

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
KOTAK KOREK API DI TAMAN KANAK-KANAK AL-JANNAH
TARUSAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh

KHAIRINA

NIM/BP: 1308779 / 2013

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

ABSTRAK

Khairina 2015 : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api di Taman Kanak-Kanak Al- Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah Kurang berkembangnya kreativitas anak. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan penelitian bagaimana kotak korek api dapat meningkatkan kreativitas anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus yaitu dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelompok A yang berjumlah 12 orang, 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan di taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan hasil karya. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart dalam Arikunto. Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan dari permainan kotak korek api ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak. Pemahaman tentang kreativitas anak meningkat hal ini terlihat pada siklus I kreativitas anak rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II menunjukkan kreativitas anak meningkat, terlihat tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Khairina

NIM : 2013/1308779

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Januari 2015
Yang menyatakan



KHAIRINA
NIM. 1308779

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

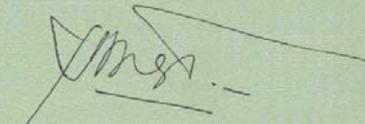
Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak
Korek Api di Taman Kanak Kanak Al-Jannah Tarusan
Kabupaten Pesisir Selatan
Nama : Khairini
NIM : 2013/1308779
Jurusan : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2015

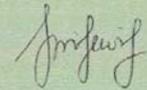
Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

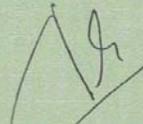


Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd
NIP. 1976108 200501 1 002



Saridewi, M.Pd
NIP. 19840524 200812 02 004

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

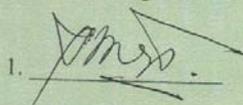
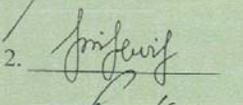
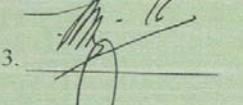
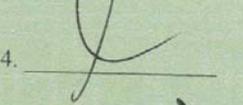
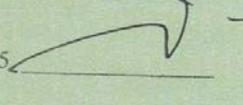
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api
di Taman Kanak Kanak Al-Jannah Tarusan
Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Kharina
NIM : 2013/1308779
Jurusan : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Januari 2015

Tim Penguji,

		Tanda Tangan
Ketua : Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd	1.	
Sekretaris : Saridewi, M. Pd	2.	
Anggota : Dra. Hj Izzati, M. Pd	3.	
Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	4.	
Anggota : Dr. Dadan Suryana	5.	

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Kotak Korek Api di Taman Kanak-Kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”**. Tujuan dari peneliti skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa banyak sekali mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, S. Pd. M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, beserta seluruh pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyelesaian proposal skripsi ini.

4. Terima kasih peneliti ucapkan kepada ayah (almarhum) dan ibu yang telah mendidik dan mendoakan yang tak ternilai harganya.
5. Terima kasih kepada suami tercinta yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.
6. Terima kasih buat anak-anakku tersayang yang selalu sabar menunggu dalam penyelesaian skripsi.
7. Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru- guru Taman Kanak- kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan.
8. Terima kasih kepada ibuk Sri herniwati yang telah bekerja sama (kolaborator) dengan baik dalam menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini.
9. Murid-murid Taman Kanak- kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2013 PPKHB Pesisir Selatan 4, ucapan terima kasih atas kebersamaan yang baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah. Amin....

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat

bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	15
3. Kreativitas	16
a. Pengertian Kreativitas	16
b. Ciri-ciri Kreativitas	18
c. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak.....	19
d. Manfaat Pengembangan Kreativitas.....	20
e. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini	21
f. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini.....	23
g. Karakteristik Kreativitas	24
4. Bermain bagi Anak Usia Dini	24
a. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini	24
b. Tujuan Bermain.....	26
c. Karakteristik Bermain	27
d. Manfaat Bermain.....	29
e. Prinsip bermain Anak Usia Dini	30

	5. Alat Permainan Anak Usia Dini	32
	a. Pengertian Alat Permainan.....	32
	b. Tujuan alat Permainan.....	33
	c. Karakteristik Alat Permainan	34
	d. Manfaat alat Permainan.....	35
	e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	37
	6. Media Permainan Anak Usia Dini	38
	a. Pengertian Media	38
	b. Tujuan Media.....	38
	c. Karakteristik Media	39
	d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Media.....	40
	e. Manfaat Media.....	43
	7. Permainan Edukatif dengan Kotak Korek Api	44
	8. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kotak Korek Api.....	45
	B. Penelitian yang Relevan	46
	C. Kerangka Berfikir.....	47
	D. Hipotesis Tindakan.....	48
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian.....	49
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
	C. Subjek Penelitian.....	49
	D. Prosedur Penelitian.....	50
	1. Kondisi Awal.....	50
	2. Siklus I.....	52
	3. Siklus II	58
	E. Definisi Operasional.....	65
	F. Teknik Pengumpulan Data	66
	G. Instrumentasi	67
	H. Teknik Analisis Data	68
	I. Indikator Keberhasilan	71
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Data	72
	1. Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	72
	2. Deskripsi Siklus I	74
	3. Deskripsi Siklus II.....	87
	B. Analisis Data	101
	C. Pembahasan.....	107
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	111
	B. Implikasi.....	111
	C. Saran	112
	DAFTAR KEPUSTAKAAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 3.1 Format observasi	68
TABEL 3.2 Penilaian hasil karya anak	70
TABEL 4.1 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).	72
TABEL 4.2 Hasil Observasi Peningkatan kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	75
TABEL 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 2 (setelah Tindakan)	78
TABEL 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	81
TABEL 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	84
TABEL 4.6 Hasil Observasi peningkatan kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	88
TABEL 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	92
TABEL 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan kotak Korek Api Pada Siklus II pertemuan 3 (setelah Tindakan).....	95
TABEL 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api SiklusII Pertemuan 1, 2 dan 3	98
TABEL 4.10 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui permainan kotak Korek api di TK Al-Jannah Tarusan (Kategori Sangat Tinggi)	104
TABEL 4.11 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api di TK Al-Jannah tarusan (Kategori Tinggi)	105
TABEL 4.12 Peningkatan Kreativitas anak Melalui Permainan Kotak Korek Api di TK Al-Jannah Taruasan (Kategori Rendah).....	106

DAFTAR GRAFIK

halaman

GRAFIK 4.1 Hasil Observasi peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	73
GRAFIK 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 1	76
GRAFIK 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 2	79
GRAFIK 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui permainan kotak Korek Api Pada Siklus I Pertemuan 3	82
GRAFIK 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek api Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	85
GRAFIK 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek api pada Siklus II Pertemuan 1	90
GRAFIK 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek api pada Siklus II Pertemuan 2	93
GRAFIK 4.7 Hasil Observasi Peningkatan kreativitas anak melalui permainan kotak korek Api Pada Siklus II Pertemuan 3	96
GRAFIK 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	99
GRAFIK 4.9 Persentase Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api (Kategori Sangat Tinggi)	105
GRAFIK 4.10 Persentase Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api (Kategori Tinggi)	106
GRAFIK 4.11 Persentase aPeningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api (Kategori Rendah).....	107

DAFTAR BAGAN

	halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir	47
Bagan 2 Kerangka Konseptual	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I Rencana kegiatan Harian.
2. Lampiran II Lembaran Observasi.
3. Lampiran III Lembaran Foto Kegiatan Anak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai perkembangan seluruh potensi. Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat dilihat dari begitu banyak kegiatan-kegiatan yang merangsang perkembangan kreativitas anak, salah satunya sumber pembelajaran yang menuntut kreativitas anak dan kemampuan dalam melakukan. Pada dasarnya manusia memiliki potensi kreatif sejak awal diciptakan, dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki setiap manusia diciptakan, maka anak senantiasa membutuhkan kreativitas dengan ide-ide kreatif.

Masa usia dini juga merupakan masa peletakan dasar utama untuk mengembangkan berbagai potensi. Perkembangan pada usia awal cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap serta perilaku anak sepanjang hidupnya. Apabila anak pada tahun-tahun awal kehidupannya mengalami gangguan dan apabila anak tidak mendapatkan suasana menyenangkan dalam kehidupannya, maka kemudian hari kelak anak akan mengalami gangguan keemasan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pemberian stimulus, bimbingan, pengasuhan, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan

potensi-potensi dalam diri anak sesuai dengan aspek perkembangan dan kebutuhan anak. Kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004 menjelaskan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini berbeda pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan untuk anak usia 4 tahun sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif bahasa, kemandirian, seni dan fisik motorik untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan Taman Kanak-kanak diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun memasuki pendidikan selanjutnya. Bidang pengembangan di Taman Kanak-kanak terdiri beberapa aspek pengembangan yaitu dan Nilai-nilai moral dan agama, sosial, emosional, dan kemandirian kognitif, bahasa dan fisik. Pengembangan kemampuan yang terdiri dari hasil belajar dan indikator yang dapat memudahkan guru dalam merancang sumber pembelajaran. Pentingnya pengembangan kreativitas bagi anak adalah (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dalam pendidikan prasekolah. Secara eksplisit pada setiap perkembangan anak dan setiap jenjang pendidikan bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan, ditingkatkan disamping mencerdaskan.

Proses pembelajaran bagi anak usia dini pada dasarnya dapat bersifat pengembangan pribadi anak. Dimana anak dapat mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak harus di pupuk sejak dini agar anak tampak kreatif secara alamiah. Dari usia 0-8 tahun anak sudah bisa mengembangkan kreativitas dan mempunyai banyak imajinasi. Karena pada awal tahun anak mulai mencoret-coret apa saja dan mulai mempelajari dan menyerap segala yang terjadi di lingkungan di sekitarnya. Setiap benda yang ditemukan oleh Anak menjadikan sesuatu yang dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat menuangkan pikiran-pikirannya dengan cara masing-masing. Proses penuangan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul, tetapi guru harus bisa membuat suatu cara yang bisa menemukan dan memotivasi terarahnya kreativitas anak tersebut sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan indikator yang ada. Jadi guru perlu untuk mengasah potensi kreativitas anak dengan berbagai metode atau media yang ada diterapkan di dalam pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak.

Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Salah satu contoh meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan kotak korek api. Sering sekali guru

mencoba untuk mewujudkan ide-ide dari barang-barang sisa yang bisa dimanfaatkan, namun anak kurang berminat dalam mengerjakannya berdasarkan observasi di lapangan kurang berkembangnya kreativitas anak. Dimana guru meminta anak untuk membentuk sesuatu misalnya dengan menggunakan potongan lidi ada anak yang mau mengerjakan tetapi cenderung mencontoh guru. Ada anak yang bekerja sambil bercanda-canda dengan teman-teman dan ada yang tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik. Jadi tidak semua anak yang dapat mengembangkan kreativitasnya dengan maksimal, karena pembelajaran yang diberikan guru tidak dapat meningkatkan kreativitas anak.

Adapun faktor yang menjadi penyebab kurang berkembangnya kreativitas anak adalah karena kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam menyediakan media. Dan guru kurang bisa memanfaatkan lingkungan untuk mengembangkan kreativitas anak. Selain itu metode yang digunakan guru di dalam mengembangkan kreativitas anak kurang menarik. Guru cenderung memberikan metode yang sama setiap hari sehingga anak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Faktor lainnya adalah stimulasi guru kurang maksimal di dalam pengembangan kreativitas anak.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah melalui permainan. Jenis permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui permainan dengan kotak korek api. Permainan ini dapat

melatih motorik dan kognitif anak, sehingga anak menjadi kreatif. Anak dapat menyusun kotak korek api sesuai dengan keinginannya dan menggunakan lem agar bentuk yang diinginkan tersusun dengan rapi. Anak mempunyai keinginan yang lebih dari yang diinginkan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan tersebut, maka peneliti termotivasi mengangkat permasalahan tentang peningkatan kreativitas anak dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kotak Korek Api di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di kelompok A sebagai berikut adalah

1. Kurang berkembangnya kreativitas anak
2. Kurangnya sarana prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak
3. Metode yang digunakan guru kurang menarik
4. Stimulasi yang digunakan guru kurang maksimal

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah tentang kurangnya kemampuan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimanakah permainan kotak korek api dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”?

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan penelitian bagaimana permainan kotak korek api dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi anak

Meningkatkan kemampuan kreativitas anak sehingga lebih berkembang dan memiliki fisik yang sehat dan kuat.

2. Bagi Guru

Menambah kreativitas guru dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi Sekolah/ TK Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan

Meningkatkan prestasi belajar anak jika ada lomba-lomba pasti anak akan menang karena anak sudah terbiasa.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai gambaran umum keterampilan yang perlu diberikan pada anak dan membantu orang tua dalam melatih keterampilan tersebut di rumah dengan demikian orang tua sebagai dari masyarakat ikut mendorong agar anak lebih kreatif.

5. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti disamping sebagai bahan untuk penelitian tindakan kelas pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

E. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

e. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Rakimahwati (2012:7) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dalam rentang usia tersebut, anak-anak tumbuh dan kembang. Anak usia dini berada dalam pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi. Dalam perkembangan aspek tersebut orang tua dan guru sebaiknya mengetahui terlebih dahulu mengenai karakteristik yang dimiliki oleh anak usia tersebut. Hartati dalam Rakimahwati (2012:7). Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak.

Menurut Berk dalam Suyanto (2009:6) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (<http://www.naeyc.org>). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam tentang perkembangan kehidupan manusia.

Menurut Montessori dalam Mulyasa (2012:20) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan di arahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah anak pada usia ini tumbuh dan kembang dengan pesat sehingga diperlukannya stimulasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan kembang secara maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, berjalur formal dan informal agar anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

f. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral. Usia 0-8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Setiap anak memiliki waktu dan irama perkembangannya sendiri-sendiri. Unik dan berbeda antara satu dengan yang lain.

Menurut Eliyawati (2005:2) :

Karakteristik anak usia dini adalah unik yaitu anak berbeda satu sama lainnya, egosentris yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, aktif dan energik yaitu anak

lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia dini anak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru, eksploratif dan berjiwa petualang yaitu terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya, kaya dengan fantasi/khayalan yaitu anak senang hal-hal yang imajinatif/ sifatnya berkhayal, mudah frustrasi yaitu umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu yaitu sesuai dengan perkembangan cara berfikirnya anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan, memiliki daya perhatian yang masih pendek yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik, menarik dan menyenangkan, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman yaitu anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain..

Menurut berbagai pendapat dalam Fadlillah (2012:57)

Karakteristik anak usia dini adalah 1). unik, 2). egosentris, 3). aktif dan energik, 4). rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5). eksploratif dan berjiwa petualang, 6). Senang dan kaya dengan fantasi, 7). Masih mudah frustrasi, 8). Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 9). Daya perhatian yang pendek, 10). Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, 11). Semakin menunjukkan minat terhadap teman, 12).Spontan.

Menurut beberapa karakteristik anak usia dini yang telah dijelaskan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, suka berfantasi dan berimajinasi serta memiliki sifat egosentris sebagai bagian dari makhluk sosial.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau yang kita kenal dengan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Menurut Wikipedia dalam Sujiono (2009:7) Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini

merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak 0-8 tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/ cognitive, emotional, dan social education*.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya (guru) dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangannya. Interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan timbal balik dimana anak memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan menyenangkan.

Menurut Mulyasa (2012:48) menyatakan pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani sehingga anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berbagai bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah didirikan, baik berupa Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak maupun Taman Kanak-kanak. Hal ini terwujud berkat semakin pedulinya pemerintah maupun masyarakat terhadap kemajuan dunia pendidikan dan pentingnya investasi di bidang pendidikan demi kemajuan bangsa nantinya.

Suyanto (2005:3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (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.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan karena pada pendidikan ini dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada diri anak. Dengan cara pemberian rangsangan pendidikan supaya potensi yang ada dalam diri anak dapat terarah dengan baik.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:42) :

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah : 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan yang mencintai sesama, 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, 3) anak mampu menggunakan Bahasa pasif dan dapat berkomunikasi, 4) Anak mampu berfikir logis kritis dan memberi alasan, memecahkan masalah dan menghubungkan sebab akibat, 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam social dan masyarakat, 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, birama dan nada.

Menurut Rakimahwati (2012:11) tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, prilaku, pengetahuan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya

Menurut Suyanto (2005:5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falfasah suatu

bangsa. Menurut Sujiono (2009:7) Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensial dan kecerdasan anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini anak adalah mengembangkan kemampuan anak usia dini melalui berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan seluruh kemampuan yang ada dalam diri anak agar anak dapat berkembang dan bakat tersalurkan dengan baik.

g. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakteristik Pendidikan anak usia dini berkaitan dengan aktivitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif.

Menurut Rachmawati (2010:41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*Learning is fun*), 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan

anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan konkret

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:13) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan anak, 2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Pendidikan berpusat pada anak, 4) Pendidikan yang Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan. 5) Pendidikan mengembangkan kecakapan hidup, 6) Pendidikan yang Demokratis yaitu interaksi guru dengan anak. 7) Pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Berdasarkan karakteristik pendidikan anak usia dini diatas dapat disimpulkan anak merupakan makhluk yang sangat berharga yang butuh bimbingan pembelajaran bermakna yang diberikan oleh guru. Dengan pendidikan anak mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang.

h. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2003:144) yaitu: 1) Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya. 2) Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. 3) Membantu anak untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya, 4) Membantu

menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya. 5) Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu. 6) Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah. 7) Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan kecerdasan, fisik dan inderanya.

Menurut Fadlillah (2012: 73) :

Pendidikan anak usia dini banyak manfaatnya antara lain adalah: 1) Untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) dapat mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar; 3) mengenalkan kepada anak peraturan dan menanamkan disiplin; 4) dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimilikinya melalui bimbingan dan pengalaman belajar yang diberikan pendidik kepada anak melalui permainan-permainan yang menarik, sehingga aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Dimana anak lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

3. Kreativitas

h. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas yang tinggi menjadikan anak untuk lebih

terampil yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh orang tersebut mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu, semakin tinggi keberhasilan dalam melaksanakan tugas semakin tinggi pula tingkat keterampilan anak.

Menurut Susanto (2011:112) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat di terapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Menurut Rogers dalam Munandar (2012:18) mengatakan bahwa kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Menurut Hurlock (1978:4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Menurut Lowenfeld dan Brittain dalam Moeslichatoen (2004:20) mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang

memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk dapat menciptakan ide, gagasan dan berkreasi yang mana dapat digunakan oleh anak untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan didalam berkreasi yang terjadi secara spontanitas, untuk itu seorang guru perlu mengembangkan kreatifitas anak supaya anak bisa menjadi lebih kreatif dan bisa menciptakan suatu hasil karya yang baru sesuai dengan keinginan anak.

i. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Guilford dalam Susanto (2011:117) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni: (a) kelancaran (*fluency*); (b) keluwesan (*flexibility*); (c) keaslian (*originality*); (d) penguraian (*elaboration*); dan (e) perumusan kembali (*redefinition*).

Menurut Mulyasa (2012:102) ciri-ciri kreatif adalah sebagai berikut: 1).senang menjelajahi lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau sudut seakan- akan mereka haus akan pengalaman. 2). senang melakukan eksperimen. 3).Senang melakukan berbagai pertanyaan yang terkadang orang tua atau guru tidak mampu menjawab. Memiliki sifat spontan dan cenderung

menyatakan pikiran dan perasaan sebagaimana adanya. 6). jarang menunjukkan rasa bosan. 7). Memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Menurut Supriadi dalam Rachmawati (2010:15), mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan seorang anak yang dapat dilihat di dalam menciptakan sesuatu yang dihasilkan melalui ide dan gagasan untuk memecahkan masalah, terbuka pada hal-hal yang baru serta menerima hal-hal tersebut, ciri-ciri kreativitas yang lain adalah anak senang melakukan hal-hal atau percobaan. Percobaan yang menantang, pada umumnya anak lahir sudah ada sifat kreatifnya, untuk itu seorang pendidik harus bisa melihat ciri-ciri kreatifitas anak agar kreatifitas anak tersebut dapat berkembang dengan baik.

j. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak

Menurut Munandar dalam Rachmawati (2010:36) tujuan kreativitas perlu dipupuk sejak dini disebabkan beberapa factor yaitu: 1).dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan mewujudkan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. 2). kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu

masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. 3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. 4). kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Munandar (2012:45) sehubungan dengan mengembangkan kreativitas adalah terdiri dari empat aspek yaitu 1) pribadi, kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. 2) Pendorong (press), bakat kreatif akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. 3). Proses, untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. 4). produk, Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam mengembangkan kreativitas adalah anak dapat berfikir kreatif dan dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

k. Manfaat Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012:92) manfaat mengembangkan potensi kreatif anak di dasarkan beberapa alasan sebagai berikut :1).kreativitas merupakan manifestasi setiap individu, 2).kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, 3).kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat

bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak, 4).kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, 5).kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini.

Menurut Munandar (2012: 31) manfaat pengembangan kreativitas adalah: 1) Pengembangan kreativitas anak dapat berkreasi sehingga dapat mengaktualisasikan dirinya; 2) Dengan adanya kreativitas anak dapat mempunyai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; 3) Kreativitas bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan dan juga memberikan kepuasan kepada individu; 4) kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan manfaat pengembangan dari kreativitas penting dalam kehidupan anak usia dini karena pada dasarnya manusia lahir dengan membawa potensi kreatif. Dengan adanya kreativitas yang dimiliki anak, maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Untuk itu anak perlu mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan anak dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal yang nantinya diharapkan kemampuannya tersebut dapat berguna bagi dirinya, lingkungannya dan masyarakat.

1. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Amabile dalam Rachmawati (2010:10) yang menjadi penghambat kreativitas adalah : 1).evaluasi adalah salah satu syarat untuk

memupuk kreativitas konstruktif adalah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi atau setidaknya menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang berkreasi, 2). Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku .ternyata tidak demikian pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsic dan mematikan kreativitas, 3). Persaingan, persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dibandingkan dengan pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas, 4). Lingkungan yang membatasi, jika anak berfikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, hal ini dapat merusak minat dan motivasi intrinsic kreativitas mereka.

Menurut Rachmawati (2010:27) Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas yaitu pertama: memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. Kedua: Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Ketiga : Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif. Keempat: Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan banyak faktor yang menghambat kreatifitas anak antara lain adalah lingkungan. Lingkungan

yang tidak mendukung kreatifitas anak akan menghambat anak untuk berkreasi. Peranan orang tua dan terutama guru untuk bisa mengembangkan kreatifitas anak karena anak sangat membutuhkan lingkungan yang sangat bisa menyediakan aktivitas untuk berkreasi dan menciptakan suatu karya yang baru, seorang guru yang kreatif dapat membuat anak didiknya untuk lebih kreatif.

m. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (1978:11) ada dua faktor pendukung kreativitas adalah 1). Sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. 2). Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Menurut Rachmawati (2010:27-33) ada empat faktor pendukung kreativitas yaitu 1) Rangsangan mental adalah suatu karya kreatif muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung, 2) Iklim dan kondisi lingkungan adalah kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas, 3) Peran guru adalah beliau tokoh bermakna dalam kehidupan anak guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar melainkan pendidik dalam arti yang

sesungguhnya, 4) Peran orang tua adalah beberapa sikap orang tua menunjang timbulnya kreativitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa biarkan kreativitas anak terus berkembang dalam diri anak agar anak tidak merasa terikat. Dimana anak belajar dari dunia bermainnya.

n. Karakteristik Kreativitas

Menurut Jamaris dalam Sujiono (2010:38) memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan: 1). Kelancaran, dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide, 2). Kelenturan, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternative 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, 5). kesabaran dan keuletan dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam karakteristik kreativitas anak mampu lancer dalam berbicara .mempunyai ide-ide yang baru serta cara berfikirnya dapat mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak.

4. Bermain bagi Anak Usia Dini

f. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak.

Chrlotte dalam Emmy Soekresno (2009: 2) menyatakan bahwa bermain adalah pemicu kreativitas. Anak yang akan meningkat kreativitasnya.

Kegiatan bermain memberikan kesempatan anak-anak untuk berimajinasi sehingga dapat mengasah daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berpikir lepas dari batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengembangkan proses berpikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna untuk kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut Moeslichatoen (2004: 36) bermain merupakan latihan bebas dan spontan untuk meningkatkan keterampilan anak. Salah satunya adalah bermain dengan cara bermain atau menyusun. Bermain dengan cara menyusun ini dapat mengembangkan kreativitas anak dimana anak dapat menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi.

Menurut Spodek & Sarcho dalam Yulsoyofriend (2013:15) dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil

penelitian mendukung dugaan bermain dan kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak usia dini. Karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas. Tugas seorang pendidik yang dapat mengembangkan kreativitas dengan permainan-permainan yang bermakna. Agar anak dapat bermain dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dalam diri anak.

g. Tujuan Bermain

Mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Permainan adalah salah satunya, yang justru kerap disepelekan orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi, serta pemahaman. Masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan otak anak. Pada masa itu, anak membutuhkan banyak stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka hubungan koneksi antar saraf akan semakin banyak. Artinya, anak akan semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasinya adalah bermain. Bermain merupakan cara untuk mengeskpresikan perasaan dan emosi yang lebih cepat dibandingkan menyampaikan ekspresi secara verbal. Oleh karenanya kegiatan bermain bagi anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini.

Menurut Suryana (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 dari anak-anak.

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2010:35) menyatakan tujuan bermain kreatif memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa melalui kegiatan bermain dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnya sesuatu kodrat anak dan merupakan cara anak untuk belajar. Pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar melalui kegiatan bermain.

h. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain bagi anak usia dini menurut Suyanto (2005:133) adalah sebagai berikut:1) Motivasi internal (*internally motivated*) yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (*voluntir*). 2) Aktif anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental. 3) Nonliteral artinya anak dapat melakukan apa saja yang

diinginkan, terlepas dari realitas. 4) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya.

Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam Sujiono (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu : 1). Bermain muncul dari dalam diri anak, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan dan bukan paksaan. 2). Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat kegiatan untuk dinikmati, bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. 3). Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. Dalam bermain anak melakukan aktivitas dengan nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. 4). Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil. Dalam bermain anak harus difokuskan dan proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak, 5). Bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya, 6). Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak harus terjun langsung dalam bermain.

Berdasarkan karakteristik bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan yang dilakukan secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai.

i. Manfaat Bermain

Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Yulsofriend (2013:16) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, karena bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka.

Sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Tedjasaputra (2001:38) menyebutkan dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. manfaat itu yaitu :1) Untuk perkembangan aspek fisik, 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, 3) Untuk perkembangan aspek sosial, 4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) Untuk perkembangan aspek kognitif,

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan, 7) Mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, 8) Pemanfaatan sebagai media terapi, 9) Pemanfaatan sebagai media intervensi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional.

j. Prinsip Bermain Anak Usia Dini

Soetjiningsih, (1995: 107) mengatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif, yaitu :

- 1). Ekstra energy, bermain diperlukan ekstra energi. Anak yang sakit, kecil keinginannya untuk bermain.
- 2). Waktu, anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.
- 3). Alat permainan, untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.
- 4). Ruang untuk bermain, ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruangan tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.
- 5). Pengetahuan cara bermain, anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak mendapat keuntungan lain lebih banyak.
- 6). Teman bermain, anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan

kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anaknya.

Menurut Elkonin dalam Suryana (2013: 141) Menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: 1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan- aturan dan menegosiasikan aturan bermain; 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berfikir abstrak dan imajinasi; 4) Kehati- hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman- temannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai arti yang sangat penting. Karena melalui bermain anak-anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan

fisik bergaul dengan teman sebaya dan membuat anak menjadi lebih kreatif.

5. Alat Permainan Anak usia dini

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Eliyawati (2005:63) alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. Alat permainan edukatif untuk anak usia 4-5 tahun tentu berbeda dengan anak usia 5-6 tahun.

Menurut Soetjningsing (1995:109) alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk seluruh aspek perkembangan.

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuatkan khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain ada pula yang disiapkan sendiri oleh guru dari bahan di sekitar anak seperti kulit jeruk, pelepah pisang dan kotak korek api.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan adalah alat yang digunakan anak sebagai alat bermain sambil belajar seraya bermain yang mengutamakan kebebasan anak dalam bermain. Biarkan anak bermain dengan mainannya agar kreativitasnya berkembang. Dimana alat permainan ini diberikan kepada anak sesuai dengan tingkat usia dan perkembangannya.

b. Tujuan Alat Permainan

Menurut Issenberg dkk dalam Hartati (2005: 99) alat permainan bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu Alat permainan yang dapat dimainkan anak ada bermacam-macam, alat permainan ini pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan alat permainan educative dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Penyelidikan Vygotsky (1976: 35) tujuan alat permainan adalah adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan adalah permainan adalah dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak dalam mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, guru harus

dapat memilih alat permainan yang menarik bagi anak sehingga anak merasa senang dalam bermain.

c. Karakteristik alat permainan

Ada beberapa karakteristik alat permainan yang digunakan oleh Rachmawati (2005:33) antara lain: 1) Mudah dibongkar pasang, alat permainan yang mudah bongkar pasang, dapat dimainkan kembali oleh anak. 2) Mengembangkan daya fantasi anak, Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak. 3) Tidak berbahaya, Para ahli yang meneliti jenis alat permainan yang mendatangkan bahaya bagi anak yaitu: gunting, pisau yang tajam, kompor dan lain-lain.

Sujiono (2009:19) mengemukakan karakteristik alat permainan sebagai berikut: 1) Alat permainan hendaknya dibuat multiguna 2) Bahan yang digunakan mudah dan murah harganya 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak 4) Alat peraga yang dibuat menimbulkan kreatifitas bagi anak, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya pikir dan imajinasi. 5) Dapat digunakan secara individu atau kelompok 6) Alat yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. 7) Bahan yang digunakan tidak mudah rusak atau tahan lama.

Berdasarkan uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan yang digunakan guru di dalam kegiatan pembelajaran

hendaknya bermanfaat, murah harganya, tidak mudah rusak, dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak. Alat permainan bisa juga dibuat oleh guru dari bahan bekas yang bisa dimanfaatkan dari lingkungan sekitar, banyak bahan alam yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menambah media dan alat permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

d. Manfaat Alat Permainan

Slamet Suyatno dalam Santoso (2008: 46) menguraikan manfaat bermain antara lain:

- a) Bermain mengembangkan kemampuan motorik anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya dan dapat mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.
- b) Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan objek yang ada di sekitarnya.
- c) Bermain dapat mengembangkan kemampuan efektif anak setiap permainan memiliki aturan. Melalui bermain anak akan belajar mentaati aturan. Melalui bermain anak akan belajar mentaati aturan setahap demi setahap, sehingga anak menyadari pentingnya mentaati aturan yang merupakan tahap awal dari kemampuan moral anak.
- d) Bermain dapat mengembangkan kemampuan anak. Pada saat melakukan aktivitas bermain anak akan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam permainan dengan teman.

e) Bermain dapat mengembangkan kemampuan social anak pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak untuk merespon memberi dan menerima, menolak atau setuju, hal ini akan mengurangi egosentris anak dan mengembangkan kemampuan social anak.

Eliyawati (2005:35) mengemukakan manfaat alat permainan edukatif sebagai berikut: 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan. 2) Dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat. 3) Penggunaan alat permainan dapat dinikmati oleh anak. 4) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. 5) Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. 6) Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. 7) Alat permainan edukatif memiliki manfaat yang sangat strategis. 8) Memupuk rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah. Dapat melatih keterampilan anak.

Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.

e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Eliyawati (2005:63) ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) adalah 1). Ditujukan untuk anak usia dini; 2). berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini; 3).dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna; 4).aman atau tidak berbahaya bagi anak; 5). dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas; 6). bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; 7). mengandung nilai pendidikan.

Menurut Tedjasaputra dalam Kamtini (2005: 61) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah sebagai berikut: 1) dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk; 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan, serta motorik anak; 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat, maupun pemilihan bahannya; 4) Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan alat permainan edukatif aman bagi anak, mudah dipergunakan dan tidak membahayakan bagi anak.

6. Media Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Media

Menurut AECT (*The Association for Educational and Technology*) dalam Asyhar (2012:4) media adalah untuk menyalurkan informasi.

Menurut Briggs dalam Eliyawati (2005:105) media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pendidikan seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

Menurut Hamidjojo dalam Arsyad (2009:4) media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan melalui gambar agar mudah dimengerti oleh anak.

b. Tujuan media

Menurut Fadlillah (2012: 207) tujuan media adalah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari.

Menurut Arsyad (2009: 20) tujuan media adalah dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media adalah dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu anak agar cepat mengetahui, memahami, dan supaya anak lebih terampil dalam mempelajari kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu tujuan media untuk memudahkan pemberian suatu kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.

c. Karakteristik media

Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad, 1997). Untuk memberi kesan penekanan, juga untuk membangun kemenarikan dan keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi realisme dan menciptakan respon emosional diperlukan warna. Sementara, tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk menambah penekanan sebagaimana halnya warna.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa prinsip agar media tersebut memberikan pengaruh efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Meyer (2009) menyebutkan sepuluh prinsip, yang secara rinci tercantum dalam bukunya “Multimedia Learning”. Selanjutnya, Arsyad (1997) menyatakan simbol pesan visual hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan dan penekanan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi media.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pengajaran antara lain “tujuan pengajaran yang diinginkan dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya” Basyiruddin, (2002: 15). Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat lain yang mengemukakan bahwa pertimbangan pemilihan media pengajaran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pemikiran prinsip-prinsip seperti sebab akibat, melakukan tugas yang

melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan atau berdampak pada hasil pengajaran siswa.
4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
5. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang Arsyad, (2002 : 72) Dengan adanya gambaran di atas, kriteria

pemilihan media audio visual memiliki kriteria yang merupakan sifat-sifat yang harus dipraktekan oleh pemakai media, kriteria tersebut antara lain:

- a. Ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Efektifitas biaya, tujuan serta suatu teknis media pengajaran.
- c. Harus luwes, keperaktisan, dan ketahan lamaan media yang bersangkutan untuki waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan Sadiman, (2002 :1984) Dengan berbagai dasar pemilihan tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak didik, pemilihan media audio visual dapat membantu siswa dalam menyerap isi pelajaran, media yang dipilih harus mampu memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih berprestasi dan termotivasi lebih giat belajar. Sistem pendidikan yang baru menuntut faktor dan kondisi yang baru pula baik yang berkenaan dengan sarana fisik maupun non fisik. Untuk itu, diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang memadai, kinerja, dan sikap yang baru serta memiliki peralatan yang lebih lengkap dan administrasi yang lebih teratur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi media pembelajaran karena faktor tersebut mempunyai pengaruh yang besar terhadap penyampaian suatu pembelajaran, dan juga media pembelajaran dapat digunakan sebagai pusat informasi pembelajaran yang disampaikan, oleh sebab itu seorang pendidik harus mampu menampilkan media pembelajaran yang menarik sehingga menimbulkan semangat dalam menerima pembelajaran, sehingga tercapailah pembelajaran yang lebih optimal.

e. Manfaat Media

Menurut Kemp dan Dayton dalam Mukhtar Latif dan kawan-kawan (2013:166) terdapat beberapa manfaat media yaitu :1). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar 2). Pembelajaran dapat lebih menarik. 3). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar. 4). Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. 5). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. 6). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan. 7). Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. 8). Peranan guru ke arah yang positif.

Menurut Latif (2013:165) manfaat media dalam pembelajaran yaitu:1). Pesan/ informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka. 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas,

gambar, film bingkai, atau model. 3). Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar. 4). Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar. 5). Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. 6). Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. 7). Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat bagi anak usia dini agar kemampuan yang ada pada diri anak berkembang secara optimal dan dapat juga memberikan informasi yang lengkap agar daya ingat anak lebih cepat dan lebih aktif dalam menerapkannya dalam lingkungan.

7. Permainan Edukatif dengan Kotak Korek Api

Menurut Rachmawati (2010:67) kreativitas anak melalui aktivitas menciptakan produk atau kegiatan hasta karya yang dapat dilakukan anak usia taman Kanak-kanak. Selain batang korek api dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif dan bisa menghasilkan suatu karya. Disamping itu kotak korek api juga bisa dimanfaatkan sebagai alat permainan dan juga bisa menghasilkan karya. Permainan dengan kotak korek api dapat disusun dan dapat dibentuk menjadi suatu bentuk bangunan yang diinginkan oleh anak. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan kotak korek api adalah kotak korek api, dan lem. Cara membuatnya, kotak korek api bisa dibuka dan bisa ditutup, disusun dan di bentuk serta dapat di lem agar bentuk yang dibuat anak tersusun dengan rapi.

Menurut Saraswati (2013:26) menyatakan untuk semua orang khususnya guru harus kreatif karena tidak semua alat permainan yang tersedia di pasar dan harga pun kerap jadi masalah. Tidak ada salahnya membuat sendiri alat permainan dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di rumah. Banyak bahan yang akan dijadikan mainan oleh anak-anak, contohnya peralatan dapur ibu, kardus, kaleng, batang korek api, kotak korek api dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus bisa menciptakan permainan-permainan edukatif dari bahan sisa dimana bahan sisa tersebut banyak hasil karya yang akan kita dapatkan. Karena tak semua mainan yang diinginkan tersedia di pasar. Begitu juga bagi orang tua juga bisa melakukan hal yang sama.

8. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kotak Korek Api

Perkembangan kemampuan kreativitas anak dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membentuk, mencipta dan berimajinasi. Kemampuan kreativitas pada umur 4-5 tahun anak dapat membentuk sesuatu dengan menggunakan tangannya. Dimana sudah mampu melakukan kegiatan yang di arahkan oleh guru, melakukan perintah, dan dapat membuat sesuatu yang baru. Penguasaan terhadap berbagai kreativitas dapat dicapai jika anak memperoleh kesempatan untuk melakukannya. Anak yang kurang mendapat kesempatan untuk melakukan berbagai kreativitas, akan berakibat terhambatnya perkembangan kreativitas anak.

Mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai macam cara permainan adalah salah satunya, yang justru kerap disepelekan oleh orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi

lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi, serta pemahaman.



Gambar 1: Kotak Korek Api dan Hasil Kreativitas

Langkah- langkah permainannya adalah guru memperlihatkan kotak korek api kepada anak, lalu guru menjelaskan tentang permainan kotak korek api. Kotak korek api ini dapat digunakan membuat bangunan atau suatu bentuk yang diinginkan oleh anak. Guru menyediakan kotak korek api yang banyak kepada masing-masing anak, lalu guru memberikan contoh bagaimana cara membentuk dengan kotak korek api. Setelah itu kotak korek api diberikan kepada anak, maka anak dapat melakukan kegiatannya yaitu menciptakan suatu bentuk bangunan sesuai keinginan dan imajinasi anak.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

2. Sospayeni (2012) yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri Dengan Kain Perca di TK Karya Padang

Pariaman”. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa melalui penggunaan permainan geometri, kreativitas anak mengalami peningkatan.

3. Miswen Hasan (2008) dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok di TK Tunas Mekar Sicincin Padang”. Hasil penelitian adalah kreativitas anak meningkat melalui kegiatan bermain balok di TK Tunas Mekar Sicincin Padang

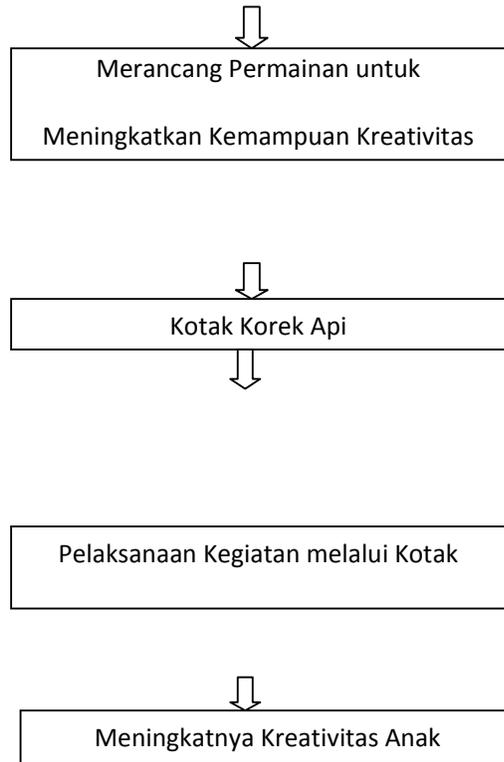
Kedua penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak namun menggunakan media dan cara yang berbeda.

G. Kerangka Berfikir

Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir dan berkembang atau meningkat seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Kemampuan kreativitas dapat meningkat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perkembangan dan pertumbuhan. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik di antaranya faktor latihan dan gizi.

Peningkatan kreativitas dapat diidentifikasi melalui kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Pada dimensi suasana, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Suasana yang tercipta dari perasaan yang menyenangkan tersebut secara psikologis membuat anak lebih terbuka dan siap untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan tanpa beban. Jadi kegiatan kreatifitas membentuk korek api, anak yang secara konseptual

peningkatan kreatifitas anak melalui kegiatan membentuk dari korek api dapat dilihat dalam kerangka konseptual berikut:



Bagan 1

Kerangka Berfikir

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas dapat diajukan hipotesis penelitian ini yaitu Melalui permainan kotak korek api dapat meningkatkan kreatifitas anak di TK Al-Jannah Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

BABV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB III dan BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara melakukan permainan kotak korek api di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan.
2. Kreativitas pada anak perlu dikembangkan agar anak lebih kreatif.
3. Permainan kotak korek api menjadi media yang menyenangkan bagi anak dan merupakan mainan yang mengasyikkan, sehingga kemampuan kreativitas anak khususnya di Taman Kanak-kanak Al-Jannah Tarusan meningkat.
4. Melalui permainan kotak korek api, anak dapat membentuk apa saja yang ia inginkan, sehingga anak bermain dengan gembira dan semangat yang tinggi.
5. Melalui permainan kotak korek api, anak antusias mendapatkan permainan tersebut. Dimana permainan tersebut hal yang baru bagi anak.

B. Implikasi

Setiap kemampuan anak berbeda-beda, guru harus tahu cara untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri anak. Penelitian telah

dilakukan di TK Al-Jannah, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan kotak korek api tidak hanya meningkatkan kreativitas anak melainkan juga kemampuan kognitif dan imajinasi anak untuk menjadikan anak lebih kreatif.
2. Permainan kotak korek api yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
3. Permainan kotak korek api dapat menjadikan anak semangat dalam belajar.

C. Saran

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

1. Bagi anak

Permainan kotak korek api dapat menjadikan salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas anak pada usia 4-5 tahun. Dimana dalam permainan ini menjadikan anak kreatif dan mempunyai imajinasi yang tinggi serta anak dapat berkembang dengan baik.

2. Bagi guru

Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, sebaiknya guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran bagi anak.

Dan dalam pembelajaran tersebut guru hendaknya selalu mempersiapkan media.

3. Bagi orang tua

Diharapkan bagi orang tua untuk selalu memperhatikan dan membimbing anak dalam bermain. Dan selalu mengembang potensi yang ada dalam diri anak agar anak berkembang secara optimal khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

4. Bagi peneliti

Kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang kreativitas anak di taman Kanak-kanak.

5. Bagi sekolah

Pihak sekolah sebaiknya dapat menyediakan alat-alat permainan yang meningkatkan kreativitas anak.

6. Bagi Kepala dinas pendidikan kabupaten pesisir selatan

Diharapkan dapat memberikan perhatian yang besar untuk peningkatan kreativitas anak dengan memfasilitasi alat permainan yang memadai.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. LPTK UNP.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan menengah
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogyakarta: Ar-ruzz
- Hasan, Miswen 2008. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Balok di TK Tunas Mekar Sicincin*. Padang.
- Hurlock, Elizabeth.1978. *Child Growth and Development*. Alih Bahasa *Perkembangan Anak*, penterjemah: Meitasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Kamtini dan Tanjung, 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Moeslichatoen. R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munandar, Utami 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta
- Mulyasa, 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2010 *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencan

- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikar Usia Dini*. Padang: UNP
- Semiawan, Cony R. 2010. *Kreativitas Keberbakatan (Mengapa, Apa dan Bagaimana)*. Jakarta: Indeks
- Soekresno, Emy. 2009. *Panduan Memilih Mainan Terbaik Sepanjang Masa*. Depok: Luxima
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Surabaya: EGC
- Sospayeni. 2012. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri Dengan Kain Perca di TK Karya Padang Pariaman*. Padang.
- Sudijono, Anas 2011. *Pengantar Statistik Pendidik*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Sujiono, Yuliani Nurani.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Idektif.
- Sujono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif (Berbasis Kecerdasan Jamak)*. Jakarta: Indeks
- Suryana, Dadan, 2013, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Padang: Universitas Negeri Padang.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, Slamed. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Tedjasaputra. Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Garasindo
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini (kelas awal SD/MI)*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah Ri Nomor 74 Tahun 2008. Bandung: Citra Umbara.
- Yasin, Anas 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Tuntas Praktis*. Padang: Bung Hatta University.
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina.

LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN KONDISI AWAL

TEMA/SUB TEMA : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 SEMESTER/MINGGUAN : I / II
 HARI/TANGGAL : Kamis/23 Oktober 2014
 ALOKASI : Tk Al-jannah
 KELOMPOK : A

TPP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb. Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (sek 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (sek 4.1)	Memberi dan membalas salam. (sek 4.1.1)	Anak dapat menjawab salam.	Berbaris	I. Kegiatan awal -Berbaris, salam, ikrar, doa dan nyanyi. -Membaca ayat-ayat pendek. -cerita pagi	Kecintaan terhadap Tuhan yang Maha esa.	Buku doa dan tamborin		Observasi	
Mengjawab pertanyaan yang lebih komplek (mkb 1)	Mengjawab pertanyaan yang lebih komplek mkb (1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa dan bagaimana(mkb 1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru	Anggota tubuh	Bercakap-cakap tentang anggota tubuh(kepala, badan, kaki, tangan dl). Guru menjelaskan bahwa gambar anggota tubuh dapat juga kita buat dari lidi	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.	Gambar anggota tubuh		observasi	
Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Menciptakan bentuk dari balok. (mh 3.1.2)	Anak dapat mencipta dengan lidi.	lidi.	II. Kegiatan inti -Area seni. Praktek langsung. Menciptakan bentuk	Kerja keras	Lidi		Hasil Karya	

media dan kegiatan. (mh 3)	media. (mh 3.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan. (nam 2.1)	Berdoa dan sesudah makan.	Anak dapat membaca doa sebelum dan sesudah makan.	Makan bersama.	dari lidi	disiplin	Air, serbet dan makanan anak	observasi
----------------------------	-----------------	---	---------------------------	---	----------------	-----------	----------	------------------------------	-----------

Mengetahui
Kepala TK Al-Jannah



YUSENELI, S.Pd

NIP. 19681201 200701 2 007

Tarusan, 22 Oktober 2014
Guru Kelas

KHAIRINA
NIM. 1308779

LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN I

TEMA/SUB TEMA : Lingkungan / Keluarga
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester I / IV
 HARI/TANGGAL : Selasa / 18 November 2014
 ALOKASI : Tk Al-jannah
 KELOMPOK : A

TTP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb. Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (sek 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai dengan nilai sosial budaya setempat. (sek 4.1)	Memberi dan membalas salam. (sek 4.1.1)	Anak dapat memberi dan membalas salam.	Mengucapkan salam.	I. Kegiatan awal -Berbaris, ikrar, salam dan doa.-Membaca ayat pendek-cerita pagi.	Kecintaan terhadap tuhannya yang maha esa	Buku do'a dan tamborin		Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih komplek (mkb 1)	Menjawab pertanyaan yang lebih komplek (mkb 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya (mkb 1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru.	Keluarga.	-Bercakap-cakap tentang keluarga (ayah, ibu, kakak dan adik). Di dalam keluarga ada foto keluarga, foto keluarga di letakkan dalam figura.	Percaya diri:	Gambar keluarga		Obsevasi	
Melakukan eksplorasi	Melakukan eksplorasi	Menciptakan bentuk	Anak dapat melakukan	Kotak korek api	II. Kegiatan inti Area seni:praktek	Kerja keras	Kotak		Hasil	

dengan berbagai media dan kegiatan (mk 3)	dengan berbagai media(mk 3.1)	dari balok (mk 3.1.2) (Menciptakan berbagai bentuk dari kotak korek api)	percobaan membuat bentuk dari kotak korek api	Kotak korek api	langsung. Anak dapat melakukan percobaan membuat bentuk miniatur bangunan dengan kotak korek api.	korek api	karya
Menyebutkan lambang bilangan 1-10(kblbh 1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (kblbh 1.1)	Membilang(konsep bilangan dengan benda) samapai 20.	Anak dapat menghitung kotak korek api	Kotak korek api	-Area matematika: praktik langsung Anak dapat menghitung kotak korek api yang terpakai oleh anak.	Percaya diri	observasi
Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias dsb)(sek 3)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias,dsb).(sek 3.1)	Sabar menunggu giliran.(sek 3.1.1)	Sabar menunggu giliran	Makan	III.Kegiatan istirahat -Bermain diluar. -Berdo'a, mencuci tangan dan makan bersama.	Air, serbet dan makanan anak	observasi
Mengulang kalimat yang	Mengulang kalimat	Mengulang kalimat	Anak dapat mengulang	Evaluasi	IV.Kegiatan akhir -Evaluasi -Mengulang kalimat guru (membuat kotak	Percaya diri	Obsevasi

lebih kompleks. (mb 2)	yang lebih kompleks. (mb 2.1)	yang telah didengarnya (mb 2.1.2)	kalimat guru	korek api) -Do'a dan nyanyi. -Pulang				
------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	--------------	--	--	--	--	--

Tarusan, 17 November 2014
Guru Kelas

Khairina
KHAIRINA
NIM.1308779

Mengetahui
Kepala TK Al-Jannah
Yusbanely
YUSBANELY, S.Pd
NIP.19681201 200701 2 007



LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN 2

TEMA/SUB TEMA : Lingkunganku/Rumah
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester 1 / V
 HARI/TANGGAL : Rabu/22 November 2014
 ALOKASI : Tk. Al-jannah
 KELOMPOK : A

TIP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb.,Anak
Membiasakan diri beribadah.(nam.2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan.(nam 2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan(nam 2.1.1)	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Kegiatan berbaris di halaman.	I.Kegiatan awal - Berbaris, ikrar, salam dan doa. -Membaca ayat pendek. -cerita pagi.	Kecintaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.	Buku doa-doa dan tamborin		Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.(mb 1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.(mb 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi. Mkb 1.1.1)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru.	Rumah	-Tanya jawab tentang rumah(bagian-bagian dalam rumah: kamar tidur, kamar mandi, dapur, ruang tamu, ruang makan, dll).Guru juga bercerita tentang halaman rumah yang juga mempunyai kursi taman.	Percaya diri	Gambar rumah		Observasi	
Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Menciptakan bentuk dari balok.(mh	Anak dapat membentuk, menciptakan,da	Kotak korek api	II.Kegiatan inti -Area seni. Praktek langsung. Anak dapat	Kerja keras	Kotak korek api		Hasil karya	

media dan kegiatan. (mh 3).	media (mh 3.1)	3.1.2)	n menempel dengan kotak korek api.	Kotak korek api	menciptakan suatu bentuk dengan kotak korek api menjadi bentuk kursi taman.	Percaya diri	Kotak korek api	observasi
Mengenal perbedaan benda (kbwup 1)	Mengenal perbedaan benda (kbwup 1.1)	Membedakan dan menyebutkan dua kumpulan benda yang sama dan tidak sama (kbwup 1.1)	Anak dapat membedakan benda	Kotak korek api	-Area Balok: praktek langsung. Anak dapat menyebutkan beda bentuk ciptaannya dengan teman	Percaya diri	Kotak korek api	observasi
Membiasakan diri berbadah. (nam 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan.(nam 2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan ya.(nam 2.1.1)	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.	Makan bersama	III. Kegiatan istirahat -Berdo'a, cuci tangan dan makan bersama.	Disiplin	Air, serbet dan makanan anak	Observasi
Mengerti beberapa perintah secara bersama. (mb 1)	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. (mb 1.1)	Meniru kembali 4-5 urutan kata. (mb 1.1.2)	Anak dapat meniru urutan kata.	Evaluasi	IV. Kegiatan akhir -Evaluasi. -Berdo'a dan nyanyi. -Pulang	Percaya diri		Observasi

Tarusan, 21 November 2014

Guru Kelas

Khairina
KHAIRINA
 NIM.1308779

Mengetahui
 Kepala TK Al-Jannah

Yusbanella S.Pd
YUSBANELLA S.Pd
 NIP.19681201 200701 2 007



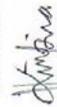
LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN 3

TEMA/SUB TEMA : Lingkunganku /Sekolah
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester I / VI
 HARI/TANGGAL : Sabtu/26 Desember 2014
 ALOKASI : Tk Al-jannah
 KELOMPOK : A

TPP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb. Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb) (sek 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb) (sek 4.1)	Memberi dan membalas salam (sek 4.1.1)	Anak dapat menjawab dan membalas salam	Berbaris	I. Kegiatan awal - Berbaris, ikrar, do'a dan salam. - Membaca ayat-ayat pendek. - Cerita pagi.	Kecintaan terhadap Tu han yang Maha Esa	Buku do'a dan tamboirin		Observasi	
Mengjawab yang lebih komplek (mkb 1)	Mengjawab pertanyaan yang lebih komplek (m kb 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dim ana, berapa, bagaimana dsb. (mkb 1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru.	Sekolah	- Bercakap-cakap tentang sekolah (bagian-bagian sekolah: ruang kelas, kantor, murid, guru dll). Di sekolah ada juga mainan di halaman ada ayunan, pelosotan, jungkat jungkit dll. Mainan tersebut dapat juga kita buat dari kotak korek api	Percaya diri	Gambar sekolah		Observasi	

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.(mh 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media.(mh 3.1)	Menciptakan bentuk dari balok.(mh 3.1.2)	Anak dapat mencipta model dari kotak korek api.	Kotak korek api	II.Kegiatan inti -Area seni: Praktek langsung. Anak dapat menciptakan berbagai model bentuk mainan dengan kotak korek api.	Kerja keras	Kotak korek api	Hasil karya
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil, paling besar atau sebaliknya(kbwup 5)	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil, paling besar atau sebaliknya (kbwup 5.1)	Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya (kbwup 5.1.1)	Anak dapat mencipta bentuk dari kotak korek api dengan ukuran kecil – besar.	Kotak korek api	-Area Balok: praktek langsung. Anak dapat membuat benda dari kotak korek api dengan ukuran dari yang kecil ke yang besar	Percaya diri	Kotak korek api	obsevasi
Menunjukkan sikap toleran. (sek 1)	Menunjukkan sikap toleran. (sek 2.1)	Mau berbagi dengan teman. (sek 2.1.2)	Anak dapat makan bersama	Makan bersama	III.Kegiatan istirahat. -Bermain di halaman. -Berdo'a, cuci tangan dan makan bersama.	Disiplin	Air, serbet dan makanan anak	Observasi
Mengulang kalimat yang lebih kompleks. (mb 2)	Mengulang kalimat yang lebih kompleks. (mb 2.1)	Meniru kalimat sederhana. (mb 2.1.1)	Anak dapat meniru kalimat guru	Evaluasi	IV.Kegiatan akhir -Evaluasi. -Berdo'a dan nyanyi. -Pulang.	Percaya diri		Observasi

Tarusan, 24 November 2014
Guru Kelas


KHAIRINA
NIM.1308779

Mengetahui
Kepala TK Al-Jannah



YUSBANELL, S.Pd
NIP.196812012007012007

LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN I

TEMA/SUB TEMA : Kebutuhanku/Makanan
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester I / VI
 HARI/TANGGAL : Senin/1 Desember 2014
 ALOKASI : Tk AH-jannah
 KELOMPOK : A

TPP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb.Anak
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). (nam 3)	Terbiasa berperilaku sopan santun.(nam 3.1)	Berpakaian rapi dan sopan.(nam 3.1.4)	Anak dapat berpakaian sopan.	Berbaris	I.Kegiatan awal. -Berbaris, ikrar doa salam. -Membaca ayat-ayat pendek. -Cerita pagi.	Kecintaan terhadap Tuhan yanh Maha Esa.	Buku doa-doa dan tamborin		Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.(mkb 1.1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.(mkb 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi.(mkb 1.1.1)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru	makanan	-Tanya jawab tentang makanan(makan empat sehat lima sempurna). Guru menjelaskan bahwa makan yang sopan dapat kita lakukan di meja makan.guru menjelaskan bahwa meja makan dapat kita buat dari kotak korek api	Percaya diri	Gambar Makanan yang dihidangkan di meja makan		Observasi	
Melakukan eksplorasi dengan	Melakukan eksplorasi dengan	Menciptakan bentuk dari	Anak dapat melakukan percobaan	Kotak korek api	II.Kegiatan inti. -Area seni. Praktek langsung.	Kerja keras	Kotak korek api		Hasil karya	

berbagai media dan kegiatan.(mh 1)	berbagai media.(mh 3.1	balok.(mh 3.1.2)	membuat bentuk miniatur bangunan dengan kotak korek api	Anak dapat melakukan percobaan membuat bentuk miniatur bangunan dengan kotak korek api menjadi bentuk yang diinginkan oleh anak.	Percaya diri	Kotak korek api	Observasi	
Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk dan ukuran(kbwup 2)	Mengklasifikasi kasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran(kbw up 2.1)	Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna (kbwup 2.1.1)	Anak dapat mengumpulkan warna dari kotak korek api	-Area ipa: praktek langsung. Mengumpulkan warna kotak korek api yang dipakai oleh anak	Percaya diri	Kotak korek api	Observasi	
Membiasakan diri beribadah.(n am 2)	Tebiasa melakukan ibadah sesuai aturan keyakinann ya.(nam 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinann ya.(nam 2.1.1)	Anak dapat makan bersama.	III.Kegiatan istirahat. -Bermain di halaman. -Berdo'a, cuci tanagn dan makan bersama.	Disiplin	Air, serbet dan makanan anak	Observasi	
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata,	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata,	Berani bertanya secara sederhana.(mkb 3.1.1)	Anak dapat bertanya.	IV.Kegiatan akhir -Evaluasi -Berdo'a dan nyanyi. -Pulang.	Percaya diri		Observasi	

serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca. (mkb 3)	serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca. (mkb 3.1)									
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala TK Al-Jannah


YUSBANELI, S.Pd
NIP.19681201 200701 2 007

Tarusan, 29 November 2014
Guru Kelas


KHAIRINA
NIM.1308779

LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN 2

TEMA/SUB TEMA : Kebutuhan/Makanan Buah
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester I / VII
 HARI/TANGGAL : Kamis/4 Desember 2014
 ALOKASI : Tk. Al-jannah
 KELOMPOK : A

TPP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai-nilai sosial budaya setempat. (sek 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai-nilai sosial budaya setempat. (sek 4.1)	Memberi dan memnalas salam. (sek 4.1.1)	Anak dapat menjawab dan salam.	Barbaris di halaman	I.Kegiatan awal -Berbaris, salam, ikrar dan doa. -Membaca ayat-ayat pendek. -Cerita pagi.	Kecintaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.	Buku doa dan tamborin		Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. (mkb 1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. (mkb 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb. (mkb 1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru.		-Bercakap-cakap tentang makanan buah. bahwa buah dapat kita letakkan didalam keranjang. Guru menjelaskan bahwa kotak korek api dapat kita buat dari kotak korek api	Percaya diri	Gambar		Observasi	
Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Melakukan eksplorasi dengan berbagai	Menciptakan bentuk dari balok. (mh 3.1.2)	Anak dapat kotak korek api.	Kotak korek api	II.Kegiatan inti -Area seni. Praktek langsung anak mampu menciptakan	Kerja keras				

media dan kegiatan. (mh 1)	media. (mh 3.1)	Menyusun menara dari kubus minimal 12 kubus(mh 3.2.)	Anak dapat menyusun kotak korek api menjadi tinggi	Kotak korek api	berbagai bentuk bangunan dari pemanfaatan kotak korek api menjadi bentuk yang diinginkan oleh anak. -Area balok: praktek langsung. Anak dapat menyusun kotak korek api menjadi tinggi sesuai dengan keinginan anak	Percaya diri	Kotak korek api	Hasil karya
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (mh 3)	Bereksplorasi dengan berbagai media (mh 3.2)							observasi
Bersikap kooperatif dengan teman. (sek 1)	Bersikap kooperatif dengan teman. (sek 1.1)	Mau bermain dengan teman. (sek 1.1.3)	Anak mau bermain dengan teman.	Bermain	III. Kegiatan istirahat -bermain dihalaman	Percaya diri	Toleransi dan cinta damai	Observasi
Membiasakan diri beribadah. (nam 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan. (nam 2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya. (nam 2.1.1)	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah makan.	Makan bersama	-Berdoa, cuci tangan dan makan bersama.	disiplin	air, serbet dan makanan	observasi
				evaluasi	IV. Kegiatan akhir -Evaluasi -Berdoa dan nyanyi. -Pulang			

Mengetahui
Kepala TK Al-Jannah



Tarusan, 3 Desember 2014
Guru Kelas

Khairina
KHAIRINA
NIM.1308779

LAMPIRAN RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN 3

TEMA/SUB TEMA : Kebudayaan/Pakaian
 SEMESTER/MINGGUAN : Semester I / VI
 HARI/TANGGAL : Senin/8 Desember 2014
 ALOKASI : Tk A1-jannah
 KELOMPOK : A

TPP Tingkat Pencapaian Perkembangan	CP Capaian Perkembangan	INDIKATOR	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER		PENILAIAN	
							Alat	Sumber	Anak	Perkb. Anak
Mengenal agama yang dianut. (nam 1)	Mengenal macam-macam agama. (nam 1.1)	Menanyakan lagu-lagu keagamaan. (nam 1.1.3)	Anak dapat bertanya.	Barbaris	I. Kegiatan awal -Berbaris, salam, ikrar, doa, dan menyanyikan lagu islam -Membaca ayat-ayat pendek. Tanya jawab tentang pakaian (macam-macam pakaian: baju, celana, pakaian dalam dll) semua pakaian kita simpan di dalam lemari. Lemari dapat kiat buat dari kotak korek api	Kecintaan terhadap Tuhan yang Maha Esa	Buku doa dan tamborin		Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (mkb 1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (mkb 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi (mkb 1.1.1)	Anak dapat menjawab pertanyaan guru	pakaian		Percaya diri	Gambar lemari		observasi	
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. (mh 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media. (mh 3.1)	Menciptakan bentuk dari balok (mh 3.1.2)	Anak dapat mencipta bentuk dengan berbagai model dari kotak korek api	kotak korek api	II. Kegiatan inti -Area seni. Praktek langsung. Anak mencipta bentuk dengan berbagai model dari kotak korek api menjadi bentuk lemari pakaian	Kerja keras	Kotak korek api		Hasil karya	

Mengklasifikasi kasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran (kbwup 2)	Mengklasifikasi kasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran (kbwup 2.1)	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu (menu rut warna, bentuk dan ukuran) (kbwu p 2.1.3)	Anak dapat mengelompokkan kotak korek api sesuai dengan warna	Kotak korek api	atau bentuk yang diinginkan oleh anak. -Area balok: preaktek langsung. Anak mengelompokkan kotak korek api sesuai dengan warna	Percaya diri	Kotak korek api	Observasi
Membiasakan diri beribadah. (nam 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan. (nam 2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya. (nam 2.1.1) Menurunkan kalimat sederhana. (mb 2.1.1.)	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah makan.	Makan bersama	III. Kegiatan istirahat -Bermain di halaman -Berdoa, cuci tangan dan makan bersama.	Disiplin	Air, serbet dan makanan anak	Observasi
Mengulang kalimat yang lebih kompleks. (mb 2)	Mengulang kalimat yang lebih kompleks. (mb 2.1)	Mengulang kalimat yang lebih kompleks. (mb 2.1.1.)	Anak dapat mengulang kalimat guru.	Mengulang kalimat	IV. Kegiatan akhir -Evaluasi -Berdoa dan nyanyi/ -Pulang.	Percaya diri		Observasi

Tarusan, 6 Desember 2014

Mengetahui

Kepala TK Al-Jannah

YUSBANELI, S.Pd

NIP. 19681201 200701 2 007



Guru Kelas

[Signature]

KHAIRINA

NIM. 1308779