

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI LUKIS ANAK MELALUI
PERMAINAN MELUKIS TARIKAN BENANG
DI TAMAN KANAK-KANAK MUTIARA BUNDA
KOTO BARU KECAMATAN BASO
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh

**RONI ROSANTI
NIM : 2009 / 95674**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang di TK Mutiara Bunda Koto Baru Kecamatan Baso Kabupaten Agam.

Nama : RONI ROSANTI

NIM : 95674/2009

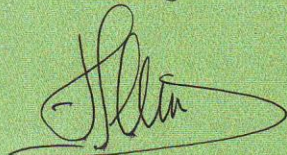
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, April 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing .I



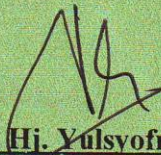
Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP.19610812 198803 2 001

Pembimbing .II



Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PG-PAUD



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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

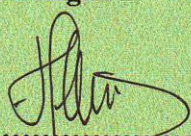
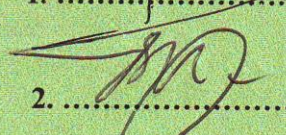
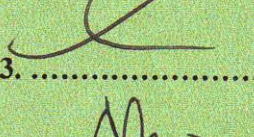
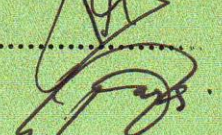
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis
dengan Tarikan Benang di TK Mutiara Bunda Koto Baru Kecamatan Baso

Nama : Rono Rosanti
Bp/Nim : 2009/ 95674
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Roni Rosanti. 2012. Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak melalui Permainan Lukisan dengan Tarikan Benang Di TK Mutiara Bunda Nagari Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso.Kabupaten Agam. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas seni lukis anak di TK Mutiara Bunda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan seni lukis anak melalui permainan lukisan dengan tarikan benang, manfaat penelitian ini agar kreativitas anak dapat berkembang sesuai umur dan perkembangannya di TK Mutiara Bunda Nagari III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian ini adalah anak di kelas B1 dengan jumlah 16 orang. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dua siklus, siklus I dilakukan tiga kali pertemuan dan siklus II dilakukan tiga kali pertemuan. Untuk melakukan siklus I maka kita melihat dari kondisi awal, dan apabila tingkat kemampuan anak masih rendah maka dilanjutkan pada siklus II.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan permainan melukis dengan tarikan benang dapat meningkatkan kreativitas seni lukis anak dapat dilihat dari hasil persentase nilai rata-rata baik sekali pada pertemuan tiga siklus satu 18,75% dan pada siklus dua pertemuan tiga nilai rata-rata baik sekali 56,25%. Ini berarti peningkatan kreativitas seni lukis anak sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Maka penelitian dihentikan pada siklus dua.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Mutiara Bunda maka kreativitas seni lukis anak dapat ditingkatkan melalui permainan lukisan dengan tarikan benang. Anak terangsang untuk melukis dengan benang karena permainan ini merupakan sesuatu yang baru bagi anak.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 (Strata satu).

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan sumbang saran dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd sebagai pembimbing I, dengan tulus dan sabar telah menyediakan waktu untuk membimbing, memberi petunjuk dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai pembimbing II, dengan tulus dan sabar telah menyediakan waktu untuk membimbing, memberi petunjuk dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S. Kons selaku dekan FIP UNP yang telah memberikan bimbingan dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Staf Dosen dan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan moril kepada peneliti selama belajar.
5. Kepala UPT Pendidikan Pra Sekolah dan SD Kecamatan Baso, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan kepada peneliti.

6. Kepala TK Mutiara Bunda Koto Baru, atas kesediaan dan kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Teristimewa buat suami tercinta (M.Ahda) dan anak-anakku tersayang (Fatimah dan Hafshah) yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman sejawat yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Anifah, S.Pd dan Ibu Linda Astuti yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti sangat menyadari atas keterbatasan kemampuan dan juga pengetahuan yang ada, untuk itu saran dan kritikan yang membangun dari pembaca yang budiman sangat peneliti harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya peneliti mendoakan semoga segala amal kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT hendaknya. Dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Pengembangan kreativitas dalam proses belajar.....	40
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Sebelum Pelaksanaan Pada Siklus I	42
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 1)	48
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 2)	53
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 3)	58
Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I	63
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 1)....	67
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 2)....	72
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 3)....	77
Tabel 10. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Lukisan dengan Tarikan Benang Siklus II.....	82
Tabel 11. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Baik Sekali).....	84
Tabel 12. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Lukisan dengan Tarikan Benang (Nilai Baik)	86
Tabel 13. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Cukup).....	88
Tabel 14. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Lukisan dengan Tarikan Benang (Nilai Kurang).....	90
Tabel 15. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Lukisan dengan Tarikan Benang (Nilai Kurang Sekali).....	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	33
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan Tindakan Kelas, Arikunto (2006)	36
Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Sebelum Pelaksanaan Pada Siklus I	43
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 1)...	49
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 2)...	54
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I (Pertemuan 3)...	59
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus I	64
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 1) ..	68
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 2) ..	73
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II (Pertemuan 3) ..	78
Grafik 9. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang Siklus II	83
Grafik 10. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Baik Sekali).....	85
Grafik 11 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Baik).....	87
Grafik 12. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Cukup)	89
Grafik 13. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Kurang)	91
Grafik 14. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Lukis Anak Melalui Permainan Melukis dengan Tarikan Benang (Nilai Kurang Sekali)...	93

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR ISI	ix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
c. Pendidikan Anak Usia Dini	10
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	11
2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Kreativitas	12
b. Tujuan Kreativitas	14
c. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini	15
d. Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini	18
e. Pengembangan Kreativitas	18
f. Tujuan Pengembangan Kreativitas	19
g. Manfaat Pengembangan Kreativitas	20
3. Pembelajaran Anak Usia Dini	21
4. Alat permainan edukatif	22
5. Media	26
6. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Lukisan	28
7. Indikator Seni	31
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis Tindakan	33

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	34
A.Jenis Penelitian	34
B.Subjek Penelitian	34
C.Prosedur Penelitian	35
1.Kondisi awal	35
2.Siklus I	35
a.Perencanaan tindakan	35
b.Pelaksanaan tindakan	37
c.Observasi	38
d.Refleksi	38
3.Siklus II	38
D.Instrumentasi	38
E.Teknik Pengumpulan Data	39
F.Teknik Analisis Data	39
G.Indikator Keberhasilan	41
 BAB IV. HASIL PENELITIAN	 42
A.Deskripsi Data	45
B.Analisis Data	83
C.Pembahasan	94
 BAB V. PENUTUP	 98
A.Simpulan	98
B.Implikasi	99
C.Saran	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan aset bangsa yang akan menentukan baik buruknya masa depan bangsa, merupakan suatu keharusan bagi kita bersama memberikan hak-hak anak sedini mungkin agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Usaha yang dilakukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak tersebut dengan memberikan pendidikan yang berkualitas.

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dalam salinan Peraturan Menteri 2009 menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diarahkan 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 kematangan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Guru harus mengetahui betapa pentingnya tahun-tahun awal kehidupan seseorang karena pada usia inilah, otak individu berkembang sangat pesat. Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai *Golden Age* atau Usia Emas, anak adalah makhluk yang aktif dan penjelajah yang aktif yang selalu berupaya mengenal lingkungannya.

Guru TK seharusnya mengetahui betapa pentingnya menentukan perencanaan media, metode, evaluasi, yang akan dilakukan pada setiap pelaksanaan proses belajar mengajar agar prinsip belajar di TK sesuai dengan prinsip-prinsip “Bermain sambil Belajar”.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar). Kecerdasan daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, spiritual, sosial emosional, sikap dan prilaku serta agama, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan Anak Usia Dini (Soefandi,2009:123)

Melihat betapa pentingnya pendidikan pada AUD maka kita harus meningkatkan mutu guru TK agar lebih profesional, guna mampu membuat perencanaan, strategi, media, metode, dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru TK harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak. Kegiatan itu di jalani anak dengan menyenangkan dan tanpa paksaan, pendidik hanya menjadi fasilitator yang memberikan pilihan kepada anak, bukan memaksakan kehendak.

Masa kanak-kanak adalah masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan mempengaruhi pembentukan kepribadian anak di kemudian hari. Anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas dan kemampuan emosi, yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan bagi pembentukan kepribadiannya pada masa mendatang.

Anak Usia Dini dalam prilakunya memiliki ciri-ciri kreatif yang disebut Kreativitas Alamiah. Kreativitas ini harus dibimbing dan diarahkan agar dapat berkembang secara optimal. Manandar (Soefandi 2009:138), mengemukakan bahwa usia prasekolah adalah masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas anak dan sekaligus masa yang kritis untuk mengembangkan kreativitas anak dan sekaligus masa yang kritis untuk mengembangkan serta proses-proses intelektual lainnya. Disamping itu pada masa inilah otak anak berkembang dengan baik bila keseimbangan fungsi otak terjaga.

Masa sewaktu anak sekolah di Taman Kanak-kanak (TK) adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua kreativitas anak, salah satu kreativitas anak yang perlu dikembangkan pada anak TK adalah tentang wawasan dan rasa seni anak, jika kreativitas seni anak tidak dikembangkan sejak dini maka masa emas pengembangan kreativitas seni itu akan terlewat begitu saja. Sebagai seorang guru TK yang berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan kreativitas seni anak diharapkan membekali diri dengan wawasan tentang seni pada anak-anak sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran seni dapat terwujud apabila kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat memotifasi belajar anak dan bermakna bagi anak, salah satu bentuk pembelajaran yang bias mengembangkan kreativitas anak adalah dengan suasana yang menyenangkan dan sesuai minat dan kemampuan anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui di TK Mutiara Bunda Nagari Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam, terlihat bahwa kreativitas seni anak belum berkembang secara optimal, ini dapat diketahui dari : kurang berminatnya anak dalam melakukan kegiatan seni, seperti menggambar dengan berbagai media, pembelajaran sering diam (pasif) karena media/alat pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga anak kurang tertarik, guru selalu menetapkan/menentukan apa yang akan dikerjakan anak atau anak tidak diberi kebebasan untuk memilih.

Maka dalam hal ini, peneliti tertarik untuk mencari solusinya melalui permainan melukis dengan tarikan benang dengan judul peningkatan kreativitas seni lukis anak melalui permainan melukis dengan tarikan benang di TK Mutiara Bunda Nagari Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kreativitas seni anak kurang berkembang karena metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Anak hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru.
3. Media/alat pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan banyaknya ruang lingkup yang dapat mempengaruhi kreativitas seni anak maka peneliti akan membatasi masalah pada kreativitas seni anak kurang berkembang karena metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam meningkatkan kreativitas seni anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka perumusan masalah adalah bagaimanakah permainan melukis dengan tarikan benang dapat mengembangkan kreativitas seni anak di TK Mutiara Bunda Nagari Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan kreativitas seni anak di atas dalam pembelajaran, maka peneliti menggunakan permainan lukisan dengan tarikan benang. Dengan permainan ini anak melukis mulai dengan satu warna cat air, masing-masing berbeda warna, sampai tiga warna cat air dengan sehelai benang.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas seni lukis anak melalui permainan melukis dengan tarikan benang di TK Mutiara Bunda Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam.

G. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi anak

Agar kreativitas anak bisa berkembang sesuai umur dan perkembangannya.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menambah wawasan demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

H. Definisi Operasional

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru menuntut anak untuk memikirkan bermacam-macam kemungkinan jawaban, gagasan dalam memecahkan suatu masalah.

Melalui permainan tarikan benang akan dapat mengembangkan kreativitas seni anak sehingga menghasilkan gambar yang abstrak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Sebagian orang mungkin beranggapan bahwa anak merupakan meniat orang dewasa, tapi kenyataan tidaklah demikian, anak berbeda dengan orang dewasa secara total baik dalam aspek fisik maupun psikis.

Menurut Montessori (dalam Solehuddin 2000 : 34)

Anak bukan sekedar suatu fase kehidupan yang dilalui seseorang untuk mencapai kedewasaan, lebih dari itu ia memandang anak sebagai kutub tersendiri dari dunia kehidupan manusia, kehidupan anak dan orang dewasa dianggap suatu kutub yang berpengaruh satu sama lain.

Relevan dengan pandangan tentang anak Montessori menganggap pendidikan sebagai upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar belajar mengajar. Menurutnya spirit kemanusiaan itu berkembang melalui interaksi dengan lingkungan.

Montessori meyakini bahwa secara bawaan anak sudah memiliki suatu pola perkembangan psikis, yang merupakan suatu embrio spritual yang akan mengarahkan perkembangan psikis. Ini tidak teramati pada saat lahir, namun akan terang melalui proses perkembangan yang dijalani oleh si anak.

Dalam perkembangan anak terdapat masa sensitif. Masa sensitif tersebut makhluk individu dimana di dalam diri individu itu ada potensi

yang baik, potensi dalam diri akan dapat kita kembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

Menurut Aries (dalam Santoso 2009:1.3-4) bahwa anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa, secara umum anak-anak bahkan baru lahir diilustrasikan dengan proporsi tubuh dan karakteristik wajah sebagaimana orang dewasa, anak-anak orang dewasa hanya dibedakan pada ukuran tubuhnya saja.

Berdasarkan pendapat di atas anak adalah makhluk individu yang mempunyai potensi baik dalam dirinya mempunyai dunia sendiri yang mempengaruhi perkembangan kehidupannya sampai ia dewasa.

a. **Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut NAECY (*National Assosiation Education for Young Children*) (dalam Hartati 2007 : 10) bahwa anak usia dini adalah “sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun”. Selanjutnya menurut Donn dan Kontos dalam Solfema (2006 : 2) mengemukakan bahwa “Secara akademik Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.”

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa anak usia dini adalah berada pada rentang anak usia sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bukan hanya mempersiapkan anak secara akademik tetapi lebih jauh dari itu Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2008 : 22) adalah:

- a. Anak merasakan dirinya pusat dunia, rasa egosentris masih kuat.
- b. Perilakunya diwarnai imajinasi
- c. Anak bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru.
- d. Masa usia 3-5 tahun ini juga disebut masa berkelompok.
- e. Usia dini adalah usia meniru.
- f. Usia keemasan bagi anak.

Mustafa (dalam Nugraha 2005 : 55) mengidentifikasi karakteristik dari anak usia dini :

Anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai tentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.”

Hartati (dalam Aisyah 2010:1.4-9) karakteristik anak usia dini:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Merupakan pribadi yang unik.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.
- d. Masa potensial untuk belajar.
- e. Menunjukkan sikap egosentris.
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Setelah kita mengetahui siapa itu anak dan bagaimana karakteristik anak usia dini maka seharusnya kita sebagai orang dewasa atau sebagai pendidik menyadari bahwa anak mempunyai potensi-potensi yang harus dikembangkan melalui interaksi dengan lingkungannya.

c. **Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan 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.

Selanjutnya menurut Anwar (2007: 2) adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak jasmani dan rohani sejak lahir di dalam maupun di luar lingkungan keluarga.

d. **Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Suyanto (2005 : 5) pendidikan anak usia dini bertujuan

membimbing dan mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai tipe kecerdasannya, Pendidikan Anak Usia Dini diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang.

Menurut Renggasanka (2011 : 57) ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu :

- 1) Tujuan utama : untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarumi kehidupan dimasa dewasa.
- 2) Tujuan penyerta : untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan dengan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga anak menjadi manusia yang seutuhnya karena pembelajarannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

e. **Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2007:40) manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Contoh: menyiapkan media pembelajaran yang banyak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Contoh: field trip ke Taman Safari, selain dapat mengenal bermacam-macam hewan ciptaan Allah juga dapat mengenal berbagai macam tumbuhan dan hewan serta mengenal perbedaan udara panas dan dingin.
3. Mengembangkan sosialisasi anak. Contoh: bermain bersama teman, melalui bermain anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi sehingga proses sosialisasi anak dapat berkembang.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Contoh: mengikuti peraturan dan tata cara upacara bendera, dapat menanamkan perauran dan mengenal arti penghormatan kepada pahlawan perjuangan bangsa.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Contoh: bermain bebas sesuai dengan minat dan keinginan anak.
6. Memiliki stimulus kultural pada anak.
7. Memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Menurut Sujiono (2005:46) menyatakan manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulus kultural kepada anak dan merupakan ekspresi dari stimulus kultural.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak, dunia sekitar anak, sosialisasi anak dan memberikan stimulus kultural.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Para ahli berpendapat dalam Munandar (1992 : 47-50) a) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. b) Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. c) Kreativitas adalah kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.”

Selanjutnya menurut yang populer (Hurlock : 1978:2) arti kreativitas adalah: a) menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. b) memandangnya sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinil secara kebetulan. c) apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang lain telah ada dan karenanya unik. d) bahwa ia merupakan protes mental yang unik, e) seringkali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. f) sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang, g) umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya bentuk permainan mental. h) bahwa semua orang yang umumnya terbagi dua kelompok besar, penurut dan pencipta.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat kita memahami bahwa kegiatan yang dirancang oleh guru guna meningkatkan kreativitas anak

itu selalu menuntut anak untuk memikirkan bermacam-macam kemungkinan jawaban, gagasan, dalam memecahkan suatu masalah, tidak hanya satu. Anak mampu memberi penilaian suatu objek atau gambar yang tidak cocok dan anak juga dapat memberi cara-cara apa saja untuk dapat memperbaikinya.

Istilah kreatifitas dikembangkan melalui strategi 4 P yaitu, produk, proses, pribadi dan pendorong.

Ditinjau dari produk yaitu kemampuan mencipta atau mencipta produk baru, namun dapat berarti kombinasi yang sudah ada sebelumnya. Ditinjau dari proses dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri dan berdaya guna, individu bermain dengan gagasannya tanpa menekankan hasil, menghargai keasyikan individu yang timbul dan keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan. Ditinjau dari pribadi adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu, perilaku afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ditinjau dari pendorong diartikan sebagai dorongan dari diri sendiri yaitu hasrat motivasi yang kuat pada individu dan dari luar yaitu pengalaman sikap orang tua menghargai kreativitas anak.

b. Tujuan Kreativitas

Tujuan kreativitas menurut Soefandi (2009:144) adalah:

1. Mendorong seseorang bekerja keras dengan penuh semangat untuk mewujudkan ide-ide yang telah dipikirkannya agar menjadi kenyataan.

2. Memberi kepuasan batin.
3. Mendorong anak segera keluar dari kesulitan yang dihadapi dan menanggulangnya .
4. Mendorong seseorang tidak mudah menyerah terus berjuang sampai sasaran tercapai.
5. Memperkuat tekad untuk mencapai cita-cita, sasaran dan tujuan.
6. Cara untuk mengembangkan kepribadian yang dinamis.
7. Memotivasi kualitas dan kuantitas hidup.

Tujuan kreativitas menurut Rachmawati (2010: 3) adalah untuk majunya sebuah peradaban melalui pengetahuan maka manusia dapat memperbaiki kekurangannya sehingga kehidupan dapat berkembang dan dapat menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan kreativitas adalah untuk mewujudkan ide-ide yang telah dipikirkan untuk pencapaian cita-cita untuk mengembangkan kepribadian sehingga kehidupan dapat berkembang dan maju.

c. **Karakteristik Kreativitas**

Menurut Hurlock (1978 :5) karakteristik kreativitas adalah :

- a. Kreativitas merupakan proses bukan hasil.
- b. Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- c. Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda

dan karenanya unik bagi orang itu, baik berbentuk lisan atau tulisan, konkrit atau abstrak.

- d. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- e. Kreativitas merupakan suatu cara berfikir tidak sinonim dengan kecerdasan yang mencakup kemampuan mental selain berfikir.
- f. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok atau melamun.

Menurut Abdussalam (2005: 74-76) karakteristik kreativitas adalah :

- a. Keistimewaan yang nisbi

Keistimewaan yang nisbi itu terwujud dalam lamanya faedah ekonomis yang kembali kepada pribadi yang membangun pemikiran atau langkah yang baru.

- b. Kesesuaian

Maksudnya derajat yang menyesuaikan pemikiran dengan nilai-nilai yang berlaku terhadap orang yang membangun pemikiran itu dan eksperimen-eksperimen yang khusus dalam hal tersebut.

- c. Derajat kompleksitas

Tingkat kesulitan yang nisbi dalam memahami dan menggunakan suatu pemikiran.

d. Dapat dibagi

Sebagian pemikiran yang tercipta itu mungkin untuk dibagi dan dipecah dalam beberapa bagian.

e. Dapat diputar /dapat diubah

Suatu pemikiran atau gaya yang tercipta itu mudah tersebar dan berputar diantara individu-individu.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa unsur karakteristik kreativitas adalah sebuah proses untuk menciptakan suatu hal baru yang ditimbulkan dari pemikiran divergen untuk menuju sebuah prestasi. Karakteristik kreativitas itu terdapat keistimewaan yang nisbi, kesesuaian derajat kompleksitas, dapat dibagi.

Pola didik di sekolah dan pola asuh dirumah harus mampu merangsang kreativitas anak, dengan melihat sesuatu disekitarnya dapat merangsang kreativitasnya, tidak harus diberi permainan edukatif saja.

Menurut Anwar (2007 : 47) ada 10 cara mengasah kreativitas anak:

1. Memiliki tokoh idola.
2. Mengaktifkan otak kanan dengan memberi kesempatan mendengar musik, bernyanyi, menari, melukis, membuat puisi, berimajinasi, melamun.
3. Tambahkan perbendaharaan kata.
4. Menggunakan kedua sisi tubuh
5. Biasakan melihat secara mendetail.

6. Biasakan membuat catatan/gambar
7. Ajarkan mendengarkan
8. Ajarkan humor
9. Latih menghubungkan konsep
10. Kreatif sehari-hari

Sebagai pendidik jangan sampai mengurangi waktu yang seharusnya anak kreatif dengan selalu mengajar menulis, berhitung. Banyak hal dalam diri anak yang harus dirangsang perkembangannya jika tidak dilakukan akan mengecilkan kemampuannya.

Menurut Ubaedy (2009: 75) cara menumbuhkan kreativitas dan kemandirian anak adalah :

- (1) Menghormati hak anak untuk mengintensifkan cara belajar yang pas untuk dirinya sebelum mengatakan “ jangan “ katakan “silahkan” baru diberi pengarahan.
- (2) Menghormati hak anak untuk ingin tahu dan mengalami.
- (3) Menghormati hak anak untuk menolak/menerima berbagai masukan setelah mempertimbangkannya, kita menghormati pilihannya.
- (4) Mendorong anak untuk lebih merasa tertantang dalam menghadapi masalah.
- (5) Memberikan kesempatan untuk berkreasi dengan cara memberi rangsangan, motivasi, atau kesempatan.

Kesimpulan dari pendapat di atas maka kreatifitas bisa dibentuk dengan mengasah dan memupuk yang berasal dari lingkungan, orang tua dan pendidik, jadi kreatifitas tidak terbentuk dengan sendirinya.

d. Manfaat Kreativitas

Manfaat kreativitas dalam diri anak menurut Munandar (1992 : 45) adalah:

1. Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
2. Kreativitas atau berfikir kreatif, sebagaimana kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal (Guilford, 1957)
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativlah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Istiqamah (2005:108) adalah (1) agar anak dalam menjalani hidup ini tidak ada kesulitan.(2) anak mampu menghadapi berbagai hambatan.(3) mampu memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kreativitas adalah seseorang dapat mewujudkan dirinya, mampu

memecahkan permasalahan, dan dapat memberikan kepuasan kepada individu.

e. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi didalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak prasekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu yang sesuai dengan fantasinya. Kreativitas pada anak di TK ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita menampilkan berbagai gerakan yang berkaitan dengan aktivitas motorik yang dilakukannya seperti tari, silat, dan lain-lain.

Menggambar adalah kegiatan kreativitas seni yang bermanfaat untuk mengembangkan perasaan dan pikiran. Membangun balok bersama merupakan refleksi bahwa dalam bermain terjadi kerjasama, kesediaan menerima dan mengeluarkan pendapat. Mencipta tarian sesuai irama musik juga bermanfaat mengembangkan kreativitas seni khusus seni musik dan tari.

f. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini menurut Montolalu (2007:3.4) adalah:

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 memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan 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 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.

Menurut Rachmawati (2010:51) adalah akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

g. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Manfaat pengembangan kreativitas menurut Montolalu (2007:3.5) adalah :

- a. Untuk pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak.
Anak dapat memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

- b. Untuk pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan –ketegangan pada dirinya.

- c. Untuk perkembangan estetika.

Di samping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta , anak dibiasakan dan dilatih menghayati bermacam-macam keindahan.

Upaya memupuk pengembangan kreatifitas menurut Amabile (dalam akbar 2001: 115) adalah:

1. Kebebasan tidak selalu mengendalikan anak dan tidak selalu cemas apa yang dilakukanya.
2. Rasa hormat,menghargai dan menghormati keberadaan anak bagi individu yang unik yang memiliki kemampuan secukupnya.
3. Kedekatan emosional,pendidik tidak bersifat positif menjadikan anak tergantung pada pada orang lain.
4. Nilai bukan peraturan,tidak menjejali anak dengan peraturan peraturan yang detail.
5. Prestasi bukan angka,lebih mekanik pentingnya meraih hal-hal sebaik mungkin dengan tidak menekan anak untuk meraih angka yang baik.
6. Orang tua aktif.
7. Menghargai kreatifitas.
8. Visi, orang tua mempunyai visi yang jelas tentang anaknya.

3. Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar merupakan perubahan tingkah perilaku dari individu yang relatif permanen karena suatu pengalaman, bukan karena kematangan biologis saja, belajar juga diartikan sebagai suatu aktivitas yang ditujukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Musfiroh (2005 : 21) menyatakan, bahwa : “Untuk belajar manusia perlu melakukan aktivitas, bagi anak-anak belajar dapat dilakukan dengan bermain. Aktivitas bermain itulah sesungguhnya yang merupakan sarana belajar anak”.

Tingkah laku yang dihasilkan dari kegiatan belajar meliputi banyak hal mulai dari masalah pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kreasi hingga kemampuan merasakan. Pendidik Anak Usia Dini sangatlah berbeda dengan jenjang pendidikan lain yang benar-benar menekankan belajar akademik atau mencapai keterampilan akademis.

Menurut Suyanto (2005 : 1), “Pembelajaran Anak Usia Dini menggunakan esensi bermain yang meliputi perasaan senang, aktif, merdeka, bebas, tidak terpaksa dan demokratis, guru memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut”.

Pendapat di atas pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan bermain bukanlah dengan keterpaksaan sebagaimana yang dilakukan di sekolah dasar yang mengharuskan anak menuruti apa yang disuruh oleh ibu guru.

1. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Makna alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

Menurut Eliyawati (2005:62) alat permainan adalah “semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya”.

Alat permainan edukatif menurut Sugianto (1995:62) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut gutama (2002:2) alat permainan edukatif adalah sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat secara khusus yang memiliki nilai pendidikan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

b. Tujuan Alat Permainan

Tujuan alat permainan menurut zaman (2009:6.4.5) adalah:

1. Memenuhi kebutuhan naluri bermain anak usia dini.

2. Mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
3. Mendorong anak untuk beraktivitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

Selanjutnya menurut Suyadi (2009:103-131) tujuan alat permainan edukatif adalah:

1. Mengembangkan aspek emosi.
Memperhatikan dan menyesuaikan perkembangan emosi anak dalam memberikan permainan.
2. Mengembangkan motorik kasar.
Memilih alat permainan harus terdapat aspek pengembangan motorik kasar anak yang akan menjadi cikal bakal atau benih bagi kecerdasan kinesthetic nantinya.
3. Mengembangkan motorik halus
Disamping motorik kasar maka motorik halus dikembangkan yaitu kemampuan bergerak berdasarkan pengkoordinasian organ-organ tubuh seperti tangan, mata, saraf, dll.
4. Memperkuat daya ingat
Terdapat unsur yang dapat/ mampu memperkuat daya ingat misalnya cerita dan kisah.
5. Mempertajam pendengaran
Kemampuan anak untuk menangkap suara dan merekamnya dalam memori kemudian mampu ditirukan dalam bahasa lisan dan selanjutnya mampu dituang dalam bahasa tulisan.

Berdasarkan tujuan yang dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan tujuan alat permainan itu untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak yang dapat mengembangkan aspek perkembangan serta menguatkan daya ingat dan mempertajam pendengaran anak usia dini.

c. Karakteristik Alat Permainan.

Karakteristik alat permainan menurut Gardner dalam (Suyadi 2009: 103):

- a) Mengembangkan aspek emosi.
- b) Mengembangkan motorik kasar.
- c) Mengembangkan mototrik halus
- d) Menguatkan daya ingat.
- e) Mempertajam pendengaran.

Ciri ciri Alat permainan edukatif anak usia dini Menurut Eliyawati (2005:62):

- 1. Ditujukan untuk anak usia dini.
- 2. Bertujuan 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 aktifitas dan kreatifitas.

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan.

Karakteristik alat permainan menurut Suyadi (2009:83-103) adalah alat permainan harus disesuaikan dengan perkembangan anak, aman, menyenangkan, dan mencerdaskan aspek tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria alat permainan edukatif tersebut adalah harus sesuai dengan perkembangan anak usia dini yang aman secara bendawi dan hakiki mengembangkan aspek perkembangan yang mengandung nilai pendidikan, mendorong kreativitas, menyenangkan serta mencerdaskan.

d. Fungsi Alat Permainan.

Menurut Zaman (2009:7.15) fungsi alat permainan:

1. Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak agar lebih baik, menarik dan jelas.
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
3. Memberi kesempatan pada anak memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai alat permainan.
4. Memberi kesempatan pada anak untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Dari internet :

Priyani, <http://duniaanaksangatindah.blogspot.com/2011/02/permainan-edukatif-untuk-anak-usia-dini.html>.

Alat permainan edukatif berfungsi untuk banyak hal diantaranya:

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak
2. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang baik dan benar.
3. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan lain-lain.
4. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam berinteraksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat, sehingga anak bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwasanya fungsi alat permainan adalah untuk mendukung proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak berupa fisik, bahasa, kognitif, sosial dan memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru serta mengenal lingkungan dan mengetahui kekuatan dirinya.

2. Media

a. Pengertian media

Media pendidikan anak usia dini itu adalah terdiri dari 2 unsur penting yaitu unsur peralatan (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*massage*) (Eliyawati 2005 : 105).

Selanjutnya menurut Suyanto (2005 : 16),

Media belajar adalah merupakan alat-alat permainan, yang pada prinsipnya media belajar ini berguna untuk memudahkan anak untuk memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

Menurut buku ajar Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini (2005) pengertian media adalah apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwasanya media adalah sesuatu yang digunakan untuk memberi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Guru harus bisa memilih, merancang, menggunakan media pembelajaran yang efektif sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidik anak usia dini, karena guru langsung terlibat dalam proses belajar mengajar disekolah.

Dengan adanya media maka tujuan yang akan dicapai dapat terpenuhi. Dalam suatu penelitian menyimpulkan bahwa proses dan hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran yang menggunakan media dan pembelajaran yang tidak menggunakan media.

b. Pemanfaatan media

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pendidikan Eliyawati (2005 : 112) :

1. Penggunaan media pendidikan bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan proses pendidikan yang efektif.
2. Media pendidikan merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan.
3. Media pendidikan dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pesan pendidikan.
4. Media pendidikan berfungsi mempercepat proses belajar.
5. Media pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan.
6. Media pendidikan meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir.

4. Pengembangan Kreativitas Anak melalui Lukisan

a. Pengertian lukisan

Menurut Rini (2008:9) lukisan adalah kegiatan seni menuangkan pikiran dan perasaan dalam bentuk gabungan seni gambar dan pewarnaan memakai cat air atau cat minyak pada sebidang kertas atau kanvas dengan alat berupa kuas.

Pengertian seni lukis/ lukisan menurut Rasjaya (1998:7) adalah pembabaran gagasan dan ide kedalam bentuk ekspresi visual dua

dimensi. Media yang digunakan cat warna dan kanvas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa lukisan merupakan penuangan pikiran, perasaan, gagasan dan ide kedalam bentuk seni yang menggunakan media pewarna berupa cat atau cat minyak pada sebidang kertas atau kanvas dengan alat berupa kuas.

b. Berbagai macam Lukisan

Melukis dan menggambar adalah salah satu kegiatan dalam pengembangan kreativitas anak. Melukis bukan sekedar kegiatan yang hanya sebatas menyapukan kuas di atas kertas, namun juga melibatkan benda-benda dan alat lain di sekitar anak sebagai penunjang, seperti daun, benang, lilin, obat nyamuk bakar, garam, sisir, sikat gigi, sedotan (*straw*), deterjen dan sebagainya.

Melukis akan menjadi kegiatan sangat menyenangkan bagi anak-anak bila kegiatan tersebut diaplikasikan secara kreatif serta memakai teknik-teknik melukis yang unik.

Menurut Rini (2008 : 13) ada beberapa macam lukisan :

- a. Lukisan Hujan Salju adalah lukisan unik menggunakan lilin.
- b. Lukisan Gerak Cepat adalah “Benda yang seolah-olah sedang bergerak cepat, melompat, berlari dan menukik”.
- c. Lukisan Bayangan adalah bayangan dengan tempelan kertas.
- d. Lukisan Bertekstur adalah lukisan yang memakai garam dapur sehingga permukaan lukisan datar, mirip lukisan tiga dimensi.

- e. Lukisan Rintik adalah lukisan yang dibuat dengan percikan cat air, tetesan cat yang lebih besar dijadikan bintang bersinar.
- f. Lukisan Tulang Daun, lukisan ini dibuat dengan cara menempelkan lukisan tulang daun secara bertumpuk-tumpuk didepan sebuah latar belakang
- g. Lukisan Mozaik, lukisan ini dibuat dengan mengalirkan beberapa warna cat air pada selemba kertas.
- h. Lukisan Klise, lukisan yang menggunakan gambar hasil foto yang belum dicetak.
- i. Lukisan Abstrak adalah lukisan yang dilakukan dengan menggunakan benang yang telah dicelupkan dalam cat air, tinta cina.
- j. Lukisan Tiup adalah lukisan kreatif yang menggunakan sedotan minuman.
- k. Lukisan Sidik Jari.
- l. Lukisan Asap adalah melukis kreatif dengan sarana bara api dan obat nyamuk bakar
- m. Lukisan Pola adalah melukis dengan menggunakan cetakan atau pola.
- n. Lukisan Buih
- o. Lukisan Tumpul adalah tehnik melukis unik yang menonjolkan benda utama dimana benda utama dan latar belakang dibuat pada kertas yang berbeda.

c. Tahapan Lukisan dengan Tarikan Benang

Pembelajaran dengan cara bermain lukisan dengan tarikan benang disusun sedemikian rupa sehingga anak tertarik untuk ikut serta dengan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur edukatif di dalamnya sehingga anak tidak menyadari kalau ia telah belajar beberapa hal.

Lukisan dengan benang ada dua teknik yang digunakan :

- a. Kertas dilipat
- b. Kertas Ditempel

d. Cara membuat Lukisan dengan tarikan benang :

1. Menyiapkan alat yang diperlukan, berupa kertas gambar atau kertas HVS, cat air, palet, benang bola.
2. Menyiapkan sehelai benang jagung sepanjang ± 50 cm, salah satu ujungnya dipegang.
3. Celupkan ujung benang yang lain pada cat air yang telah dicampur sedikit air dalam wadah yang cukup lebar, biarkan benang tersebut terserap air.
4. Letakkan benang pada selembar kertas gambar membentuk pola yang diinginkan. Ujung benang yang dipegang jangan diletakkan pada kertas.
5. Tutuplah benang tersebut dengan selembar kertas lain.
6. Tekanlah dua tumpuk kertas yang diantaranya terdapat benang dengan salah satu telapak tangan.

7. Perlahan-lahan tariklah benang keluar dari tumpukan kertas.
 8. Pisahkan dua kertas tersebut dengan hati-hati.
 9. Kita dapatkan dua buah lukisan abstrak yang imajinatif, biarkan lukisan hingga kering, lukisan apa yang akan terbentuk ?
- e. Tujuan lukisan tarikan benang
1. Meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif.
 2. Mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak dalam membuat karya kreatif.
 3. Membuat apresiasi anak dalam seni.

5. Indikator Seni

1. Permainan warna dengan berbagai media misalnya krayon, cat air, dll (3.1.5).
2. Melukis dengan berbagai media. Misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dll (1.1.4).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Deni Sulastri (2007) yang meneliti tentang Peningkatan Kreativitas Menggambar melalui Bercerita di Kelas B5 TK Negeri Pembina Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bercerita pada anak dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak dengan baik sebelum tindakan dan dilanjutkan dengan tindakan Siklus I dan II meningkat. Hasil penelitian menunjukkan kegiatan aktivitas meningkat melalui metode bercerita.

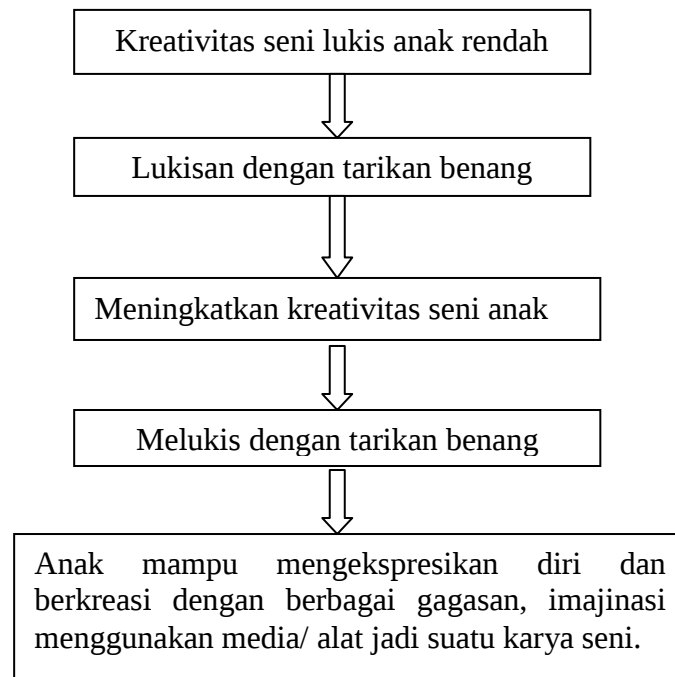
Penelitian Niharti Ningsih (2010) di TK Pertiwi V Kampuang Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam, Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Warna sebelum tindakan dan dilanjutkan dengan tindakan Siklus I dan II meningkat . Hasil penelitian menunjukkan kegiatan aktivitas meningkat melalui permainan warna.

Kegunaan bagi penelitian ini adalah untuk melihat pencapaian KKM dari siklus I ke siklus II, penelitian yang dilakukan Deni tentang kreativitas menggambar yang dilakukan melalui cerita. Penelitian yang dilakukan Miharti tentang kreativitas yang difokuskan dengan permainan warna, sedangkan peneliti memfokuskan pada peningkatan kreativitas seni lukis melalui permainan melukis dengan tarikan benang.

C. Kerangka Konseptual

Melalui permainan lukisan dengan tarikan benang anak diharapkan dapat berfikir kreatif, mampu memberikan gagasan, pendapat, bertanya secara sederhana, atau mengemukakan ide baru. Sikap dan perilaku kreatif anak perlu dipupuk sejak dini agar anak kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya pencari kerja tapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Melalui lukisan dengan tarikan benang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pada anak di TK Mutiara Bunda Jorong Kampuang Ampek Nagari Koto Baru III Jorong Kecamatan Baso Kabupaten Agam.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kreativitas anak dalam melukis meningkat melalui permainan lukisan dengan tarikan benang yang menggunakan media/alat langsung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka bagian ini dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Gambaran dari permainan lukisan dengan benang untuk meningkatkan kreativitas seni anak di TK Mutiara Bunda Koto baru menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan hasil peningkatan yang memuaskan. Pengembangan kreativitas anak didapatkan hasil penilaian yang baik sekali dan penilaian baik pada setiap siklus.
2. Permainan lukisan dengan tarikan benang menyenangkan bagi anak dan mudah dilaksanakan. Karena alat atau media yang digunakan tidak membosankan bagi anak. Permainan lukisan ini dapat mengembangkan imajinasi anak, daya khayal anak dan fantasi anak, anak dapat mengenal warna, mencampur warna, dan menyebut bentuk sesuai dengan daya imajinasi anak.
3. Permainan lukisan dengan tarikan benang dapat menanamkan rasa cinta anak akan karya atau hasil karya sendiri, menghargai hasil karya orang lain, serta anak menyayangi lukisan sejak dini.

B. Implikasi

Permainan melukis dengan tarikan benang telah berhasil meningkatkan kreativitas seni lukis anak, sehingga telah terjadi peningkatan terutama melukis dengan ide sendiri dan memadukan warna yang menarik. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak sebaiknya guru lebih kreatif lagi untuk merancang kegiatan pembelajaran melalui bermain guna meningkatkan kreativitas dan semangat anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk:

1. Pendidik

Hendaknya pendidik dapat memvariasikan lagi permainan melalui lukisan agar peningkatan kreativitas seni anak lebih baik dan anak menyenangi kegiatan melukis.

2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan kreativitas seni dalam melukis dengan tarikan benang, sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kreativitas seni anak, oleh sebab itu penelitian selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi untuk variabel berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam Amal, 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Pustaka Al-KAUTSAR
- Aisyah Siti, dkk 2010, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akbar Reni, 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo
- Anwar, Arsyad Ahmad, 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Deni Sulastri, 2007. *Peningkatan Kreatifitas Menggambar Melalui Bercerita*. Padang: PGTK FIP UNP.
- Eliyawati Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber belajar untu Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gutama, 2002. *Pembuatan dan penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Haryadi Moh, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Jaya
- Hartati Sofia, 2007 *Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Enno Media
- Hurlock Elizabet, 1978. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- <http://id.wikipedia.org/wiki/pendidikan> anak usia dini,22,januari,2009
- Istiqamah, Umi,2005. *Merawat dan Mendidik Anak*. Sukoharjo: Duta Grafika
- Muhammad As'adi, 2009. *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA)
- Montolalu B.E.F. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Miharti Ningsih, 2010. *Peningkatan Kreatifitas Melalui Permainan Warna*. Padang: PLS Konsentrasi PAUD FIP UNP.
- Munandar Utami S.C. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo
- Musfirah, Takdirotun, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional