

**PENINGKATAN KREATIVITAS MEMBANGUN MELALUI
PERMAINAN BALOK GABUS DI TK MELATI
KAMPUNG DALAM PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

**VIKA ANDRAYANA
NIM. 2010/57318**

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

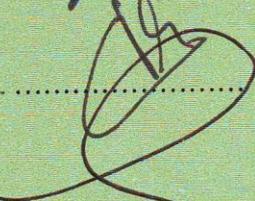
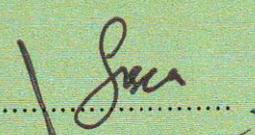
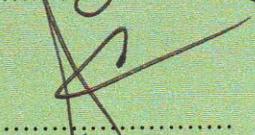
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KREATIVITAS MEMBANGUN MELALUI PERMAINAN BALOK GABUS DI TK MELATI KAMPUNG DALAM PADANG PARIAMAN

Nama : Vika Andrayana
Nim : 2010/57318
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Falkultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

		Tim Penguji,	
		Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd		1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd		2. 
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd		3.
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd		4. 
5. Anggota	: Asdi Wirman, S.PdI		5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis orang kecuali sebagai pacuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Juni 2012
Yang menyatakan,



Vika Andrayana

ABSTRAK

VIKA ANDRAYANA. 2012. Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kreativitas anak dalam bidang seni belum berkembang dengan baik, hal ini disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam metode kegiatan mengajar, media yang kurang menarik, belum di temukan strategi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dalam membangun dengan menggunakan balok gabus.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman, kelompok B1 berjumlah 15 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, siklus I diadakan tiga kali pertemuan dan siklus II juga diadakan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kreativitas membangun menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Salawat beserta salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini berjudul **“Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman”**. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karna itu penulis berterima kasih kepada yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian Skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan, arahan, motivasi dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing II sekaligus ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

4. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Marni Syafitri selaku kepala sekolah TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman yang selalu memotifasi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Teman kolaborasi kelompok B1, mejelis guru di TK Melati Kampung Dalam dan teman-teman yang telah memberikan motifasi dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
7. Serta Orang tua tercinta yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Akhir kata penulis dengan senang hati yang sangat mendalam selalu terbuka untuk dapat mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini semoga Allah SWT mengampuni dosa kita, Amin yarabbal'alam.

Padang, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Perumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	9
1. Hakekat Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini	11
2. Kreativitas	12
a. Pengertian Kreativitas	12
b. Ciri-Ciri Kreativitas	14
c. Tujuan Pengembangan Kreativitas	15
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	17
e. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	19
3. Bermain	21
a. Pengertian Bermain.....	21
b. Karakteristik Bermain Anak	22
c. Tujuan Bermain	24
d. Manfaat Bermain Bagi Anak	25
4. APE (Alat Permainan Edukatif)	27
5. Permainan Balok Gabus.....	31
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Tindakan	37

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian	39
D. Instrumentasi	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	49
1. Kondisi Awal	49
2. Deskripsi Siklus I.....	51
3. Deskripsi Siklus II.....	68
B. Analisa Data.....	84
C. Pembahasan.....	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Format Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman	47
Tabel 3.2	Format Wawancara Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman	47
Tabel 4.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun Di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman.....	49
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan I	53
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan II.....	57
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan III.....	61
Tabel 5	Hasil Wawancara Anak pada Siklus I.....	63
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3.....	65
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan I	70
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan II.....	73
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan III.....	77

Tabel 10	Hasil Wawancara Anak pada Siklus II	79
Tabel 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	81
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus (kategori sangat tinggi).....	85
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus (kategori tinggi).....	87
Tabel 14	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus (kategori rendah)	88
Tabel 15	Hasil Wawancara Anak Dalam kegiatan Permainan Balok Gabus Pada Siklus I dan Siklus II di TK Melati Kampung Dalam	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun Pada Kondisi Awal.....	50
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan I.....	54
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan II.....	58
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus I Pertemuan III.....	62
Grafik 5	Hasil Wawancara Anak pada Siklus I.....	64
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan I.....	71
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan II.....	75
Grafik 9	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Siklus II Pertemuan III.....	78
Grafik 10	Hasil Wawancara Anak pada Siklus II	80
Grafik 12	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Kategori Sangat Tinggi.....	86
Grafik 13	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Kategori Tinggi	87
Grafik 14	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus Pada Kategori Rendah.....	89
Grafik 15	Hasil Wawancara pada Siklus I dan Siklus II	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak – kanak merupakan masa yang penuh bermain, karena bermain dalam kehidupan anak merupakan arti yang sangat penting dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai kebutuhan bermain.

Pendidikan TK yang diselenggarakan dengan tujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Pendidikan yang diberikan akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional BAB II pasal 3 dijelaskan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sebagaimana UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan di TK, anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak serta dasar-dasar agama yang dianutnya. Anak dapat menguasai pengetahuan, kreativitas, dan ketrampilan dasar sesuai dengan kebutuhan. Dengan bermain pertumbuhan fisik anak akan menjadi lebih kuat, tangkas, dan lincah. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan tanpa adanya tekanan dari siapapun. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Kreativitas juga dapat mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang dimiliki secara kompleks untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu guru dituntut mampu memahami anak sehingga dapat membangkitkan kreativitasnya, misalnya anak disuruh mengembangkan kreativitasnya dengan membangun balok sesuai dengan perkembangan anak. Perkembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan melatih anak dengan kegiatan praktek langsung, kegiatan sambil bermain sehingga dapat memancing potensi yang dimiliki anak.

Aktivitas bermain bagi anak TK merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan, karena dengan bermain anak berkesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas sehingga anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan diri anak. Untuk mendukung perkembangan diri anak tersebut memerlukan dukungan fasilitas, sarana dan prasarana yang berupa alat permainan. Mengingat salah satu fungsi pendidikan di TK yaitu mengembangkan ketrampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, maka penyediaan lingkungan yang kondusif oleh guru, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya, untuk pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain sesuai dengan prinsip pendidikan dalam pengajaran di TK, bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Bermain dan kreativitas saling berkaitan, karena bermain dan kreativitas mengandalkan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Anak juga dapat meningkatkan penalaran, membentuk daya imajinasi dan kreativitas.

Kegiatan yang disiapkan oleh guru hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang tepat serta menarik sehingga mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat pada anak, pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan mementingkan proses dari hasil akhir.

Anak akan asyik bermain pada suatu permainan, bila permainan itu dianggapnya menarik dan menyenangkan. Dan apabila ia merasa bosan ia akan pindah pada permainan lain, melalui bermain anak dapat belajar menyadari haknya, bila orang dewasa disekelilingnya atau guru disekolah menunjukkan apresiasi dan menghargai sifat bermainnya, memberikan waktu bermain yang cukup dan menyediakan tempat bermain yang menyenangkan. Guru atau orang dewasa yang ada disekelilingnya harus memberikan kesempatan kepada anak agar dapat belajar dari pengalamannya sendiri. Selain itu juga peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam bermain harus tersedia. Alat bermain yang tersedia diutamakan adalah jenis permainan yang dapat mengembangkan semua aspek atau dimensi yang harus dikembangkan pada diri anak.

Berdasarkan kenyataan dilapangan yaitu anak kurang bisa dalam membangun bentuk balok gabus, kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan yang diberikan, alat permainan kurang bervariasi sehingga kreativitas anak kurang.

Sehubungan hal diatas, dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan. Agar kejadian ini tidak terulang dan Proses Belajar Mengajar (PBM) dapat dicapai sebagaimana diharapkan. Disini diperlukan suatu upaya yang efektif, efisien, dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan salah satunya adalah dengan menggunakan gabus untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dari latar belakang maka dalam rangka meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Membangun melalui Permainan Balok Gabus di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada kreativitas anak dalam bermain balok gabus sebagai berikut :

1. Anak kurang bisa dalam membangun bentuk balok.
2. Kurangnya kreativitas anak dalam permainan yang diberikan.
3. Alat permainan kurang bervariasi sehingga kreativitas anak kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat diambil batasan masalahnya yaitu : Anak kurang bisa dalam membangun balok dan alat permainan kurang bervariasi sehingga kreativitas anak kurang.

D. Perumusan Masalah

Agar tujuan pendidikan didalam pemanfaatan gabus berbentuk balok dapat terlaksana dan digunakan sebagai alat peraga dalam mengembangkan kreativitas anak di TK. Dengan demikian timbul permasalahan yaitu Bagaimanakah permainan balok gabus dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Melati Kampung Dalam.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berkaitan dengan perumusan masalah maka peneliti akan mengaplikasikan kegiatan bahwa melalui permainan balok gabus untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Melati Kampung Dalam Padang Pariaman.

Cara permainan balok gabus ini anak disuruh mengeluarkan ide-ide atau menciptakan bentuk bangunan dengan cara membentuk dan menyusun bentuk bangunan dari potongan-potongan gabus. Melalui kegiatan membangun dan penataan ini diharapkan dapat mengembangkan rasa seni, kreativitas anak secara bebas sesuai dengan perkembangan anak. Balok gabus yang akan dibuat dengan bentuk warna warni sehingga anak tertarik untuk membangun.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok gabus di TK Melati Kampung Dalam dan berkreasi dengan karyanya sendiri.

G. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak - pihak yang terjadi dibawah ini :

1. Bagi anak : Dapat mengembangkan beberapa kemampuan dasar yang ada pada diri anak seperti kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik.

2. Bagi sekolah : Dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Melati Kampung Dalam.
3. Bagi peneliti :
 - 1) Sebagai landasan berpijak dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.
 - 2) Sebagai suatu sumber pengetahuan yang dapat melahirkan ide-ide yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak.
 - 3) Untuk menambah wawasan yang mendalam tentang pemanfaatan bahan sisa gabus.
4. Bagi guru : Dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan pemanfaatan bahan sisa gabus.
5. Bagi masyarakat : untuk menambah wawasan bagi setiap pembaca.

H. Defenisi Operasional

Supaya terhindar dari kekeliruan dan kesalahan dalam pemakaian penelitian ini maka ada baiknya penulis menjelaskan makna dari kata-kata yang terdapat dalam judul penelitian.

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi didalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak-anak pra sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kreativitas juga dapat diartikan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan dengan menggunakan imajinasi yang diperoleh dari

interaksi dan ide, gagasan orang lain serta lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna.

Dengan menggunakan gabus anak diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya, karena permainan ini mempunyai banyak kemungkinan dalam penggunaannya dan anak dapat distimulus semenjak dini dan akan membantu anak dalam kehidupan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) membagi anak usia dini menjadi 0 – 3 tahun, 3 – 5 tahun, dan 6 – 8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahap yang sedang dilalui oleh anak tersebut

Dari peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan periode awal yang paling penting untuk diberi rangsangan sesuai dengan tahap yang dilaluinya, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta memiliki kesiapan dan berbagai keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Sementara itu Dr. Fasli Jalal dalam Antoso (2007:2.18) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak. PAUD meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi didalam institusi pendidikan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa setiap anak mencapai puncak pengalaman akan menghasilkan aliran listrik di otak yang merangsang pertumbuhan synepsa dan dendrite dan akhirnya meningkatkan kualitas otak.

Ki Hajar Dewantara dalam Santoso (2007:2.19) mengemukakan tujuan pendidikan taman kanak-kanak sebagai taman indria yaitu :

1. Mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat.
2. Menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan sekitar anak.

Pendidikan yang ideal dan baik hendaknya dilakukan sejak anak lahir sampai remaja dengan dikembalikan kepada alam atau dengan menggunakan pendekatan secara ilmiah. Jika anak dapat bersatu dengan alam, ia akan senang dan rasa ingin tahunya akan tumbuh, anak sebaiknya dapat tumbuh

dengan wajar tanpa ada hambatan. Orang tua harus memberikan kebebasan kepada anak agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakatnya.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan rangsangan agar anak berkembang secara optimal serta memiliki kesiapan dan berbagai keterampilan hidup, mengembangkan rasa tertib dan damai serta menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan sekitar anak.

c. 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 menurut Martini (2005:8) karakteristik anak usia dini antara lain:

1. 0-6 bulan menunjukkan gerak refleks, mengenali pengasuhannya, menunjukkan komunikasi wajah, tersenyum, tertawa dan bersuara.
2. 7-12 bulan menunjukkan anak mampu mengerakkan objek, mengkoordinasikan mata, tangan, mampu membedakan orang tua, dapat duduk, merangkak, menyembunyikan, melempar dan mengambil.
3. 13-14 bulan menunjukkan lancar berjalan, mengenal benda-benda, mengembangkan memori memegang, mencoret, tertarik gambar, buku dan mainan.

4. 2-4 tahun menunjukkan meniru orang dewasa, motorik halus melalui berkembang, mampu bermain peran.
5. 5 tahun menunjukkan sudah mampu memiliki kemampuan bahasa sehari-hari.

Tohirin (2005:33) karakteristik anak usia dini (1-6 tahun) adalah sebagai berikut :

1. Belajar makan makanan yang keras.
2. Belajar berjalan.
3. Belajar berbicara.
4. Belajar membedakan jenis kelamin.
5. Mulai mengenal huruf atau kata.
6. Belajar hubungan sosial.

Dari dua pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan karakteristik anak usia dini sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya menjadi kunci Pendidikan anak usia dini yang akan membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak, dengan usia, kebutuhan, kondisi masing-masing, baik intelektual, emosional dan sosial.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru dan bentuk kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah terbentuk dalam pikiran. Menurut Montolalu (2007:3.4) Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak-anak usia dini yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.

Pengertian kreativitas berbagai pendapat Kathena dalam Munandar (2009) merumuskan kreativitas menurut para ahli sebagai berikut :

- 1) Proses berfikir dengan menggunakan analog.
- 2) Proses melihat ada hubungan antara satu dengan yang lainnya.
- 3) Proses menyadari kesenjangan atau ketiadaan suatu elemen yang mengganggu menyusun hipotesis berkenaan dengan hal-hal itu menguji hipotesis itu.
- 4) Kemampuan untuk mengembangkan hubungan kognitif dalam kaitan dengan kriteria tertentu, hubungan tersebut banyak diantaranya unik.
- 5) Operasi intelektual berkaitan dengan pemikiran divergensi, transformasi, redinifikasi, kemampuan yang terus-menerus digerakkan oleh kepekaan terhadap adanya kepekaan masalah.
- 6) Kekuatan imajinasi untuk menyimpang dari serangkaian persepsi, ide, pemikiran serta perasaan dan mengarahkan kepada hubungan baru yang bermakna.
- 7) Kemampuan menggunakan simbol-simbol secara original dan sesuai dengan nilai-nilai sosial.
- 8) Kemampuan menganalisis dan menyimpulkan suatu persoalan.
- 9) Kemampuan seseorang untuk mengikat pengalaman-pengalaman masa lampau dan menampilkannya kembali dalam pola, ide, atau produk-produk baru.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, kemampuan menggunakan simbol-simbol secara original dan sesuai dengan nilai-nilai sosial, dan mampu menampilkan ide,pola, atau produk-produk baru.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri seseorang yang kreatif menurut Kogan dalam Munandar (2009:2) adalah sebagai berikut :

- 1) Aspek yang berhubungan dengan produk, yaitu apa dan berapa banyak karya-karya yang dihasilkan oleh individu yang dimaksud.
- 2) Aspek yang berhubungan dengan kepribadian, yaitu bagaimana penilaian terhadap pribadi individu yang dimaksud oleh kawan-kawannya.
- 3) Aspek-aspek yang berhubungan dengan proses, yaitu cara-cara apakah yang ditempuh dan bagaimana terjadinya proses mental serta tingkah laku pada individu yang kreatif.

Menurut Conny Setiawan dalam Khairanis (2000:49) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

- 1) Mempunyai imajinasi yang kuat.
- 2) Mempunyai inisiatif.
- 3) Mempunyai minat yang sangat luas.
- 4) Bebas dalam berfikir.
- 5) Bersifat ingin tahu.
- 6) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalamam baru.
- 7) Percaya pada diri sendiri.
- 8) Berani mengambil resiko.

- 9) Berani mengeluarkan pendapat dan yakin.
- 10) Bersemangat dalam bekerja.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas adalah individu yang kreatif yang mempunyai imajinasi, inisiatif, minat, serta bebas dalam berfikir, bersifat ingin tahu, mempunyai pengalaman baru, percaya diri, yakin dan bersemangat dalam bekerja.

c. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak. Menurut S.C. Utami Munandar dalam Montolalu (2007:3.4) ada empat alasan untuk mengembangkan kreativitas antara lain :

- 1) Dengan berkekrativitas anak dapat mewujudkan dirinya.
Perwujudan diri adalah dalam satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang di ungkapkan seorang ahli, salah satu dari 6 kebutuhan pokok seseorang adalah aktualisasi/pewujudan diri.
- 2) Dengan kemampuan berpikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah.
Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif (kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut.

4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Menurut Montolalu (2007:3.5) tujuan pengembangan kreativitas adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memilih sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidak pastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif, yaitu anak akan memiliki :
 - a) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
 - b) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
 - c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran.
 - d) Elaborasi dalam gagasan.

- e) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas anak adalah mengenalkan dalam mengekspresikan diri, mengemukakan alternatif cara pemecahan masalah, keterbukaan dan kepuasan diri.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

1) Peran orang tua

Peran orang tua sangat penting dalam pengembangan kreativitas. Keluarga harus mendukung dan mendorong anak untuk mengembangkan minat dan bakatnya, keluarga mendorong anak supaya tidak putus asa dan mendorong kerja keras dalam proses kreatif anak.

2) Peran guru

Peran guru dalam kegiatan bermain di sekolah atau dalam kelas sangat penting. Guru harus dapat berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, motivator, dan sebagai teman dalam bermain agar anak bermain lebih optimal menurut Montolalu (2007:12.6).

3) Guru sebagai perancang

Guru harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar anak terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya. Perencanaan yang disusun oleh guru adalah; (a) tujuan dan

sasaran yang ingin dicapai, (b) bentuk kegiatan bermain yang akan dilakukan, (c) alat dan bahan yang akan diperlukan, (d) tempat permainan yang akan dilaksanakan, (e) alokasi waktu, berapa lama waktu yang akan digunakan, (f) penilaian dan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan dan sasaran keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut.

4) Guru sebagai fasilitator

Artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan belajar sambil bermain. Guru harus berperan dengan aktif, kreatif dan dinamis.

5) Guru sebagai pengamat

Guru mengamati bagaimana anak dapat berinteraksi dengan anak lain, juga dengan benda, mainan yang ada disekitarnya, berapa lama anak melakukan suatu permainan. Apakah ada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain, bergaul dan apakah ada anak yang mengganggu atau terganggu ketika kegiatan bermain sedang berlangsung.

6) Guru sebagai model

Anak usia TK adalah masa meniru, oleh karena itu guru harus dapat menjadi model atau panutan yang baik bagi anak didiknya.

7) Guru sebagai motivator

Artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak untuk lebih

aktif ketika bermain, mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, melakukan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan penemuan-penemuan dan mendorong anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya dan mencari jawaban atas rasa ingin tahunya tersebut, membangkitkan semangat dan membujuk anak yang tidak mau bermain.

8) Guru sebagai teman

Selain berperan sebagai pendidik, guru juga harus dapat berperan sebagai teman atau sahabat bagi anak. Artinya guru harus bersedia ikut serta berpartisipasi bermain bersama anak-anak, berbaur dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak.

Jadi guru sangat berperan dalam mengembangkan kreativitas anak sekolah. Guru bersikap terbuka menerima gagasan, perilaku setiap anak dan tidak cepat memberikan kritikan, celaan dan hukuman. Guru juga harus dapat memperlakukan anak dengan adil.

e. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Supriadi dalam Suratno (2005) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada dan Setiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa defensi diatas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

- a. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengeluarkan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. Elaboration (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

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

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak sedang beraktivitas, dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Montolalu (2007:1.10), menyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan pembentukan perilaku.

Para ahli pendidikan dan psikologi, khususnya yang peduli dengan pendidikan anak usia dini. Mengakui bahwa bermain memiliki dampak yang bernilai pada perkembangan dan belajar anak. Froebel dalam Solehuddin (2008:5.9), menyatakan bermain merupakan "ekspresi tertinggi dari perkembangan manusia pada anak karna bermain sendiri merupakan ekspresi bebas dari jiwa anak".

Menurut Montolalu (2005:1.3), dapat dikatakan "bermain mempunyai arti bahwa anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemauanya, serta minat dan

kebutuhannya”. Bermain memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak merasa nyaman, tidak ada beban. Anak selalu aktif tidak pernah merasa kehabisan energi. Dalam bermain anak berkesempatan menemukan sendiri dan terjadi secara spontan. Anak bebas berimajinasi, kreatif, tumbuh, dan muncul tanpa disengaja. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagaikemampuan dan kecakapan. Sehingga bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

b. Karakteristik Bermain Anak

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan baginya. Menurut Montolalu (2005:1.3) karakteristik bermain pada anak sebagai berikut :

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan sendiri.
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata.

- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produk.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dapat menggunakan benda apa saja yang ada disekitarnya. Benda tersebut menjadi daya tarik bagi anak-anak untuk bermain. Anak merasakan pengalaman emosi : senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya.

Dalam Montolalu (2005:2.5) ada lagi karakteristik bermain anak:

- 1) Bermain adalah sukarela

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

- 2) Bermain adalah pilihan anak

Anak memilih bermain secara bebas sehingga apabila seseorang anak dengan paksa untuk bermain, maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau non play.

- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

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

4) Bermain adalah simbolik

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

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

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

c. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen dalam Masitoh (2007:9.12), adalah “untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial”. Dalam kegiatan bermain hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan dirancang dengan seksama tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Menurut Montolalu (2007:1.5) bermain di TK sangat sesuai untuk memenuhi tujuan tersebut karena bermain bertujuan untuk (1) menanamkan budi pekerti yang baik, (2) melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik, (3) melatih sikap ramah, sikap kerjasama, menunjukkan kepedulian, (4) menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, (5) melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan, (6) melatih anak untuk selalu tertib dan patuh terhadap peraturan, (7) melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (8) menjaga keamanan diri, (9) melatih anak untuk mengerti konsep moral yang mendasar seperti, salah, benar, jujur, dan adil.

Berdasarkan uraian diatas tujuan bermain dapat disimpulkan anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usianya hanya mampu bermain dalam jangka waktu lebih pendek. Anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga bermain memberikan kepuasan bagi anak.

d. Manfaat Bermain bagi Anak

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Menurut Montolalu (2007:1.18) bermain juga bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral,

bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak sebagai berikut :

1) Bermain memicu kreativitas

Dalam bermain anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.

2) Bermain mencerdaskan otak anak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak.

3) Bermain menanggulangi konflik

Pada usia TK tingkah laku yang sering muncul adalah sikap menolak, bersaing, agresif, meniru, kerja sama, simpatik, marah dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial.

4) Bermain untuk melatih empati

Empati merupakan pengenalan perasaan, pikiran dan sikap orang lain.

5) Bermain untuk mengasah panca indra

Perlunya diasah panca indra sejak dini bertujuan agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap apa yang terjadi di lingkungannya.

6) Bermain sebagai media terapi

Bermain mengobati anak yang bermasalah untuk dialihkan pada permainan.

7) Bermain dapat melakukan penemuan

Dengan bermain anak bisa menciptakan suatu yang baru.

Selain memiliki karakteristik yang unik, bermain juga memiliki manfaat yang besar seperti, yang diuraikan Moeslichatoen dalam Masitoh (2007:9.4) bahwa melalui bermain anak mengendalikan sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain sangat besar manfaatnya bagi perkembangan anak dan bermain merupakan cermin perkembangan anak.

4. APE (Alat Permainan Edukatif)

Menurut Tim ACCD RC (2009) APE dari barang bekas adalah APE yang dibuat dari barang atau bahan yang sudah tidak terpakai lagi, seperti : kardus bekas, botol plastik bekas, kantong plastik, plastik kemasan bekas, karton bekas, gabus, dan lain-lain. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, memiliki nilai dan nuansa untuk membentuk konsep, pola pikiran, serta mempunyai tujuan dan manfaat yang dapat digunakan untuk membantu tumbuh kembang potensi anak secara optimal.

Alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna, sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang

satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan, dan berfungsi untuk menumbuh kembangkan potensi kecerdasan anak secara menyeluruh dan terpadu.

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan anak belajar melalui permainan. Kegiatan bermain sehari-hari tersebut merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsive, tenggang rasa, persuasive, emosional dan lainnya. Kegiatan inilah yang memungkinkan anak dapat mengisi harinya dengan penuh arti. Anak menjadi gembira, penuh percaya diri, konsep dirinya tumbuh semakin positif dan akhirnya terus berusaha mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara lebih optimal. Walaupun kegiatan bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan anak bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang dijual di toko-toko mainan.

Berdasarkan uraian diatas, yang dimaksud dengan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan anak usia pra sekolah.

Tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan social memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan perkembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut APE digunakan diseluruh wilayah Indonesia melalui program BKKBN dan ibu-ibu PKK.

Menurut Anggani Sudono (1995), alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan mengacu pada perkembangan mereka dan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan. Alat permainan dibuat mengacu pada tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan usia dan karakteristik anak yang akan bermain.

1. Jenis APE

APE terbagi 3 macam yaitu :

a) APE buatan

APE yang dibuat oleh manusiabaik dengan cara manual maupun buatan pabrik.

b) APE alami

APE yang berasal dari alam seperti : pasir, tanah liat, daundan lain-lain.

c) APE bahan campuran

2. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat APE dari bahan sisa adalah:

- 1) Pastikan bahan yang akan digunakan dalam keadaan bersih dari pemulung.
 - 2) Pastikan tidak ada cairan atau serbuk yang tersisa pada bahan sisa yang akan digunakan.
 - 3) Pastikan segi keamanannya.
 - 4) Utamakan untuk menggunakan bahan yang ada disekitar kita dulu dari pada membeli.
3. Syarat-syarat APE
- a) Mengandung nilai pendidikan.
 - b) Aman.
 - c) Mengembangkan kemampuan anak.
 - d) Sesuai bentuk dan ukuran.
 - e) Menarik.
 - f) Sederhana.
 - g) Murah.
 - h) Mudah dibuat.
 - i) Awet dan tidak mudah rusak.
4. Ciri APE
- a) Ditujukan kepada anak.
 - b) Dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.
 - c) Mudah didapat.
 - d) Menarik, aman, dan nyaman untuk anak.
 - e) Dapat digunakan pada kesempatan lain.

- f) Bersifat konstitutif.
 - g) Mengandung nilai-nilai pendidikan.
5. Mengapa penting membuat APE dari bahan sisa
- a) Mengurangi atau menghemat.
 - b) Pakai kembali.
 - c) Daur ulang.
 - d) Apa yang dibuat cenderung lebih murah.
 - e) Anak dapat ikut terlibat dalam pembuatannya.
 - f) Dapat disesuaikan dengan perkembangan anak.
 - g) Pendidik dituntut untuk selalu kreatif
 - h) Mendukung program pengurangan sampah dan penanaman pohon.

5. Permainan Balok Gabus

Gabus termasuk bahan sisa, gabus digunakan sebagai bahan pengepakan. Biasanya gabus bekas pengepakan alat elektronik ini dibuang. Kita dapat menggumpulkan serta menggunakannya untuk berbagai kegiatan bermain. Bahan sisa ini dapat diberikan kepada anak setelah dipotong, seperti balok atau dadu (dalam Montolalu, 2007:8.11). Balok gabus adalah balok yang dirancang guru untuk alat permainan anak usia dini.

Saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Balok sangat berarti bagi anak bahkan untuk

semua anak dengan berbagai tingkat usia. Dengan balok anak dapat membangun berbagai gedung, menara, dan lainnya.

Tahap-tahap yang dilalui anak dalam bermain balok menurut Apelman dalam Montolalu (2007:7.8) ada tujuh tahap sebagai berikut :

- 1) Balok-balok dibawa anak kemana-mana, tetapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu. Tahap ini dilakukan oleh anak usia 1-2 tahun.
- 2) Anak-anak mulai membangun. Balok-balok dijejerkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2-3 tahun)
- 3) Membangun jembatan (usia 3 tahun)
- 4) Membuat pagar untuk memagari suatu ruang (usia 2,3 atau 4 tahun)
- 5) Membangun bentuk-bentuk yang dekoratif. Bangunan-bangunan belum diberi nama, tetapi bentuk-bentuk simetris sudah nampak. Kadang-kadang ada juga nama yang diberikan, namun tidak ada hubungannya dengan fungsi bangunan tersebut (usia 4 tahun)
- 6) Sudah mulai memberi nama pada bangunan. Khususnya untuk permainan dramatisasi bebas (usia 4-6 tahun)
- 7) Bangunan-bangunan yang dibuat anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui. Anak-anak mempunyai dorongan yang kuat untuk bermain peran dengan bangunan yang dibuatnya.

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun Lembaga Pendidikan pra sekolah menurut Benish dalam Montolalu (2007:7.9). Variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok dapat menunjang pengalaman belajar anak usia dini.

Pengembangan dalam permainan balok meliputi 4 aspek :

1. Pengembangan fisik motorik.

Fisik motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otak.

Melalui permainan balok pengembangan fisik motorik seperti mengangkat, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok, mendorong dan menarik balok-balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi suatu bangunan. Disini otot-otot besar dan otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang juga melatih koordinasi tangan dan mata, anak belajar seimbang dan simetris dalam menyusun balok, anak mengembangkan koordinasi motorik dengan memindahkan balok.

2. Pengembangan kognitif

Menurut Sujiono (2005:3) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Dalam pengembangan kognitif anak mengenal warna, bentuk, ukuran, anak mengenal konsep matematika seperti lebih banyak atau sedikit, lebih besar atau kecil, dan anak dapat membangun toko, rumah, sekolah, jalan tol dan lain-lain.

3. Pengembangan sosial emosional

Dalam pengembangan sosial emosional anak belajar bekerja sama dalam menyusun balok, anak belajar untuk menunggu giliran berbagai alat dan menghargai hak orang lain, melatih kekompakan dan bertoleransi serta mengerti untuk rukun dengan teman, aktifitas dengan balok-balok merangsang berkembangnya daya fantasi dan memberi stimulasi pada imajinasi, kreativitas serta kesenangan anak, meningkatkan kemandirian anak saat membangun sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah :

1. Nelison (2011) yang berjudul “Meningkatan kreativitas Anak Usia Dini melalui pemanfaatan plastik kemasan di TK Bunda Karya Duri. Dalam PTK ini peneliti merumuskan masalah apakah melalui pemanfaatan plastik kemasan dapat meningkatkan kreativitas anak

TK Bunda Karya Duri. Sebelum tindakan awal kemampuan kreativitas sangat tinggi rata-rata 17,7%, tinggi rata-rata 36,1%, dan rendah 46,2%, setelah diberikan pembelajaran atau tindakan pada siklus 1 dan 2 tingkat peningkatan kreatifitas anak naik lebih dari 75%.

2. Sari (2011) yang berjudul “meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam di TK Kartika 1-7 Padang. Pada PTK ini peneliti merumuskan masalah apakah melalui kegiatan kolase dengan menggunakan bahan alam kreativitas anak di TK Kartika 1-7 Padang dapat meningkat. Sebelum dilakukan tindakan melalui 2 siklus persentase kreativitas anak TK mampu dalam kategori percaya diri 2 orang dengan persentase 14%, berkembang 3 orang 21%, yang perlu bimbingan 9 orang 64%. Setelah diberikan tindakan melalui 2 siklus terlihat adanya peningkatan persentase rata-rata naik lebih dari 75%.

Perbedaan : Nelison mengungkapkan bahwa melalui pemanfaatan plastik kemasan dapat meningkatkan kreativitas anak, sedangkan Sari mengungkapkan melalui kolase bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Persamaan : terletak pada penggunaan metode yang sama yakni menggunakan metode bermain praktek langsung dan penggunaan bahan tak terpakai.

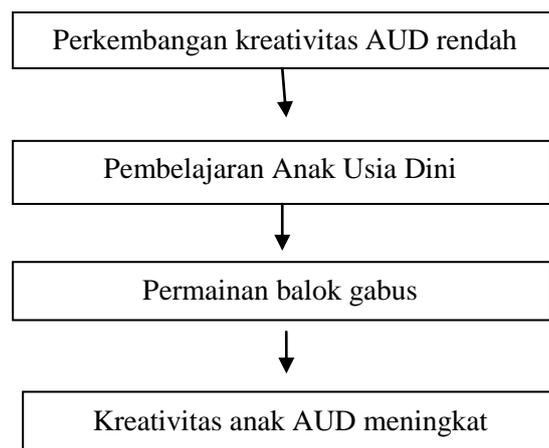
Adapun manfaat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk peneliti selanjutnya yakni dapat menambah dan

mengetahui aspek perkembangan anak melalui terutama dalam aspek perkembangan kreativitas diantaranya pemanfaatan bahan sisa.

C. Kerangka Konseptual

Penulis sedikit dapat menjelaskan bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, karena dengan aktivitas yang menyenangkan anak tidak akan merasa bosan. Aktivitas permainan balok gabus ini sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dan juga berfungsi untuk masa depan anak nantinya.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini akan bermakna apabila dilaksanakan oleh anak dengan perasaan senang. Dalam permainan balok gabus, guru seharusnya menguasai tahap-tahap yang akan dipelajari mulai dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks.



Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian penelitian dapat dibuat hipotesis tindakan :
melalui permainan balok gabus dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini
di TK Melati.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Kesimpulan

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

1. Masa kanak – kanak merupakan masa yang penuh bermain, karena bermain dalam kehidupan anak merupakan arti yang sangat penting dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai kebutuhan bermain.
2. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia Enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
3. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran.
4. Kreatifitas juga dapat mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang dimiliki secara kompleks untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh anak.
5. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitas dalam menggunakan

benda – benda dan alat – alat permainan yang dapat di gunakan untuk mememnuhi naluri bermain.

6. Tujuannya adalah mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan tehnik – tehnik yang dikuasainya.
7. Dengan menggunakan balok dapat meningkatkan kreatifitas anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata – rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dan persentase 17,7 % dan pada siklus II dengan persentase 84,49 %.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas ada beberapa implikasi yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik kreatifitas anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk memegang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

C. Saran

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat – alat permainan yang dapat peningkatan kreatifitas membangun.
2. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan permainan balok gabus.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cucu Eliyati, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Cipta.
- Hildayani, Rini, 2005. *Psikologi Perkembangan Anak* . Jakarta : Universitas Terbuka.
- Khairanis, 2000. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Padang : Universitas Negeri Padang.
- Martini, 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak kelompok A*, Universitas Negeri Jakarta.
- Masitoh, 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munandar 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- PG-PAUD, 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*, Padang : Universitas Negeri Padang.
- Santoso, Sugeng, 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Solehuddin, 2005. *Pembaharuan Pendidikan TK*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sodono Anggani, 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suharsimi, Arikunto, 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Suamnto,2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Erlangga
- Tim ECCD RC, 2009. *Mengolah Sampah Menjadi Mainan Edukatif*. Jakarta : Bentara Cipta Prima.