setiap umur; dan 6) Keluarga.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak menurut Yeni & Euis (2010:27) :

1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis; 2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja stimulan otak kiri dan kanan; 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika ingin anak menjadi kreatif, maka dibutuhkan juga guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak; dan 4) Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak diantaranya adalah jenis kelamin, faktor sosial ekonomi, faktor dari lingkungan yang mendukung terciptanya kreativitas anak serta faktor dari orangtua/keluarga serta peran serta dari guru untuk mengembangkan kreativitas anak.

f. Faktor Pendukung Kreativitas

Menurut Utami (2009: 94) 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.

Sedangkan menurut Hurlock (1999:11) beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu : waktu, kesempatan menyendiri, dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, serta kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Sedangkan menurut Slamet (2005:42) Beberapa kondisi yang meningkatkan kreativitas anak:

(1) Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi;(2) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas;(3) Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan;(4) Peran masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain dengan menyediakan kebutuhan media/bahan praktek senirupa bagi putra putrinya.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung kreativitas anak diantaranya adalah memberikan waktu dan kesempatan kepada anak untuk berpikir, memberikan motivasi dan pujian serta menyediakan sarana dan lingkungan yang mendukung sehingga dapat mendorong anak menjadi individu yang kreatif dan mampu berimajinasi dan berfantasi.

g. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Utami (2009:95) sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak ialah:

1) Mengatakan kepada anak bahwa ia dihukum jika berbuat salah; 2) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua; 3) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua; 4) Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak; 5) Anak tidak boleh berisik; 6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak; 7) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas; 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak; 9) Orang tua tidak sabar dengan anak; 10) Orang tua dan anak adu kekuasaan; 11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Sementara itu menurut Torrance dalam Ahmad (2011: 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.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak diantaranya adalah orangtua yang terlalu banyak melarang anak untuk melakukan sesuatu dan tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi.

h. Indikator Kreativitas

Kreativitas anak berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdasan dalam pencarian yang bernilai. Potensi kreatif yang dimiliki masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini. Indikator yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas seni anak dengan *Papertoys* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Indikator dalam Pengembangan Kreativitas Seni

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item Pernyataan
1.	<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.</p> <p>KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p> <p>Hurlock (1978;2)</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (5-6 tahun)</p> <p>Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni visual yang dihasilkan (5-6 tahun)</p>	Anak mampu mengkombinasikan warna pada kertas menjadi bentuk yang disukai
				Anak mampu melipat berbagai bentuk dari <i>papertoys</i> .
				Anak mampu merangkai bentuk benda menjadi suatu bentuk dari <i>Papertoys</i>
				Anak mampu memvariasikan berbagai bentuk (bentuk mobil, bus, pesawat) dari <i>Papertoys</i>
				Anak mampu melengkapi bagian benda yang sudah jadi seperti (memberi bentuk roda, pintu, kaca, sayap

	Menyatakan ada 8 arti kreativitas yang populer pertama kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses, suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan.				
--	--	--	--	--	--

Kurikulum TK Tahun 2013

4. Konsep Seni

a. Pengertian Seni

Menurut Sumanto (2005: 6) Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya.

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu, baik dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya serta diciptakan dengan keahlian yang luar biasa. Sedangkan menurut Kartika (2004:6) Seni sebagai ekspresi merupakan hasil ungkapan batin seorang seniman yang terbabar ke dalam karya seni lewat medium dan alat.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa seni adalah hasil dari gagasan manusia untuk menciptakan sesuatu karya baru yang bermutu serta bernilai keindahan, keselarasan dan bernilai seni yang melibatkan kemampuan terampil, kepekaan hati, kemampuan berpikir dan kreativitas dari penciptanya sendiri.

b. Fungsi Seni

Menurut Rasjoyo (1994:12) Secara global fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi individual dan fungsi sosial. Fungsi individual meliputi fungsi pemenuhan kebutuhan fisik dan pemenuhan kebutuhan emosional, sedangkan fungsi sosial terpilah kedalam empat bidang, yakni bidang rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan.

Sedangkan di TK fungsi seni menurut Sumanto (2005:23) Fungsi seni adalah sebagai berikut:

(1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni kerajinan secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak; (2) Sebagai media komunikasi, maksudnya melalui aktivitas berekspresi senirupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu/berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya, (3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan senirupa sebagai bagian dari kehidupan yang menyenangkan, (4) Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa anak punya potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk di pupuk/di kembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya; (5) sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang di miliki anak untuk di gunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa; (6) sebagai media untuk memperoleh pengalaman esthethis, dimana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di TK bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan nilai seni.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi seni adalah untuk memenuhi kebutuhan individual (fisik dan emosional) untuk

mengungkapkan berbagai keinginan, perasaan. Serta komunikasi pada orang lain berupa karya yang diciptakannya.

c. Tujuan Seni

Adapun menurut Minarsih (2012:155) “Seni bertujuan untuk:1) mengungkapkan keindahan; 2) Untuk dekorasi/hiasan; 3) Mengungkap kebenaran; 4) Untuk mengabadikan hasil karya; 5) Untuk mengungkapkan nilai-nilai agama; 6) Mengekspresikan fantasi; 7) Menstimulir pemikiran dan membakar perasaan; 7) Menciptakan tata atur dan keselarasan; 8) Merefleksikan konteks sosial budaya; 9) Mengangkat hal umum; dan 10) Memenuhi kebutuhan seniman.”

Menurut Kartika (2007:37) “Pencipta karya seni akan memanfaatkan seni untuk berbagai tujuan, tetapi yang paling menonjol adalah untuk mencapai kesenangan dan untuk pemenuhan kebutuhan psikologis yakni memenuhi kepuasan emosi”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan seni adalah untuk memberi kepuasan kepada pencipta seni itu sendiri, memberikan nilai keindahan dan mengabadikan hasil karya yang dibuat oleh para seniman tersebut.

d. Karakteristik Seni

Menurut Jazuli (2014:32) ”Adapun karakteristik khusus yang menjadi sifat dasar seni,yaitu : sifat kreatif, sifat emosional, sifat individual, sifat abadi, dan universal”’. Sedangkan menurut Rasjoyo (1994: 5) Kreasi seni mempunyai beberapa ciri khusus, diantaranya:

- 1) Unik, yang berarti baru dan lain daripada yang lain; 2) Individual, yang berarti hasil karya seni bersifat pribadi atau

hanya milik penciptanya; 3) Universal, yakni dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat; 4) Ekspresif, yakni merupakan pembabaran ide-ide dan perenungan pengalaman perasaan seniman; 5) Survival, yakni nilai seni dalam suatu karya bersifat abadi karena nilai estetika dalam karya seni bersifat konsisten.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari seni itu sendiri adalah bersifat unik, kreatif, individual (pribadi), universal (menyeluruh), ekspresif dan bersifat abadi.

e. Faktor yang Mempengaruhi Seni

Menurut Jazuli (2014:56) Adapun faktor yang mempengaruhi seni adalah :”1) Kondisi lembaga sosial: dalam seni mempengaruhi senimannya yakni siapa senimannya, bagaimana menjadi seniman, bagaimana melakukan proses kreasi seninya dan mengapa kreasi seninya dapat tampil di hadapan publik peminatnya; 2) Kondisi sosial historis; 3) Kondisi lembaga masyarakat”.

Menurut Nasbahry (2012:90) Faktor yang mempengaruhi seni diantaranya: ”Bahan-bahan dari pembuatan seni itu sendiri, pelanggan/penikmat seni, kondisi ekonomi, serta kondisi masyarakat dalam seni tersebut”. Sedangkan menurut Kartika (2007:20)”Adapun faktor yang mempengaruhi dalam seni adalah:

a) Hubungan seni dan masyarakat; Seni dan masyarakat memiliki hubungan yang tak terpisahkan, seni integral dengan masyarakatnya, baik seni dan masyarakat terwujud diantaranya hubungan yang tak terpisahkan antara manusia dan lingkungannya, apapun yang terjadi bahwa seni itu sendiri merupakan kreasi individu. Karya seni yang dilahirkan merupakan karya seni yang tidak lepas dari masyarakatnya; b) Hubungan seni dengan alam; seni merupakan duplikat dari alam, hubungan keduanya sangat erat, karena seniman dapat

memunculkan idenya dalam membuat karya karena berhubungan langsung dengan alam.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi seni diantaranya adalah faktor yang berasal dari alam, faktor dari masyarakat, faktor dari bahan pembuat seni, dan faktor ekonomi.

f. Kreativitas Seni

Menurut Enday (2004:50) "Kreativitas seni adalah kemampuan dalam kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera, kelancaran mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, keluwesan melihat masalah dan kemungkinan pemecahannya, kemampuan merespons atau membuahkan gagasan yang orisinal, kemampuan menciptakan karya seni, kemampuan memadukan unsur-unsur seni, kemampuan menata letak (komposisi)".

Sedangkan menurut Sumanto (2005:10) "Kreativitas seni adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya seni termasuk dalam bidang senirupa. Selain itu kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya".

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni adalah kemampuan dalam menciptakan suatu karya seni, kemampuan menghasilkan gagasan yang orisinal (baru), kemampuan memadukan unsur-unsur seni dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya".

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Menurut Indra (2009:16) “Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Menurut Ayunita (2013:47) “Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya yang memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut”.

Sedangkan menurut Anggani (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak secara sukarela/spontan yang menimbulkan kesenangan/kepuasan pada diri anak yang mana dalam bermain secara otomatis anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya serta mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

b. Manfaat bermain

Adapun manfaat bermain bagi anak usia dini menurut Madya (2009:4) “Secara psikis, bermain dapat menghilangkan tekanan pada pikiran dan perasaan, dapat juga memenuhi keinginan anak-anak untuk

mendapatkan kepuasan dari hasrat kejiwaannya yang ingin merdeka. Sedangkan secara fisik, bermain dapat menyehatkan badan, gerakan-gerakan yang dilakukan anak-anak itu dapat melatih kesehatan alat tubuh seperti peredaran darah, jantung dan sebagainya.

Menurut Yuliani & Euis (2010: 36) Fungsi bermain bagi anak antara lain:

(1)Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2)Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi oranglain, binatang atau karakter oranglain, (3)Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, (4)Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak seperti perkembangan intelektual, emosi, motorik anak dan dapat menghilangkan tekanan pada diri anak karena dalam bermain anak mendapatkan kepuasan dan merdeka.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Adapun karakteristik bermain bagi anak menurut Indra (2009:18) :

1) Bermain menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental, 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan, 3) Bermain dilakukan

bukan karna paksaan melainkan karena keinginan diri sendiri, 4) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya, 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku, 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku, 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Sedangkan menurut Piaget dalam Mutiah (2010:101) mengatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang, sedangkan Freud meyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bahwa bermain sebagai sesuatu yang serius. Teori psikoanalisis melihat bermain pada anak sebagai alat penting sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah kegiatan sosial”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik bermain anak usia dini adalah bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk pengembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreatifitas, dan social pada anak secara optimal.

d. Tujuan Bermain

Adapun tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004:60)”Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia dini baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial”.

Sedangkan menurut Dadan (2013:140)”Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak

melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas anak-anak, semua anak memiliki potensi kreatif perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan lainnya”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak terutama kreativitas karena semua anak memiliki potensi kreatif dan bervariasi antara anak yang satu dengan lainnya.

6. Konsep Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Cucu (2005:62) “Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya, mengandung nilai edukatif dan mengembangkan seluruh kemampuan anak melalui alat permainan tersebut”. Sedangkan menurut Anggani (2000:7) “Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun bentuk utuhnya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah berbagai macam alat yang digunakan anak untuk memuaskan naluri bermainnya dan mengembangkan kemampuan anak, seperti permainan mengelompokkan, merangkai, membentuk dan lainnya.

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Suyadi (2009: 53) mengemukakan fungsi alat permainan adalah untuk memberikan pengetahuan kepada anak serta mengembangkan aspek-aspek tertentu yang ada pada anak. Menurut Soegeng (2002: 51) menegaskan secara rinci manfaat alat permainan sebagai berikut:

1) Melatih panca indra anak supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya; 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan, berkomunikasi dan kreatif; 3) Menanamkan nilai, norma, etika, moral, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung unsur pendidikan; 4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walau masih sederhana); 5) Menanamkan nilai agama; 6) Melatih keterampilan anak dengan bermain menggunakan alat permainan; 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab; 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak; 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian; 10) Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai, saling membutuhkan antar anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat/fungsi dari alat permainan adalah dalam kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Melalui penggunaan alat permainan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

c. Tujuan Alat Permainan

Menurut Anggani (2000:36) "Tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misal konsep sama/lain, terhadap suatu bentuk atau warna".

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:50) "Sebagian besar alat permainan bertujuan untuk pengembangan koordinasi gerakan otot kasar,

peralatan ini diperlukan karena anak perlu diberi kesempatan untuk melatih gerakan otot kasarnya. Peralatan yang diperlukan untuk melatih gerakan otot kasar misalnya kegiatan turun naik tangga, meluncur dengan kecepatan dan kekuatan, kegiatan akrobatik, memanjat, berayun-ayun dengan menggunakan papan keseimbangan”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari alat permainan bagi anak usia dini adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan alat permainan serta bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak.

d. Karakteristik Alat Permainan

Menurut Menurut Mayke (2001:81) alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam bentuk;
- 2) Ditujukan terutama untuk anak pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak;
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan;
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif;
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas;
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:57) “Suatu alat permainan memiliki ciri-ciri yang harus dipenuhinya yakni: Alat dan bahan yang digunakan mengundang perhatian semua anak, memuaskan kebutuhan anak, alat permainan tahan lama, mudah dirawat dan diperbaiki, dapat dipergunakan secara fleksibel dan serba guna, serta mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari alat permainan anak usia dini adalah yakni yang mampu menarik minat dan perhatian anak, aman digunakan oleh anak serta bernilai edukatif/ pendidikan untuk anak.

7. Konsep *Papertoys*

a. Pengertian *Papertoys*

Papertoys (Bahasa Inggris) dapat diartikan sebagai mainan kertas. Menurut Faisal (2011:6) “Pada dasarnya, *paper toy* adalah sebuah seni 3D *papercraft* yaitu seni kerajinan yang menggunakan bahan dasar kertas dengan bentuk tiga dimensi. Berbeda dengan origami (seni melipat kertas dari Jepang), perakitan *paper toys* memerlukan proses tambahan, yaitu pemotongan (menggunakan gunting atau cutter) dan pengeleman.

Menurut Ainin (2012:) *Paper toys* adalah salah satu bentuk permainan berupa bahan dasar kertas yang dicetak dalam berbagai ukuran yang didesain untuk sebuah hasil atau produk berupa bentukan dua maupun tiga dimensi. Pada umumnya *paper toys* awalnya dibuat desain satu dimensi yang diharapkan keluarannya menjadi bentukan tiga dimensi dengan menggunakan prinsip bangun ruang dengan mendesain jaring-jaring bangun ruang sehingga menghasilkan karakter yang diharapkan.

Menurut Risya (2015:30) *Papertoys* adalah salah satu jenis karya kerajinan yang terbuat dari kertas yang diolah menjadi bentuk tiga dimensi sesuai dengan bentuk dan karakter.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Papertoys* adalah seni kerajinan berbahan dasar kertas yang berbentuk 3 dimensi

dimana dalam pembuatannya memerlukan proses tambahan seperti pemotongan dan pengeleman sehingga membentuk sebuah karakter yang hidup. *Papertoys* disebut juga dengan seni menghidupkan kertas menjadi bentuk 3 dimensi.

b. Manfaat Papertoys

Menurut Marlina dalam Risyah (2013) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dari *Papertoys*, yaitu:

- 1) Menekan kertas dengan ujung-ujung jari saat membuat *papertoys* adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus pada anak-anak;
- 2) Mengembangkan pemikiran logis;
- 3) Melatih konsentrasi;
- 4) Memperbanyak pengetahuan, karena belajar membuat *papertoys* sebagai media pengenalan anak-anak terhadap lingkungan;
- 5) Meningkatkan bakat yang dialami anak.

Menurut Faisal (2011:3) “Merakit *Papertoy* memiliki banyak manfaat diantaranya melatih kecermatan, kehati-hatian, dan kesabaran. Selain itu akan memperoleh kepuasan dan kebanggaan tersendiri setelah berhasil merakitnya”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat *papertoys* adalah untuk melatih konsentrasi, kesabaran anak pada saat membuat karya, memperoleh kebanggaan saat anak berhasil merakit *papertoys* serta mengembangkan kreativitas seni anak.

c. Tujuan Papertoys

Adapun tujuan *Papertoys* menurut Ainin (2012:2) *Paper toys* bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan juga dapat melatih perkembangan motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang menyenangkan dan kaya manfaat. Sedangkan tujuan *Papertoys*

menurut Lyna (2013:3) adalah agar anak bisa lebih kreatif dan tidak segan dalam menuangkan apa yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah karya.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Papertoys* bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam membentuk sebuah karya serta merupakan sarana bermain yang kaya manfaat bagi anak.

d. Keunggulan dan kekurangan *Papertoys*

Menurut Risyia (2015:35) kelebihan *Papertoys* adalah dari segi bahan, *Papertoys* lebih murah daripada alat peraga/media lainnya yang terbuat dari plastik, besi dan bahan kayu. Meskipun hanya dari bahan kertas, *Papertoys* dapat dibentuk menyerupai apapun seperti manusia, hewan, tumbuhan, bangunan, kendaraan dan masih banyak lagi. Bisa mendesain sesuai keinginan dan merakit sesuai skala yang diinginkan, aman bagi anak-anak karena tidak berbahan kimia yang berbahaya.

Menurut Faisal (2011:7) "Selain ramah lingkungan keunggulan lain dari *Papertoy* adalah lebih murah dan tentunya mudah dibuat". Sedangkan kekurangan dari *Papertoys* adalah jika bahan yang digunakan tidak tepat maka *papertoys* tidak akan kokoh (lemah dan rapuh), tidak tahan air dan api karena sifat kertas yang mudah meresap, jika disimpan dengan waktu yang sangat lama dan terkena sinar matahari warnanya akan kusam, kerapian pada *papertoys* tergantung pada keahlian perakitnya.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *papertoys* adalah lebih murah dari alat permainan lainnya karena terbuat hanya dari kertas dan aman untuk anak-anak, sedangkan kekurangannya

adalah tidak tahan air dan api serta jika tidak menggunakan kertas yang tepat maka *papertoys* tidak akan kokoh.

e. Alat dan Bahan Membuat *Papertoy*

Adapun alat dan bahan yang diperlukan sebelum membuat *Papertoys* yaitu:

- 1) Kertas karton putih yang agak tebal (kertas *concorde*)
- 2) Gunting
- 3) Pensil
- 4) Penggaris
- 5) Lem kayu
- 6) Crayon
- 7) Kertas hias

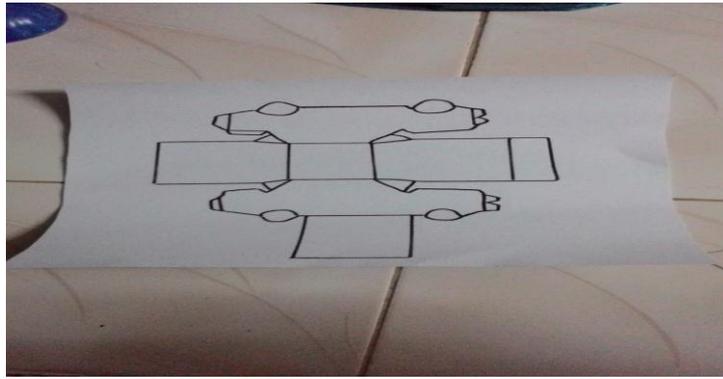


(Gambar 1) Alat dan Bahan

f. Langkah Pembuatan *Papertoy*

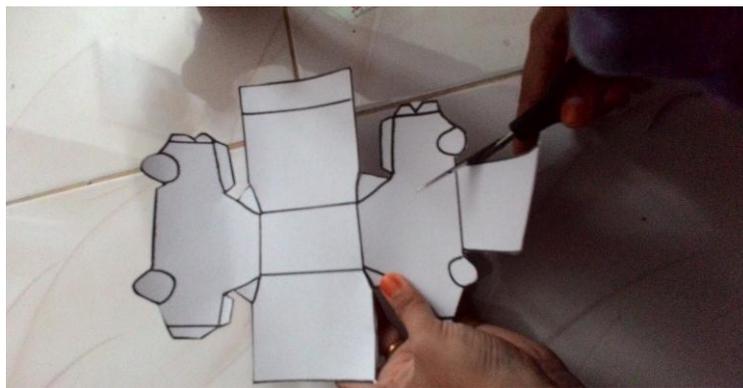
Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Papertoys* yaitu :

1. Buat pola yang akan dirakit terlebih dahulu menggunakan pensil atau spidol pada kertas *concorde*



(Gambar 2)

2. Kemudian gunting pola sesuai dengan bentuk garis potong



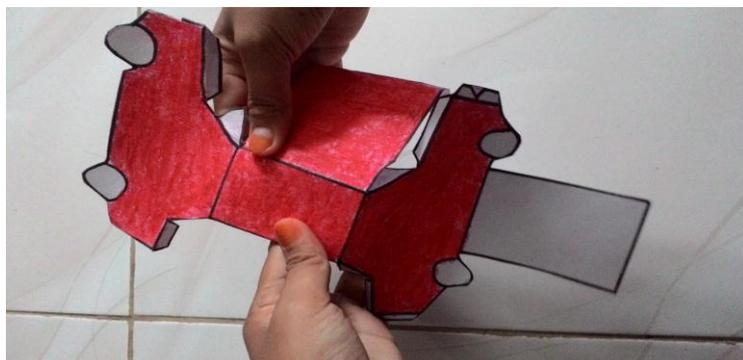
(Gambar 3)

3. Warnai terlebih dahulu pola menggunakan crayon



(Gambar 4)

4. Lipatlah pola sesuai dengan garis lipat yang ada



5. Berilah lem pada bagian yang sudah diberi tanda lipat, lalu tempelkan hingga berbentuk



(Gambar 6)

6. Setelah semua pola berbentuk, mulailah menghias bentuk mobil dengan memasang pintu, roda, kaca menggunakan kertas hias atau sesuai kreasi anak.



Gambar 7
Bentuk *Papertoys* mobil

B. Penelitian Relevan

Yurike Fransiska Arizona (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Kertas *Kokoru* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Karya Padang”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan kertas kokoru terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak.

Demikian juga hasil penelitian Hasridiyati Mulyaningsih (2015) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Kancing Baju Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang" Hasil penelitian menemukan bahwa melalui kegiatan penggunaan kancing baju di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang terjadi peningkatan kreativitas anak. Penelitian ini sama-sama bertujuan untuk meneliti tentang perkembangan kreativitas anak usia dini dan menggunakan penelitian Quasi Eksperimen. Sementara perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada penggunaan alat dan variasi kegiatan. Penelitian sebelumnya menggunakan kertas kokoru dan kancing baju, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan *Papertoys*.

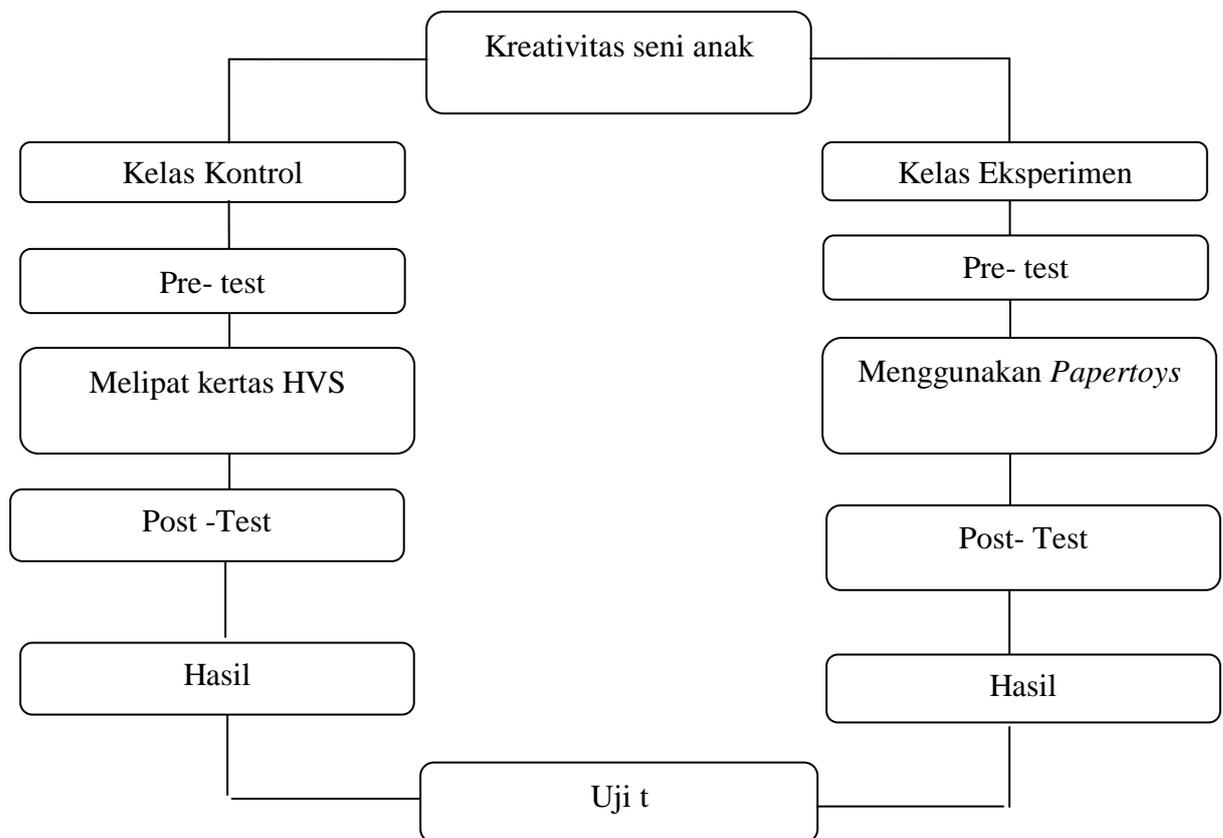
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berpikir yang terdiri atas gambaran dari variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel-variabel yang akan diteliti adalah mengenai kreativitas seni dan *Papertoys*.

Untuk kelas eksperimen dalam perkembangan kreativitas seni bagi anak, digunakan *Papertoys*. Melalui *Papertoys* ini diharapkan perkembangan kreativitas seni pada anak dapat berkembang dengan optimal. Sedangkan untuk kelas kontrol dalam perkembangan kreativitas seni pada anak menggunakan teknik konvensional berupa kegiatan berkreasi dengan melipat kertas HVS yang dilaksanakan oleh guru kelas. Menurut Sukardi (2003:182) "Dalam pelaksanaan eksperimen, kelompok eksperimen dan kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik sama atau mendekati sama. Yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi

treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontrol diberikan *treatment* seperti keadaan biasanya”. Jadi dapat disimpulkan pada kelas kontrol diberikan *treatment* seperti keadaan biasanya yang dilakukan oleh guru.

Kerangka konseptual dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

- 1) Hipotesis nihil (H_0) : Merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, jadi tidak ada pengaruh *papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, dengan taraf nyata 0,05

- 2) Hipotesis kerja (H_1) : Merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, jadi ada pengaruh *papertoys* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, dengan taraf nyata 0,05

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen (kelas B3) yang menggunakan *Papertoys* dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2) yang menggunakan Kertas HVS. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan *Papertoys* mempengaruhi perkembangan kreativitas seni anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelompok eksperimen (kelas B3) lebih tinggi (90,5) dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2) dengan nilai rata-rata 86.

Berdasarkan uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana ($2,513 > 2,10092$), yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan Kreativitas seni anak yang menggunakan *Papertoys* dengan perkembangan kreativitas anak yang menggunakan kertas HVS. Dengan demikian penggunaan *Papertoys* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan di Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang Pengaruh *Papertoys* terhadap Perkembangan Kreativitas Seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang mempunyai implikasi

dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, implikasi penelitian ini adalah penggunaan *Papertoys* dalam perkembangan kreativitas seni anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru, penggunaan *Papertoys* diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas seni anak usia dini, agar dapat merangsang kreativitas pada anak dalam menciptakan karya atau bentuk-bentuk yang sesuai dengan imajinasi mereka. sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi Kepala Sekolah diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta alat atau media pendidikan untuk anak agar lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya dalam perkembangan kreativitas seni anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan */literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini pada aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Ainin, Fitriana Mahar. Terapi Bermain Papertoys Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Retardasi Mental
(<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-pnjf8689a69c3full.doc>) diakses tanggal 12 Januari 2016
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Ayunita, Devianti. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak usia 1-6 tahun*. Yogyakarta: Araska
- Cucu, Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dadan, Suryana. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang. UNP Press.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Johni, Dimiyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana
- Enday, Tarjo. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Bandung: UPI Bandung
- Faisal, Azad. 2011. *Ayo, Membuat Papertoy Cerita Rakyat*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Harris, Iskandar. 2015. *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Hasridiyati Mulyaningsih. 2015. *Pengaruh Penggunaan Kancing Baju Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang*. UNP: Skripsi
- Hengky, Irawan. 2011. *Kreasi Gunting Lipat Boneka Lucu*. Yogyakarta. PT Buku Seru
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development (Perkembangan Anak jilid 2) Alih Bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa*. Jakarta: Erlangga.