

**PENINGKATAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS ANAK DENGAN
MENGGUNTING GELAS AQUA PLASTIK BEKAS
DITK MODELKAB. PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

**MONA RIKA PUTRI
NIM : 2007/88522**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunting Gelas Aqua Plastik Bekas Di TK Model Kab. Padang Pariaman

Nama : Mona Rika Putri
NIM/BP : 88522/2007
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

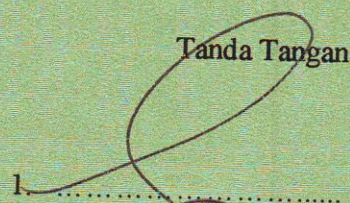
Padang, 6 Agustus 2012

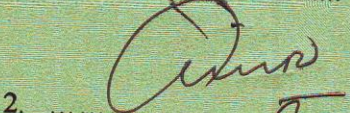
Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : **Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd**
2. Sekretaris : **Drs. Indra Jaya, M. Pd**
3. Anggota : **Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd**
4. Anggota : **Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd**
5. Anggota : **Indra Yeni, S. Pd**

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

Abstrak

Mona Rika Putri: 2012. Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunting Gelas Aqua Plastik Bekas Di Tk Model Kab. Padang Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan motorik halus anak masih rendah, terutama dikelompok B2 yaitu dalam berkarya anak tidak dapat mengeluarkan idenya sendiri. Anak hanya mampu membuat sama dengan contoh. Hal ini disebabkan karena guru kurang mampu dalam menciptakan dan memvariasikan media pembelajaran, serta rendahnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak. Manfaat penelitian bagi anak dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak dan bagi guru sebagai bahan dan media pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian peserta didik TK Model pada kelompok B2 yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data berupa teknik observasi, dan dokumentasi yang diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus setiap siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian tiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas motorik halus, dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II, berdasarkan hasil penelitian siklus II kreativitas motorik halus anak menunjukkan hasil yang sangat tinggi, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunting gelas aqua plastik bekas dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak TK Model Kabupaten Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **”Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunting Gelas Aqua Plastik Bekas di TK Model Kabupaten Padang Pariaman”**.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang besar kepada Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I sekaligus Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta dengan sabar membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Beserta Staf Dan Karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
3. Bapak dan ibu dosen selaku staf pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Kepala Taman Kanak-kanak Model Kabupaten Padang Pariaman beserta majelis guru dan karyawan.
5. Ibu Elpinawati, selaku guru sekaligus teman kolaborator penulis di dalam melakukan penelitian.
6. Teman-teman angkatan 2007 yang senasib dan seperjuangan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan semua pihak yang telah membantu tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis sangat menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan sarannya yang konstruktif demi kesempurnaan. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Hakekat Anak Usia Dini	
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	11
c. Perkembangan Anak Usia Dini	13
d. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
2. Hakikat Motorik Anak Usia Dini	16
a. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	16
b. Karakteristik Motorik Anak Usia Dini	19
c. Motorik Halus Anak Usia Dini	20
3. Hakekat Kreativitas	22
a. Pengertian Kreativitas	22
b. Proses Kreativitas	25
c. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	26
4. Prinsip Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak	31
5. Media Pembelajaran.....	34
a. Manfaat Media Pembelajaran	34
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	35
6. Peranan Guru Dalam Permainan Di Taman Kanak-Kanak.....	37

7. Peningkatan Motorik Halus Menggunakan Gelas Plastik.....	41
B. Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Konseptual	42
D. Hipotesis Tindakan.....	43

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Subjek Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpul Data.....	52
E. Analisa Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi penelitian.....	56
1. Kondisi awal	56
2. Siklus I	59
3. Siklus II	76
B. Analisis data	92
C. Pembahasan	99

BAB VPENUTUP

A. Simpulan	101
B. Implikasi	102
C. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1 Format Penilaian	51
2. Tabel 2 Format Kemampuan Motorik Halus	54
3. Tabel 3 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus	57
4. Tabel 4 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus I Pertemuan I.....	62
5. Tabel 5 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus I Pertemuan II.....	66
6. Tabel 6 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus I Pertemuan III	70
7. Tabel 7 Data Rekapitulasi Peningkatan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus I	73
8. Tabel 8 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus II Pertemuan I.....	79
9. Tabel 9 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus II Pertemuan II	83
10. Tabel 10 Data Anak TK Model Dalam Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Pada Siklus II Pertemuan III	87
11. Tabel 11 Data Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus II.....	89
12. Tabel 12 Data Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Sangat Tinggi	94
13. Tabel 13 Data Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Tinggi.....	96
14. Tabel 14 Data Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Rendah	98

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 1 Hasil Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak TK Model Pada Kondisi Awal.....	58
2. Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus I Pertemuan I.....	63
3. Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus I Pertemuan II.....	67
4. Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus I Pertemuan III.....	71
5. Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Pada Siklus I.....	75
6. Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus II Pertemuan I.....	81
7. Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus II Pertemuan II.....	84
8. Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Siklus II Pertemuan III.....	88
9. Grafik 10 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Sangat Tinggi.....	95
10. Grafik 11 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Tinggi.....	97
11. Grafik 13 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Motorik Halus anak dengan Menggunakan Gelas Plastik Kategori Rendah.....	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui masyarakat. Pendidikan itu sendiri merupakan bimbingan dan masukan bagi anak agar mereka dapat menunjukkan jati dirinya. Pendidikan adalah modal dasar penentu keberhasilan pembangunan suatu bangsa.

Di dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Bab I pasal 1 ayat 1, menjelaskan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu wadah pendidikan tersebut, khususnya pendidikan bagi anak usia dini. Pendidikan bagi 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 jenjang pendidikan lebih lanjut. (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I, pasal 1 ayat 14)

Penetapan standar pendidikan merupakan suatu kebijakan dari pemerintah untuk pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan. Melaluistandar pendidikan ini, setiap guru dan pengelola sekolah dapat menentukan bagaimana seharusnya proses belajar mengajar itu berlangsung.

Kurikulum berbasis kompetensi 2004 dan menyusul saat sekarang ini dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), merupakan bagian dari usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan formal. Dengan demikian, sekolah merupakan wadah dalam memperbaiki mutu pendidikan, diharapkan dapat melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, bermakna dan menyenangkan.

Sesuai dengan yang tercantum di dalam KBK 2004 pendidikan usia dini ini bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi

yang ada pada dirinya baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Taman Kanak-kanak mengupayakan kemampuan yang ada itu dapat berkembang secara optimal.

Kemampuan yang dimiliki anak ini saling mendukung antara satu dengan yang lainnya, terlebih lagi kemampuan kognitif anak (intelektensi anak). Kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan anak dalam berpikir dan memecahkan suatu masalah. Pengembangan kemampuan kognitif anak ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat

mengolah perolehan belajarnya, menemukan dan mencari macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan tentang ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kreativitas merupakan aspek dari fungsi kognitif. Menurut Corpley dalam Munandar (2009:9), “kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seorang dalam menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga dan memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim.”

Kreativitas pada anak usia sekolah berkembang dengan sangat pesat. Anak dapat mengajukan pertanyaan bahkan jawaban yang terkadang kita sebagai orang dewasa saja tidak sanggup memikirkannya. Kreativitas ini mendorong anak untuk berpikir secara divergen.

Kreativitas motorik halus anak merupakan suatu kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot halusnyanya. Sehingga anak dapat dengan mudah menggunakan gunting, pensil, dan sebagainya. Dalam melatih kreativitas ini guru dapat menggunakan plastisin, playdough, pasir, peralatan meronce, dan sebagainya. Guru tidak harus menuntut anak untuk dapat berkarya sesuai dengan apa yang dikehendaki guru. Akan tetapi, guru memberikan kesempatan pada anak untuk dapat berkreasi menurut kemampuan dan keinginannya.

Akan tetapi kreativitas ini merupakan suatu kendala yang dihadapi di TK Model Kab.Padang Pariaman.Banyak anak yang tidak mampu menciptakan sesuatu dari bahan-bahan yang telah disediakan guru.Sehingga ketika diberikan bahan-bahan pelajaran, mereka akan kebingungan bahkan tidak tertarik dan meninggalkannya begitu saja.

Menurut Sumantri (2005:38), “bahan daur ulang merupakan salah satu bentuk materi ajar konkret bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya”. Melalui bahan daur ulang anak dapat mengembangkan segala kemampuan dasar yang mereka miliki.Mereka dapat berimajinasi tentang aneka macam bentuk dan menuangkannya dalam bentuk nyata dengan menggunakan bahan daur ulang. Anak tidak hanya berpikir dan berkreasi, akan tetapi anak juga melatih motorik halusny, sains, sosial dan bahasanya. Dengan demikian anak akan terlatih kreatif dengan sendirinya.

Dengan menggunakan bahan- bahan daur ulang anak akan berusaha untuk melatih motorik halusny seperti menggunting, menempel, memasang, bahkan membentuk sesuai dengan keinginan anak. Upaya untuk mewujudkan itu guru dituntut untuk membimbing dan melatih anak didiknya supaya mampu menggunakan bahan-bahan daur ulang untuk mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, dan perasaannya.

Di TK Model, proses pengembangan kemampuan dasar anak khususnya pada pengembangan motorik halus sangatlah kurang. Anak-anak tidak dapat mengembangkan motorik halusny dengan baik.Anak- anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan motorik halusny.Tidak ada pengembangan

motorik halus anak yang dibimbing oleh guru kearah yang lebih bermakna sesuai dengan bakat dan minat anak.

Melalui pengalaman dan observasi awal peneliti, upaya peningkatan kreativitas motorik halus anak telah dilakukan di TK Model. Namun, dalam hal metode pengembangannya, guru kurang kreatif dan tidak terampil dalam menggunakan alat dan bahan yang dapat merangsang perkembangan kreativitas motorik halus anak. Anak tidak bisa mengeluarkan idenya didalam menggambar, anak belum bisa menggunting sesuai dengan bentuk yang diinginkannya. Dan anak bellulm mampu berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Kegiatan peningkatan kreativitas motorik halus anak dilakukan hanya menggunakan kertas lipat dalam kegiatan melipat, meronce, dan mengancing baju.. Sangat jarang sekali kegiatan berkreasi untuk menciptakan suatu bentuk, sehingga ketika diberikan kegiatan membentuk atau membuat sesuatu sesuai dengan idenya menggunakan gunting anak merasa kesulitan .Anak menggunakan kedua tangannya untuk memegang gunting tersebut. Anak belum mampu manggunakan gunting dengan tiga jari dan membuat sesuatu dengan mengikuti contoh yang diberikan oleh guru.

Peneliti mencermati bahwa fenomena yang terjadi dalam peningkatan kreativitas motorik halus anak usia dini tersebut, perlu di minimalisir dengan cara menciptakan sebuah metode dengan menggunting gelas aqua plastik bekas di TK Model Kab. Padang Pariaman. Adapun alasan penulis tertarik melakukan penelitian ini karena penulis ingin meningkatkan kreativitas

motorik halus anak usia dini dengan memanfaatkan gelas plastik. Dengan gelas plastik anak akan bereksresi menggerakkan jari-jari tangannya membentuk gelas plastik sesuai dengan keinginan anak seperti membuat bunga, gantungan jendela, burung elang, dan lain sebagainya.

Sehubungan dengan usaha pengembangan motorik halus tersebut maka penulis mencoba melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang penulis rancang ini diberi judul, **“Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak DenganMenggunting GelasAqua Plastik Bekas Di TK Model Kab. Padang Pariaman”**,yang diharapkan dapat menjadi petunjuk untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dan pengamatan dalam proses pembelajaran di kelompok B2 TK Model Kab. Padang Pariaman, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi, yaitu:

1. Tidak berkembangnya kreativitas motorik halus anak dengan baik.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan yang menarik bagi anak.
3. Gerak motorik halus anak yang masih kaku.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang ditemukan, maka penulis mencoba untuk membatasi masalah yang diteliti yaitu tidak berkembangnya kreativitas motorik halus anak dengan baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: “Bagaimanakah gelas-gelas plastik dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Model Kab. Padang Pariaman?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menggunting “gelas plastik” sebagai salah satu media yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kreativitas motorik halus anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak dengan menggunting “gelas plastik” di Taman Kanak-kanak Model Kabupaten Padang Pariaman.”

G. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Anak

Dapat meningkatkan motorik halus anak dengan menggunting gelas plastik.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan atau media yang dapat mengembangkan motorik halus anak dengan menggunting gelas plastik.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dan memberikan bekal pembelajaran yang baik untuk anak didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk meneliti hal yang sama pada objek yang berbeda dimasa yang akan datang.

H. Defenisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada judul skripsi ini, maka peneliti akan mendefinisikan beberapa konsep sebagai berikut:

Kreativitas motorik halus yaitu dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan yang diinginkan dan dapat menggunakan jari-jari tangannya dalam kegiatan yang menggunakan motorik halus seperti membuat berbagai bentuk dengan menggunakan gelas plastik bekas.

Gelas plastik adalah wadah tempat minuman yang bisa didapatkan dengan cara dibeli maupun mengumpulkannya dari tempat-tempat pembuangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk social, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Montessori dalam Chugani (2009:12) mengemukakan bahwa:

Dalam proses perkembangan anak, ada periode dimana anak sangat peka terhadap metode pengajaran tertentu. Pada tahap usia dini misalnya anak-anak sangat peka terhadap

penggunaan panca inderanya untuk memahami dunia. Maka pemberian materi pembelajaran akan sangat efektif jika dikukuhkan secara kongkret, dengan berbagai alat peraga yang dapat dipegang atau diraba, dilihat, didengar, dicium atau dirasakan.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pertama pendidikan sebelum menuju pendidikan dasar. Pendidikan usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Pendidikan ini membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar sosial emosional, sikap dan perilaku serta agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni anak dengan keunikan dan mengikuti tahap-tahap perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktivitas. Pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak, sebuah proses pemilihan, bimbingan, arahan, kasih sayang, penyaluran minat dan bakat, sebagai bagian tak terpisahkan dari pendidikan sangat perlu untuk diberikan kepada orang tua dan masyarakat, sebagai langkah terlaksananya pendidikan lain yang lebih baik. Pengertian tersebut menyiratkan tentang peran PAUD sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan Pendidikan Anak Usia Dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan Pendidikan Anak Usia Dini harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, serta kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang.

b. Karakteristik anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut *Kellough* (dalam Hartati 2007: 12) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

- 1) Egosentris yaitu merupakan sifat egois. Umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 2) Memiliki *Curiosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 3) Makhluk sosial yaitu anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) *The Unique Person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.
- 5) Kaya dengan fantasi yaitu anak dapat bercerita melebihi pengalaman pengalamn aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- 6) Daya konsentrasi yang pendek yaitu anak selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini merupakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak agar perkembangan anak yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah bertambahnya kemampian dalam struktur dan fungsi yang kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. perkembangan berhubungan dengan diferensiasi sel-sel, jaringan-jaringan, organ-organ, dan sistem-sistem organ tubuh yang mengalami perkembangan sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Perkembangan setiap anak memiliki pola yang sama walaupun kecepatannya berbeda. Setiap anak memiliki pola yang dapat diramalkan dengan cara dan kecepatannya sendiri. Sebagian anak berkembang dengan tertib, tahap demi tahap, langkah demi langkah. Namun sebagian yang lain mengalami kecepatan melonjak. Disamping itu ada juga yang mengalami penyimpangan atau keterlambatan. Namun secara umum setiap anak berkembang mengikuti pola yang sama.

Menurut Fauzia (dalam Bachri, 2005:3) anak usia dini memiliki kemampuan untuk berkembang pada 4 ranah yaitu:

1) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan ini menitikberatkan pada aspek social yaitu nilai-nilai dan perilaku yang berkembang dan dapat diterima oleh masyarakat, juga tentang bagaimana anak menjadi kompeten dan percaya diri.

2) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik mempunyai tujuan yaitu mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan kasar dan mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan halus.

3) Perkembangan Kognitif

Perkembangan ini menyangkut pikiran dan bagaimana cara kerja (proses) berpikir yang terjadi pada anak usia dini serta bagaimana anak melihat dunianya dan bagaimana mereka menggunakan apa yang ia pelajari. Tujuan pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis.

4) Perkembangan Bahasa

Perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain baik anak mampu dewasa

dengan secara verbal maupun non verbal. Tujuan dari pengembangan bahasa ini adalah mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa secara umum kemampuan yang berkembang pada anak usiadini adalah kemampuan dasar anak yang mencakup perkembangan sosial emosional, nilai-nilai agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Semua kemampuan dasar ini harus berkembang secara menyeluruh.

d. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Erikson dalam Suyanto (2005: 71), membagi tahap-tahap perkembangan menjadi 8 tahapan, yaitu:

1). *BasicTrust Vs Mistrust*(0-1 tahun)

Anak mendapat rangsangan dari lingkungan. Bila dalam merespon rangsangan anak mendapat pengalaman yang menyenangkan maka akan tumbuh rasa percaya diri anak, sebaliknya menimbulkan rasa curiga.

2) *Autonomy Vs Shame &Doubt* (2-3 Tahun)

Anak harus mampu menguasai kegiatan meregang tubuh atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya. Bila sudah mampu menguasai otot-otot tubuhnya bisa menimbulkan rasa percaya diri anak, sebaliknya jika lingkungan tidak memberikan kepercayaan matau terlalu banyak bertindak akan menumbuhkan rasa malu dan rasa ragu-ragu pada anak.

3) *Initiative Vs Guilt*(4-5 tahun)

Pada masa ini anak harus sudah dapat menunjukkan sikap lepas dari orang tuanya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, akan tetapi sebaliknya menimbulkan rasa bersalah.

4) *Industry Vs Inferiority* (6 tahun keatas)

Anak harus dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa remaja.

5) *Identity & Repudiation Vs Identity Diffusion* (masa remaja)

Masa remaja adalah masa pencarian identitas diri, masa mencari dan mendapatkan peran dalam masyarakat.

6) *Intimacy & Solidarity Vs Isolation* (masa dewasa muda)

Orang yang berhasil integritas identitas diri akan mampu menjalin hubungan dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri. Jika orang dewasa muda masih takut kehilangan diri sendiri bila menjalin hubungan intim dengan orang lain, berarti ia belum mampu melebur identitas dirinya bersama orang lain.

7) *Generativity Vs Stagnation* (masa dewasa)

Berperan sebagai orang dewasa yang produktif, yang mampu menyumbangkan tenaga dan pikirannya bagi masyarakat.

8) *Integrity Vs Despair* (masa tua)

Seseorang harus hidup dengan apa yang dijalannya selama ini. Ia telah mencapai integritas diri dan menerima segala keterbatasan yang ada dalam kehidupannya.

2. Hakikat Motorik Anak Usia Dini

a. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik atau perkembangan fisik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan kemampuan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Perkembangan motorik memungkinkan anak dapat melakukan segala sesuatu yang ada dalam jiwanya dengan sewajarnya. Dengan perkembangan motorik itu anak semakin kaya dalam bertindak laku, sehingga memungkinkan anak memperkaya mainannya bahkan memungkinkan anak memindahkan aktivitas bermainnya, keaktivitas belajar dan bekerja serta memungkinkan anak dapat melakukan perintah, kewajiban, tugas-tugas, bahkan keinginan-keinginannya sendiri.

Koordinasi antara otak, syaraf, otot sebaiknya dilatih sejak anak usia dini, hal ini untuk merangsang perkembangan gerakan

motorik. Gerakan motorik adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia. Gerakan ini terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar biasanya berkaitan gerakan otot besar sedangkan motorik halus merupakan gerakan menggunakan otot-otot halus seperti mewarnai, melukis, menggunting dan aktivitas meronce juga bisa menjadi salah satu perangsang motorik halus anak.

Menurut Gasell,dkk (2005:51), menyatakan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti 8 pola umum yaitu:

a. *Continuity* (bersifat kontinyu)

Dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.

b. *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama)

Memiliki tahapan pola yang sama pada semua anak meski kecepatannya berbeda.

c. *Maturily* (kematangan)

Dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf.

d. Umum ke khusus

Yaitu dimulai dari gerakan yang bersifat umum ke gerakan yang bersifat khusus

e. Dimulai dari gerakan refleks bawaan hingga ke gerakan yang terkoordinasi

f. Bersifat *cephalo caudal direction*

Artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dulu daripada bagian ekor.

g. Bersifat proxima distal

Bagian yang mendekati sumbu tubuh berkembang lebih dulu daripada yang jauh. Otot lengan lebih dahulu berkembang daripada otot jari.

h. Koordinasi bilateral menuju *crosslateral*

Koordinasi otot yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Contoh pada saat anak melempar bola tenis dengan tangan kanan, maka kaki kananpun akan ikut terayun ke depan.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, perkembangan motorik anak akan lebih optimal jika tempat tumbuh kembangan anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Perkembangan motorik berbeda pada setiap tingkat individu, dalam hal ini orang tua dan orang dewasa disekitar anak harus mengamati tingkat perkembangan anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang dapat menstimulasinya.

b. Karakteristik Motorik Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005:141) karakteristik perkembangan motorik Anak Usia Dini adalah:

1) Menempel

- 2) Mengerjakan *puzzle* (menyusun potongan-potongan gambar)
- 3) Mencoblos kertas dengan pensil atau spidol
- 4) Makan terampil menggunakan jari tangan (mewarnai dengan rapi)
- 5) Mengancingkan kancing baju
- 6) Mengambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit)
- 7) Menarik garis lurus, lengkung, miring
- 8) Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi
- 9) Melempar dan menangkap bola
- 10) Melipat kertas
- 11) Berjalan diatas papan titian (keseimbangan tubuh)
- 12) Berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis)
- 13) Memanjat dan bergelanturan(berayunan)
- 14) Melompati parit atau geling
- 15) Senang dengan gerakan kreatifitas sendiri

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwadengan memperhatikan tingkat kemampuan perkembangan motorik halus anak diatas yangdisesuaikan dengan tingkat usia mereka, maka kita dapat mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik halus mereka, apakah sudah sesuai dan apabila belum kita juga dapt mengatasinya dengan memberikan kegiatan atau aktifitas apa yang tepat untuk mereka.

c. Motorik Halus Anak Usia Dini

Setiap individu memiliki kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan individu dalam menggunakan otot-otot tubuhnya seperti berlari, berjalan, memanjat, bergantung dan sebagainya. Sedangkan kemampuan motorik halus adalah kemampuan individu dalam menggunakan jari tangannya terutama untuk menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting.

Menurut Saputra (2005: 115) tujuan pengembangan motorik halus anak adalah:

- 1) mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan,
- 2) mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dengan mata, dan
- 3) mampu mengendalikan emosi.

Fungsi perkembangan motorik halus menurut Saputra (2005:116) adalah:

- 1) sebagai otot untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan,
- 2) sebagai otot untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata, dan
- 3) sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Sumantri (2005: 146), mengemukakan fungsi dan tujuan pengembangan motorik halus anak, yaitu:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.
- c. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia TK (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2003).

Sedangkan fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek pengembangan aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lainnya.

Dari beberapa kutipan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik halus anak adalah kemampuan anak dalam memfungsikan otot-otot halusnya terutama dalam menggunakan pensil, menggambar, dan memanipulasi benda-benda serta mengendalikan emosinya. Dengan kemampuan motorik halus yang baik maka anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya karena kemampuan motorik halus anak mendukung kemampuan kognitif, bahasa dan sosial anak.

3. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Salah satu konsep yang sangat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Lincoln, dkk dalam Munandar (2009:18):

“Aktualisasi diri ialah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang dia mampu menjadi, mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpikir demokratis dan sebagainya”.

Rogers dalam Munandar (2009:18) menekankan bahwa, “sumber dan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan diri dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”.

Mountakis dalam Munandar (2009:19) menyatakan bahwa, “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain”.

Marslow dalam Munandar (2009:19) membedakan antara kreativitas aktualisasi diri dan kreativitas talenta khusus, yaitu:

1) Kreativitas aktualisasi diri

Orang kreatif yang mampu mengaktualisasikan diri adalah sehat mental, hidup sepenuhnya dan produktif dan cenderung menghadapi

semua aspek kehidupannya secara fleksibel dan kreatif. Akan tetapi, mereka belum tentu menunjukkan talenta kreatif yang menonjol pada salah satu bidang khusus, misalnya seni atau sains.

2) Kreativitas talenta khusus

Orang-orang dengan kreativitas talenta khusus memiliki bakat atau talenta kreatif yang luar biasa pada bidang seni, sastra, musik, teater, sains, dan sebagainya. Orang ini bisa saja menunjukkan penyesuaian dan aktualisasi diri yang baik tetapi mungkin juga tidak.

Kreativitas aktualisasi diri adalah kekreatifan yang umum dan *content free*. Banyak program kreatif yang berhasil bertujuan:

- 1) Meningkatkan kesadaran kreatifitas.
- 2) Memperkokoh sifat kreatif seperti menghargai gagasan baru.
- 3) Mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif.
- 4) Melatih kemampuan kreatif secara umum.

Menurut Corpley dalam Munandar (2009:9), “kemampuan kreatif adalah kemampuan menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak terduga, memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim, dan sebagainya”.

Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai

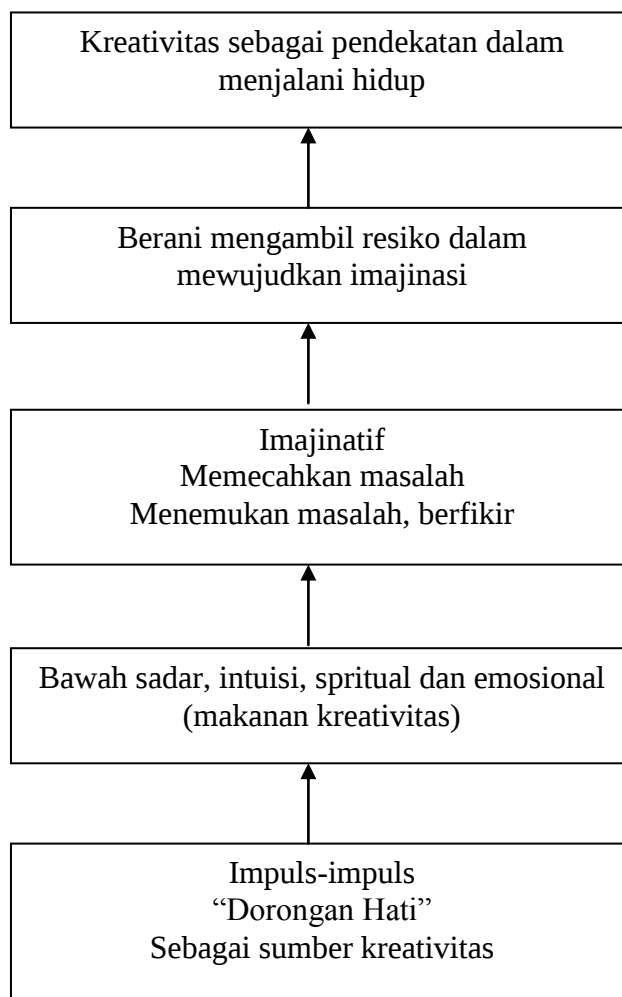
kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara lain unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Dengan demikian, maka dapat diambil kesimpulan, kreatifitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsikan dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas, aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain dan masalah kemanusiaan.

b. Proses Kreativitas

Proses kreativitas diawali dari impuls, hasrat yang tumbuh dari dalam hati. Dengan hati merupakan energi hebat yang berpotensi menguasai belahan otak kanan yang hanya akan imajinasi. Inilah sumber kreativitas yang diistilahkan dengan berpikir dalam bawah sadar intuitif, spiritual, dan emosional.

Menurut Faizah (2008:103), proses kreativitas adalah sebagai berikut:



Bagan 1 Proses Kreativitas

c. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Sebagai pribadi, kelompok atau suatu bangsa kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru, atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar kita dapat survive dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antar bangsa atau antar negara.

Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak prasekolah dapat diidentifikasi dari ciri-ciri berikut (Freeman, dkk dalam Suyanto, 2005:75):

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu, ekspresi secara ekspansif dan eksekutif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontan menyatakan pikiran atau perasaannya.
- 5) Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian tentang proses kreativitas, kondisinya, serta cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Beberapa alasan, mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini (dalam Munandar, 209:31) yaitu:

- 1) Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya.
- 2) Kreativitas akan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri sendiri, pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Yang terpenting dalam dunia pendidikan ialah bahwa kreativitas tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Dalam pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek dan kreativitas, yang harus kita pahami yaitu:

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah yang mencerminkan orisinalitas dan individu tersebut. Dan ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi anak didik. Guru hendaknya membantu anak didik dan menghargainya.

2) Pendorong (*press*)

Kreativitas anak akan muncul apabila ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya ataupun jika ada dorongan yang kuat dan dalam dirinya untuk menghasilkan sesuatu. Kreativitas anak dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan, maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk din secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang terpenting adalah memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan

sendiri dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai. Kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak memberi peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang menonton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Kondisi yang dapat memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Guru mempunyai dampak yang besar, tidak hanya prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Namun guru juga dapat melumpuhkan rasa ingin tahu (kemelitan) alamiah anak, merusak motivasi, harga diri dan kreativitas anak. Bahkan guru-guru yang sangat baik atau sangat buruk dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua karena guru lebih banyak kesempatan untuk

merangsang atau menghambat kreativitas anak daripada orang tua. Guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap dan perilaku anak.

Menurut Amabile (1989), guru dapat melatih keterampilan bidang pengetahuan dan keterampilan teknik dalam bidang khusus, seperti bahasa, matematika atau seni. Sampai batas tertentu, guru juga dapat mengajar keterampilan kreatif cara berpikir menghadapi masalah secara kreatif atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tetapi paling baik disampaikan melalui contoh.

4. Prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Di dalam Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005, Bab IV, Pasal 19 ayat 1 tentang standar proses, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan isi Peraturan Pemerintah tersebut, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran (Sanjaya, 2006:133) sebagai berikut:

- a. Interaktif

Prinsip interaktif makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dan guru ke siswa namun mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang mampu merangsang siswa untuk belajar, sehingga terjadi proses dengan lingkungannya. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.

b. Inspiratif

Proses inspiratif memungkinkan siswa untuk mencoba dan melaksanakan sesuatu. Berbagai informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan bersifat mutlak, tetapi merupakan suatu hipotesis yang merangsang siswa untuk mau mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu guru harus membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan sendiri. Biarkan siswa berbuat dan berfikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.

c. Menyenangkan

Seluruh potensi siswa hanya mungkin berkembang manakala siswa terbebas dan rasa takut, dan menenangkan. Karena itulah maka perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Upaya pencapaian proses pembelajaran yang menyenangkan diantaranya:

- 1) Dengan menata ruang yang apik dan menarik yaitu yang memenuhi standar kesehatan dan memenuhi unsur keindahan.
- 2) Melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi yaitu dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi siswa.

d. Menantang

Proses pembelajaran merupakan proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya yaitu dengan merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditimbulkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba, berfikir secara intuitif dan bereksplorasi.

e. Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar oleh karena itulah membangkitkan motivasi siswa merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

Akan tetapi, masalah yang sering dijumpai didunia pendidikan adalah masalah proses pembelajaran. Guru hanya membekali anak dengan ilmu pengetahuan berupa hafalan dan mengingat. Guru tidak pernah

mengajak untuk ikut serta pada suatu permasalahan, sehingga anak dapat menemukan sendiri jalan keluar dan masalah yang dihadapinya.

Hal ini juga dapat menghambat kreativitas anak. Baik itu kreativitas dibidang bahasa, seni, motorik dan sebagainya. Karena anak dituntut untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang diinginkan guru. Pembelajaran yang paling tepat untuk anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Karena anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia bermain. Melalui permainan, kita punya begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal pada anak, apakah itu soal budi pekerti, sains, matematika, seni, membaca, atau menulis. Pembelajaran pun lebih mengenal karena dengan bermain anak tak hanya berperan aktif dalam proses belajarnya tapi juga menikmatinya dan gembira.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran di Tk haruslah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Dengan pembelajaran yang demikian, maka kemampuan anak akan dapat dikembangkan secara optimal.

5. Media Pembelajaran

a. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan

pembelajaran kepada penerima pesan (*communican*) yaitu anak. Agar pesan-pesan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Menurut Heinich, dkk dalam Eliyawati (2005:104) media merupakan alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima (*a receiver*).

Media pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi tercapainya kemampuan belajar anak usia dini yang diharapkan. Pemanfaatan media pendidikan untuk anak usia dini secara khusus yaitu:

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dan tema pendidikan yang sedang disampaikan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan yang tidak dapat diproyeksikan.

b. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audiotif (yang hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Penggunaan media audio dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini adalah untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarnya. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio.

c. Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media atau biasanya disebut media pandang. Dengan menggunakan media audio visual ini maka penyajian pesan-pesan sesuai dengan tema kegiatan kepada anak semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Contoh dari media audio visual ini

diantaranya program televisi pendidikan atau video pendidikan, program slide suara, dan sebagainya.

Akan tetapi hingga saat ini masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum mampu mengadakan berbagai jenis media pendidikan yang lengkap dan bervariasi. Karena keterbatasan dana, terutama yang ada di daerah-daerah pedesaan. Dengan demikian alternatif yang memungkinkan untuk diterapkan secara lebih luas yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan-kemampuan yang diharapkan dikuasai anak.

Media pembelajaran sederhana maksudnya adalah jenis media yang memiliki ciri mudah dibuat, bahan-bahannya mudah diperoleh, mudah digunakan serta harganya relatif murah. Jenis media yang dapat diklasifikasikan ke dalam media pendidikan yang sederhana yaitu meliputi jenis media visual yang terdiri dari media gambar diam, media model, media grafis, dan media realia.

Media pembelajaran sederhana ini dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan daur ulang (*recycle*), seperti gelas plastik, sendok plastik, karton, kantong bekas belanjaan, *styrofoam*, kain perca, sedotan dan sebagainya. Guru dapat memanfaatkan bahan-bahan tersebut menjadi permainan edukatif (APE) untuk anak.

6. Peranan Guru dalam Permainan di Taman Kanak-kanak

Peran guru dalam kegiatan bermain sangat penting, guru harus berperan sebagai pengamat, sebagai model, melakukan elaborasi, dan evaluasi serta melakukan perencanaan (Bjorkland, dalam Hartati (2007:116).

Selanjutnya menurut Bjorkland bahwa harus melakukan observasi bagaimana interaksi yang terjadi antara anak dan antara anak dengan alat-alat permainan. Guru harus mengamati berapa lama anak bermain dan apakah anak mendapat kesulitan dalam bermain dan bergaul dan temannya.

Peran guru dalam bermain di sekolah/ kelas sangat penting. Guru harus dapat sebagai perencanaan, fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan bermain menjadi lebih optimal.

a. Guru Sebagai Perencanaan

Sebagai perencana, guru harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya. Disini perencanaan yang disusun guru meliputi hal-hal berikut:

- 1) Tujuan/ sasaran yang ingin dicapai.
- 2) Bentuk kegiatan yang akan dilakukan.
- 3) Alat dan bahan yang diperlukan (jenis dan jumlahnya).
- 4) Tempat kegiatan tersebut dilakukan (di dalam atau di luar ruangan)

- 5) Alokasi waktu, berapa lama waktu yang disediakan untuk kegiatan bermain tersebut.
- 6) Penilaian dan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan/sasaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut.

Guru harus melaksanakan hal-hal tersebut minimal satu hari sebelum kegiatan dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan bermain ini terpadu atau terintegrasi dengan kegiatan belajar rutin.

b. Guru sebagai fasilitator

Guru sebagai fasilitator artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Guru harus berperan dengan aktif dan kreatif dan dinamis. Apabila anak-anak ingin bermain dengan air maka guru harus menyediakan berbagai peralatan yang dibutuhkan untuk bermain dengan air jika anak-anak akan bermain peran maka tugas gurulah untuk menyiapkan alat dan bahan untuk bermain peran.

c. Guru sebagai pengamat

Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus mengabsensi/mengamati hal-hal berikut:

- 1) Bagaimana anak berinteraksi dengan anak lain dan benda-benda disekitar anak?
- 2) Berapa lama seorang anak melakukan suatu permainan?

- 3) Adakah anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain atau bergaul dengan teman sebayanya sehingga dapat memberi bantuan jika diperlukan?
- 4) Adakah anak yang mengganggu/ terganggu ketika kegiatan bermain sedang berlangsung?

d. Guru sebagai model

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa meniru. Oleh karena itu, sebagian besar kegiatan di TK dilaksanakan melalui peniruan/ imitasi. Pada masa ini, anak menirukan segala tindakan guru di sekolah.

e. Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak untuk lebih aktif ketika bermain, melakukan *eksplorasi*, *discovery* dan melakukan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan penemuan-penemuan dan mendorong anak untuk membujuk anak yang tidak mau bermain.

f. Guru sebagai teman

Selain sebagai pendidik. Guru juga harus dapat berperan sebagai teman/ sahabat bagi anak dalam bermain. Dalam hal ini guru bertindak sebagai *coplayer*, artinya guru mempunyai peran yang setara dengan anak. Sebagai seorang teman bermain, guru menempatkan diri sebagai teman yang baik sehingga situasi bermain dan belajar menjadi akrab serta penuh kesenangan dan kegembiraan. Jika hubungan guru dan

teman terbentuk, seperti teman/ sahabat maka anak akan lebih membuka diri pada gurunya. Hal ini dapat membantu anak mengembangkan sosialisasinya dengan lebih baik. Guru sebagai teman/ sahabat berarti guru harus bersedia terjun berpartisipasi bermain bersama anak, berbaur dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak. Disini guru jangan selalu memberikan instruksi/ perintah, tetapi mengikuti aturan yang dibuat anak-anak. Guru juga jangan cenderung mengalah karena anak juga perlu belajar menerima kekalahan. Jangan pula mau menang sendiri karena anak perlu mendapat kesempatan untuk unjuk kebolehan. Hal ini juga dapat membangkitkan rasa percaya diri bagi anak-anak yang pemalu.

7. Peningkatan kreativitas motorik halus anak dengan menggunting gelas aqua plastik bekas di Tk model kabupaten padang pariaman

1. Judul : kreasi gelas plastik.

Gelas plastik adalah wadah tempat minum yang biasa dijual dipasaran. Gelas plastik ini mudah didapat dengan cara dibeli atau dengan mengumpulkan dari tempat-tempat pembuangan.

2. Manfaat kreasi gelas plastik

Dalam menciptakan permainan ini peneliti bertujuan mengembangkan motorik halus anak, dengan mengikuticara guru berkreasi dengan gelas aqua plastik bekas. Peneliti berharap anak dapat

mengekspresikan perasaannya dan dapat membuat bermacam bentuk dari gelas plastik tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti akan mengaplikasikan penggunaan gelas plastik pada anak usia dini, adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

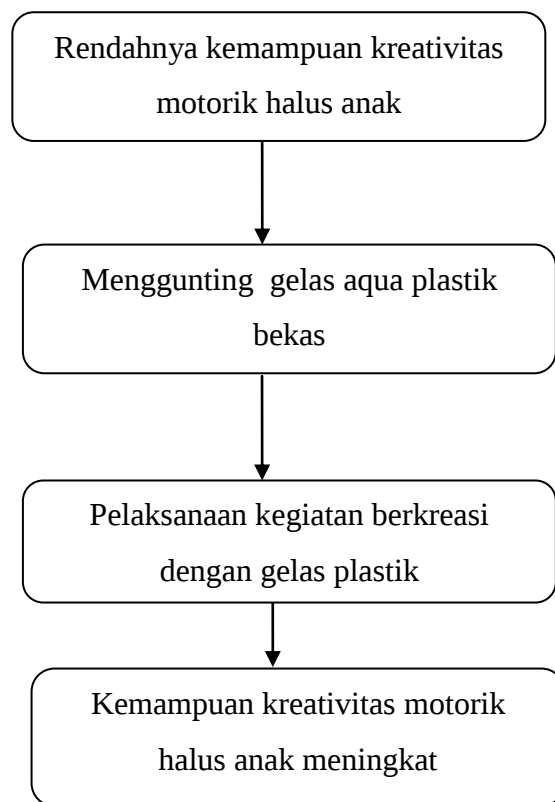
Skripsi Yunialisma (2011) tentang mengembangkan motorik halus anak melalui permainan plastisin di TK Bakti 83 Koto Baru Kabupaten Damasraya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I adalah 45,24 % meningkat pada siklus II menjadi 83,3 %.

Selanjutnya skripsi Umi (2011) tentang upaya peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan menulis di TK Pembina Kecamatan Barangin Kota Sawahlunto. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat dengan kegiatan menulis.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran pada Taman Kanak-kanak membutuhkan kreativitas seorang guru dalam menciptakan suatu media, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi anak. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengembangkan motorik halus biasanya hanya dengan kegiatan seperti melipat, menempel, meronce dan sebagainya, sehingga terkadang pembelajaran jadi membosankan.

Dengan menggunakan gelas aquaplastik bekas kegiatan menggunting akan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Gelas aqua plastik bekas juga dapat meningkatkan kreativitas serta imajinasi anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan gelas plastik dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak usia dini serta dapat menjadikan anak lebih beraktivitas.



Bagan 2
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari BAB I sampai BAB IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.
2. Motorik halus adalah kemampuan individu dalam menggunakan jari tangannya terutama untuk menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting.
3. Permainan berkreasi dengan menggunakan gelas plastik merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
4. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan anak secara sistematis.
5. Penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan berkreasi dengan menggunakan gelas plastik. Dilihat sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 0% sebelum tindakan, 11,11% setelah siklus I dan 82,22% setelah siklus II.
6. Setelah dilakukan siklus II terhadap permainan dengan menggunakan gelas plastik terlihat meningkatnya kemampuan motorik halus anak dibandingkan dengan siklus I.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka implikasinya terhadap pendidikan terutama disekolah tempat peneliti bertugas diharapkan agar lebih meningkatkan pembelajaran kearah yang lebih baik dengan memvariasikan kegiatan, metoda, teknik, serta media agar pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini perhitungan waktu juga harus diperhatikan agar pembelajaran yang dilakukan jadi efektif dan efisien.

Berkreasi dengan gelas plastik adalah salah satu cara untuk dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak. Permainan ini telah berhasil diterapkan di TK Model Kabupaten Padang Pariaman, sehingga terjadi peningkatan kreativitas motorik halus anak. Oleh karena itu, permainan ini sangat cocok diterapkan di TK untuk peningkatan kreativitas motorik halus anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru TK dapat mengembangkan kreativitas motorik halus anak dengan menggunting gelas aqua plastik bekas, agar kreativitas motorik halus anak dapat berkembang secara optimal.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak-anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan

menyajikan kegiatan yang lebih menarik, agar anak lebih tertarik dan merasa senang dengan kegiatan yang disajikan.

3. Kepada pihak TK, hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak.
4. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kreativitas motorik halus dan dapat menciptakan kegiatan yang lebih menarik untuk pengembangan motorik halus anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
6. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar kearah yang lebih baik dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK Padang*: UNP
- Chugani, Shoba Dewey. 2009. *Anak yang Bermain Anak Yang Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Einon, Dorothy. 2008. *Anak Kreatif*. Batam: Karisma Publishing
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Gustian, Edy. 2002. *Anak Cerdas dengan Prestasi Rendah*. Jakarta: Pupa Swara.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia. 2007. *How to be a good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Kuffer, Trish. 2006. *Panduan Mengasah Otak Anak Menumbuhkan Kecerdasan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurikulum KBK. 2004. Jakarta: Dirjen Dikti
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- MS, Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musrifah, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Rahman, Hibana S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media