

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI MELALUI
KEGIATAN MONTASE DI TAMAN KANAK- KANAK
DHARMAWANITA KECAMATAN KUBUNG
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**MUTIA LAVERA
NIM 57466/2010**

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

ABSTRAK

MUTIARA LAVERA. 2012. Peningkatan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Montase di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Kabupaten Solok. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan menggunting dan menempel, menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri serta menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan montase di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 20 orang anak. Penelitian ini dilakukan pada semester II bulan mei-juni tahun ajaran 2011/2012 dengan 2 siklus, pada masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, kreativitas anak dalam kegiatan montase masih terlihat rendah yang dibuktikan dengan tingkat pencapaian yang diperoleh anak belum memenuhi tingkat yang ditentukan. Sehingga penelitian dilanjutkan dengan siklus II yang peningkatannya bernilai positif pada kegiatan montase.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti. Hal ini membuktikan kegiatan montase dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita Kabupaten Solok.

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Montase di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kecamatan Kubung Kabupaten Solok**

Nama : Mutia Lavera

NIM : 57466

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

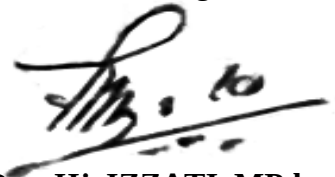
Disetujui

Pembimbing I



Dra. Hj. FARIDA MAYAR, M.Pd
NIP. 196108121988032001

Pembimbing II



Dra. Hj. IZZATI, MPd
NIP.195705021986032003

Diketahui

Ketua Jurusan PG PAUD



Dra. Hj. YULSOFRIEND, M.Pd
NIP.196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

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

Judul : **Peningkatan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Montase di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kecamatan Kubung Kabupaten Solok**

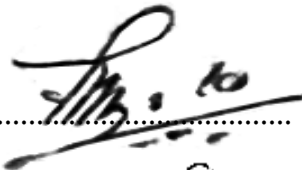
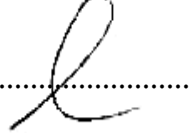
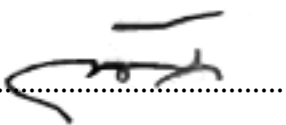
Nama : Mutia Lavera

NIM : 57466

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd. NIP. 19610812 198803 2 001	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd. NIP. 19570502 198803 2 001	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd. NIP. 19580305 198003 2 003	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Amril Amir, M.Pd. NIP. 19620607 198703 1 004	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd. NIP. 19750503 200912 1 001	5. 

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Padang. Judul Penelitian ini adalah “Peningkatan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Montase di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kabupaten Solok”.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang tinggi kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung dan tidak langsung hingga selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan peneliti haturkan kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGPAUD.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Kedua orang tua, yang telah memberi dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Suami tercinta, Ramatias yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kasih sayang bagi peneliti.
8. Ibu Ernawati selaku kepala Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan proposal ini.
9. Anak-anakku tersayang (Ahmad dan Syahadat)
10. Anak didik Taman Kanak-kanak Dharmawanita Kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
11. Teman-teman seangkatan, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
12. Reni Abas yang telah membantu peneliti dalam proses pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini selesai.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu segala kritik dan saran sangat peneliti harapkan dari pembaca guna dapat memperbaiki penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.

Solok, Juni
2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Perumusan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Hakikat Kreativitas	13
a. Pengertian Kreativitas	13
b. Tujuan Pengembangan Kreativitas.....	14
c. Faktor Pendorong dan Penghambat Kreativitas	15
d. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.....	18
4. Hakikat Bermain	20
a. Pengertian Bermain	20

b. Tujuan Bermain.....	22
c. Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini	23
d. Karakteristik Bermain	25
e. Manfaat Bermain	26
5. Hakikat Montase	26
a. Pengertian Montase.....	26
b. Hal yang perlu di perhatikan dalam kegiatan Montase.....	27
c. Manfaat dari Montase.....	28
B. Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual	30
D. Hipotesis	31
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
1. Perencanaan Tindakan	34
2. Pelaksanaan Tindakan	36
3. Observasi dan Evaluasi.....	40
4. Refleksi.....	41
D. Instrumentasi	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Teknik Observasi.....	46
2. Teknik Wawancara	46
3. Teknik Dokumentasi	47
4. Teknik Penilaian Hasil Belajar	47
F. Teknik Anak Data	47
1. Hasil pengamatan dari lembar observasi.....	47
2. Data tentang aktivitas anak yang diamati.....	48
3. Indikator keberhasilan.....	48
G. Jadwal Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data	50
1. Deskripsi Kondisi Awal	50
2. Hasil Observasi	52
Deskripsi Siklus I	53
Deskripsi Siklus II	68
B. Analisis Data	83
C. Pembahasan	89

BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	92
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka konseptual peningkatan kreativitas anak.....	31
Bagan 2 Siklus Penelitian.....	35

DAFTAR TABEL

Table 1 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase	48
Table 2 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	50
Tabel 3 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus I Pertemuan Pertama	55
Tabel 4 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus I Pertemuan Kedua	59
Tabel 5 Hasil Observasi Perkembangan kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada siklus I pertemuan ke Ketiga.....	63
Tabel 6 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Montase Rekapitulasi Siklus I.....	66
Tabel 7 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Pertemuan I Siklus II	70
Tabel 8 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Pertemuan II Siklus II.....	75
Tabel 9 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Pertemuan III Siklus II	77
Tabel 10 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase Rekapitulasi Siklus II	79
Tabel 11 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Sangat Tinggi	81
Tabel 12 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Tinggi).....	83
Tabel 13 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Rendah).	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Perkembangan Kreativitas Anak pada Kondisi Awal.....	51
Grafik 2 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus I Pertemuan Pertama	56
Grafik 3 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus I Pertemuan Kedua	60
Grafik 4 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus I Pertemuan Ketiga	64
Grafik 5 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase Rekapitulasi Siklus I.....	68
Grafik 6 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus II Pertemuan Pertama	73
Grafik 7 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Pertemuan Kedua	77
Grafik 8 Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase pada Siklus II Pertemuan Ketiga	81
Grafik 9 Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Montase Rekapitulasi Siklus II	83
Grafik 10 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan II (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	85
Grafik 11 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan II (Anak Kategori Tinggi)	86
Grafik 12 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Rendah)	88

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Harian Kondisi awal
2. Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I
3. Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II
4. Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III
5. Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I
6. Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II
7. Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertyemuan III
8. Hasil Format Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Pada Kondisi Awal
9. Hasil Format Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus I Pertemuan I
10. Hasil Format Penilaian Pada Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus I Pertemuan II
11. Hasil Format Penilaian Pada Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus I Pada Pertemuan III
12. Hasil Wawancara Siklus I
13. Hasil Format Penilaian Pada Perkembangan Kreativitas Anak Pada SiklusII Pertemuan I
14. Hasil Format Penilaian Pada Perkembangan Kreativitas Anak Pada SiklusII Pertemuan II
15. Hasil Format Penilaian Pada Perkembangan Kreativitas Anak Pada SiklusII Pertemuan III
16. Hasil Wawancara Siklus II
17. Foto- Foto Proses Penelitian
18. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan sebuah Negara Agraris yang berbentuk Republik. Negara ini mempunyai empat kunci pembangunan antara lain: Pendidikan, Kesehatan, Perekonomian, dan Keamanan Nasional. Namun yang lebih utama adalah Pendidikan.

Pendidikan diatur dalam Undang-Undang yang dibuat berjenjang dari yang tinggi sampai ke jenjang yang rendah. Mulai dari Universitas, Sekolah Menengah Atas, serta wajib belajar yaitu: SLTP, SD, dan tak kalah pentingnya adalah usia pra sekolah yang dikenal dengan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan no. 58 tahun 2009, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dibagi menjadi dua yaitu formal dan nonformal. PAUD formal terdiri dari TK, RA, dan BA, sedangkan PAUD nonformal terdiri dari TPA, Play Group, dan Rombongan Belajar dengan memperhatikan tingkat perkembangan yang dimiliki anak.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pertama untuk anak usia dini yang dimasuki oleh anak yang berusia 5-6 tahun. Taman Kanak-kanak adalah tempat anak berinteraksi dengan teman pertama kali setelah lingkungan keluarga. Situasi ini sangat asing baginya. Pada usia ini guru dituntut harus memiliki skill atau memiliki pengetahuan yang khusus agar anak menjadi senang dan betah berada di sekolah sehingga mereka

melakukan semua kegiatan pembelajaran dengan aktif dan kreatif tanpa ada rasa bosan.

Taman Kanak-kanak diselenggarakan bertujuan untuk membimbing, mengasuh, mengasah, dan melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak. Selain itu Taman Kanak-kanak juga memfasilitasi dan menumbuhkembangkan anak sehingga diperlukan lingkungan yang nyaman, kondusif, serta keadaan alam yang menyenangkan. Hal ini bertujuan untuk menggali seluruh potensi yang ada pada anak usia dini sehingga pendidikan dalam pembentukan generasi bangsa yang kreatif serta mandiri dan memiliki kepribadian yang unik tercapai.

Kemampuan imajinasi anak yang alami senantiasa berkembang dan tumbuh melalui ide-ide kreatif. Rasa ingin tahu anak dalam mempelajari hal baru telah ada dalam diri anak. Mereka memiliki kemampuan dalam memahami hal baru menurut caranya sendiri. Hal ini menunjukkan kreativitas dan bakat telah ada dalam dirinya.

Kreativitas bagi anak adalah salah satu hal yang terpenting dalam proses pembelajaran. Maka dengan adanya kreativitas anak yang tinggi serta potensi yang dimilikinya untuk berimajinasi dan berpikir, maka berbagai masalah dan tantangan bisa diselesaikan atau dihadapi oleh anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan menggunting dan menempel yang disebut dengan montase sehingga kreativitas anak menjadi meningkat.

Mengingat salah satu fungsi pendidikan anak usia dini adalah menggali dan mengembangkan semua potensi yang ada pada anak kegiatan montase sangatlah tepat. Hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan dan pengajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Kegiatan montase bagi anak usia dini adalah kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu, kegiatan ini bisa menciptakan sebuah hasil karya yang ada harga jualnya.

Untuk menggali potensi anak, maka menteri pendidikan mengeluarkan keputusan no 58 tahun 2009 yang berisi aspek-aspek pengembangan antara lain agama, sosial emosional, bahasa , kognitif, serta motorik kasar dan tak kalah pentingnya adalah motorik halus. Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, motorik halus ini sangat disenangi oleh anak-anak dibandingkan aspek lainnya. Pada aspek ini anak lebih banyak mengeluarkan ide-ide yang kreatif sehingga kreativitas belajar anak pada aspek ini sangat bagus dikembangkan melalui kegiatan montase.

Minat belajar dan kreativitas saling berkaitan karena minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri anak sementara kreativitas adalah kemampuan dalam melahirkan hal baru. Kreativitas dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam berimajinasi dan berkhayal serta kreatif sehingga kegiatan montase sangatlah tepat dalam proses pembelajaran.

Kegiatan montase hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan menggembirakan. Namun pemilihan strategi, metode,

serta materinya juga harus tepat sehingga menarik bagi anak dan mudah diikuti oleh anak. Melalui kegiatan montase anak diajak berkhayal dan berimajinasi dan menemukan hal baru. Dengan adanya kreativitas belajar yang tinggi maka anak akan melahirkan hasil karya yang bisa di banggakan.

Berdasarkan kenyataan di TK Dharma Wanita Kabupaten Solok, ditemukan bahwa kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan menempel pola, kurangnya kreatifitas anak dalam menciptakan bentuk dengan kepingan geometri, serta anak menemukan kesulitan dalam memahami konsep bila tidak diberikan contoh yang nyata.

Sehubungan dengan hal di atas, dapat dilihat bahwa hal itu perlu di atasi dan dipecahkan agar kejadian tersebut tidak terulang lagi dan proses belajar mengajar (PBM) dapat berjalan sebagaimana mestinya. Disini diperlukan suatu upaya yang efektif dan juga efisien, serta relevan dengan masalah yang akan dipecahkan. Salah satunya pada aspek kreativitas yaitu dalam kegiatan montase.

Dari latar belakang tersebut maka dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia dini peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan montase di TK Dharma Wanita Koto Baru Kabupaten Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan kenyataan yang ada di lapangan maka dapat di identifikasikan masalah penelitian ini yaitu :

1. Kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan menempel
2. Kurangnya kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan kepingan geometri
3. Anak menemukan kesulitan dalam memahami konsep bila tidak di berikan contoh yang nyata

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat di ambil batasan masalahnya yaitu: Kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan montase.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat begitu rendahnya kreativitas anak dalam kegiatan montase di TK Darma Wanita Koto Baru Kabupaten Solok dalam belajar sehari –hari. Maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah kegiatan montase dapat meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini di TK Darma Wanita Koto Baru Kabupaten Solok?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berkaitan dengan perumusan masalah maka peneliti akan mengaplikasikan kegiatan montase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di TK Darma Wanita Koto Baru Kabupaten Solok.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya kreativitas anak usia dini melalui kegiatan montase di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi pihak- pihak yang terkait di bawah ini:

1. Bagi anak; kreativitas anak usia dini dapat berkembang melalui kegiatan montase
2. Masukan bagi peneliti, untuk meningkatkan wawasan dan kreativitas peneliti dalam melahirkan ide-ide dan karya inovatif yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar serta mengembangkan potensi peserta didik
3. Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat di jadikan masukan bagi seluruh guru TK, pada sekolah masing-masing untuk peningkatan kualitas media pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu untuk aktivitas akademika khususnya bagi PG- PAUD.

H. Definisi Opsional

Agar tidak terjadi kesimpang siuran dalam mengartikan judul penelitian di bawah ini di jelaskan tentang istilah- istilah yang terdapat dalam judul.

1. Kreativitas

Kreativitas adalah salah satu aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan belum ada sebelumnya ataupun berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.

2. Kegiatan Montase

Kegiatan montase memiliki arti sama dengan kolase yaitu kegiatan menempel. Namun kegiatan montase menggunakan gunting dan menggunakan bahan dari guntingan gambar, seperti majalah, kalender bekas ataupun juga dari pola buatan sendiri.

Dengan melakukan kegiatan montase pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini karena kegiatan montase banyak fungsi dan gunanya. Apapun yang di hasilkan dari kegiatan montase sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dan akan memiliki harga jualnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan nNomor 58 th 2009, anak usia dini adalah anak dibagi menjadi tiga kelompok yaitu anak berumur 0-2 tahun, 2-4 tahun serta 4-6 tahun yang memiliki standar tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda.

Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 atau 8 tahun yang mana mereka memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda. Tingkat perkembangan mereka sesuai dengan tahapan yang sedang mereka lalui, baik secara fisik, kognitif, sosio-emosional, bahasa maupun komunikasi.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Kellough (2008:9), ada beberapa karakteristik yang khusus untuk anak usia dini:

1) Ego sentry

Yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2) Curriosity yang tinggi

Yaitu rasa ingin tahu yang tinggi ditimbulkan dari hal-hl yang menarik perhatiannya, anak usia dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan dirinya.

3) Makhluk Sosial

Yaitu anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada diantara teman sebayanya.

4) The Unique Person

Yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda.

Menurut Nugraha (2005:55) anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai rentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat ego sentries, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini ialah mereka memiliki sifat egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, senang diterima dan berada diantara teman sebayanya, memiliki minat dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain, serta tertarik terhadap sesuatu yang baru dari lingkungannya. Itu semua mereka pelajari melalui partisipasi sosial.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik, sehingga banyak para peneliti mengkaji lebih dalam dan memberikan beberapa pemahaman tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut Hasan (2009:16), Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan sehingga mereka memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia adalah mengembangkan potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:42-43) adalah:

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.

- 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Menurut Sumantri (2005:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak (*students skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk memberikan rangsangan kepada anak agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, menggunakan bahasa yang baik, mampu berfikir logis, kritis, dapat mengenal lingkungannya. Selain itu juga untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik psikis dan fisik sesuai dengan tingkat perkembangannya sebagai persiapan bagi mereka untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2010:5), karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya
- 2) Beragam dan terpadu
- 3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- 4) Relevan dengan kebutuhan kehidupan
- 5) Menyeluruh dan berkesinambungan

Menurut Masyitoh dalam Aisyah (2007:1.3) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah kegiatan yang pembelajarannya mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang bertolak dan berlandaskan pada potensi dan kebutuhan anak yang mana kegiatan pembelajarannya mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

3. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Supriadi (2011: 11) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Adapun semiawan (2011:12) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang kemudian menjadi suatu hasil baru yang berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar (2005:3.4) ada empat alasan untuk mengembangkan kreativitas antara lain:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.
- 2) Dengan kemampuan berpikir kreatif di mungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa di batasi pada hakikat nya akan mampu melahirkan gagasan .
- 3) Bersibuk diri secara kreatif (kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut.
- 4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan baru sebagai buah pikiran kreatif akan sangat di perlukan untuk menghadapi masa depan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu di munculkan, di pupuk dan di kembangkan sejak dini.

Menurut Munandar (2005:3,4) perlunya pengembangan kreativitas sebagai berikut:

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya
- 2) Kreativitas sebagai kemampuan untuk penyelesaian terhadap suatu masalah
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri tetapi juga bagi lingkungan
- 4) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan ulasan di atas maka dapat di simpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini adalah agar anak mampu mengekspresikan diri melalui hasil karya maupun gagasan baru yang kemudian kreativitas tersebut akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan kualitas hidupnya di masa depan.

c. Faktor-faktor Pendorong dan Penghambat Kreativitas

Faktor-faktor Pendorong Kreativitas

Menurut Amabile (2001:78) faktor-faktor yang mendorong kreativitas adalah:

a) Kebebasan

Kebebasan diartikan selalu berusaha mengendalikan anak-anaknya dan merasa cemas dengan apa yang dilakukan oleh anak.

b) Rasa Hormat

Rasa hormat diartikan dapat menghargai dan menghormati keberadaan anak sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan yang secukupnya.

c) Nilai dan Bukan Peraturan

Nilai dan bukan peraturan yaitu untuk untuk menjejali anak dengan peraturan-peraturan yang detail.

d) Prestasi dan Bukan Angka

Prestasi dan bukan angka diartikan sebagai cara untuk menekan pentingnya meraih hal-hal sebaik mungkin dengan tidak menekan anak untuk memperoleh angka yang baik di rapor.

e) Orang tua Aktif

Orang tua memiliki minat yang beragam baik didalam maupun diluar rumah dan tidak menekankan pada perbedaan status sosial serta tidak terpengaruh oleh tuntutan sosial.

f) Menghargai Kreativitas

Menghargai kreativitas sangat mendukung anak untuk melakukan hal-hal yang kreatif melalui peralatan dan pengalaman baru yang menarik maupun dengan pemberian les.

g) Visi

Orang tua perlu mempunyai visi yang jelas tentang anaknya bahwa mereka mampu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa,

yang kreatif sesuai dengan bakat serta kemampuan yang dimilikinya.

Faktor pendorong perkembangan kreativitas menurut yandanur dalam <http://www.yandanur.web.id/2002/01/perkembangankreativitas.html>. yaitu:

1. Tersedianya sarana dan prasarana kebudayaan
2. Keterbukaan terhadap keragaman cara berpikir
3. Adanya keluasan dalam bagi keragaman cara berpikir
4. Ada nya toleransi terhadap pandangan divergen
5. Adanya penghargaan yang memadai terhadap orang-orang yang berprestasi

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan adanya kebebasan dan keterbukaan anak dalam mengembangkan cara berfikir sehingga kreativitas anak ddalam bekerja tersalurkan

1) Faktor-faktor Penghambat Kreativitas

Munandar (1995) menyebutkan faktor penghambat kreativitas, diantaranya:

- a) Pengaruh dari kebiasaan dan pembiasaan
- b) Perkiraan harapan orang lain
- c) Kurangnya usaha atau kemalasan mental
- d) Menentukan sendiri batas-batas yang dalam kenyataannya tidak dan ketidaklenturan dalam berfikir
- e) Takut untuk mengambil resiko

- f) Tidak berani untuk berbeda atau untuk menyimpang dari yang lazim dilakukan
- g) Takut di kritik, diejek, dan dicemoohkan
- h) Ketergantungan pada otoritas
- i) Kecendrungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain

Menurut Montolalu faktor yang menghambat kreativitas adalah:

1. Suasana kelas yang kaku
2. Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
3. Kegiatan yang di sajikan sulit .membuat anak frustasi
4. Berperan sebagai instruktur
5. Tidak melibatkan anaksecaraaktif
6. Lebih mementingkan hasil belajar

Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa factor pendorong kreativitas dalam bekerja anak harus memiliki kebebasan, rasa hormat, prestasi dan bukan angka serta anak harus mendapatkan keluasan , keterbukaan dan penghargaan yang memadai terhadap hasil karya nya.

d. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Guru perlu merencanakan dan mempersiapkan program belajar yang konkrit agar dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas anak dan bereksplorasi di lingkungannya. Seto (2008:8) memberikan cara mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini melalui: mendongeng, berkarya kreatif, melukis bebas, dan menjajaki lingkungan sekitar.

Kemudian Rachmawati (2005:77) membagi tujuh strategi pengembangan anak usia dini:

(1) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hast karya), (2) pengembangan kreativitas melalui imajinasi, (3) pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, (4) pengembangan kreativitas melalui eksperimen, (5) pengembangan kreativitas melalui proyek, (6) pengembangan kreativitas melalui musik, (7) pengembangan kreativitas melalui bahasa.

Sejalan dengan pendapat di atas, Munandar (2009:45) juga mengemukakan tentang pengembangan kreativitas berupa 4P yaitu: Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk;

1) Pribadi

Seorang guru harus memahami bahwa anak adalah individu yang berasal dari lingkungan dan keluarga yang berbeda-beda, karena itu guru harus menghargai kemampuan dari masing-masing anak dan memberikan kesempatan untuk mewujudkan potensial yang ada pada dirinya.

2) Pendorong (*Press*)

Disini guru harus membimbing anak tanpa harus memaksakan kehendaknya kepada anak, agar anak yakin akan kemampuan pada dirinya.

3) Proses

Guru harus memberikan dorongan pada anak untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru dan anak dapat menyelesaikan serta

menemukan solusi atas suatu permasalahan yang ditemui anak dalam kreativitas.

4) Produk

Pada anak yang masih dalam proses pertumbuhan, perlu mendapatkan bimbingan dan arahan sesuai dengan kemampuan yang mereka memiliki tanpa mengganggu kegiatan anak dalam berkreasi atau berkarya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus menghargai bakat dan minat setiap anak karena mereka adalah individual yang berbeda-beda baik dalam kemampuan dan tingkat perkembangannya. Selain itu guru harus memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk merencanakan, memilih dan berkarya menurut caranya sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya tanpa memaksakan kehendaknya kepada anak. Yang terpenting adalah anak paham dan mampu untuk berkreasi atau berkarya.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Masitoh (2005:17) bermain adalah wahana yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, dan perkembangan kognitif, dan merupakan refleksi dari perkembangan anak. Pemahaman bahwa anak adalah pembangun yang aktif dari pengetahuannya sendiri, dan perkembangan adalah hasil dari proses interaksi antara lingkungan anak

dengan lingkungannya, maka pendidik PAUD harus mengakui bahwa bermain adalah suatu hal yang mendukung proses perkembangan anak.

Menurut Hurlock (1978:320) bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Dunia balita adalah dunia bermain. Dimanapun anak-anak berada dan diwaktu apapun, bermain adalah aktivitas utama mereka. Melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan. Oleh karena itu, menurut Hasan (2009:271), cara mendidik anak adalah melalui bermain. Usia 5 tahun pertama disebut sebagai *golden age* (usia emas), pada usia ini aspek kognitif, fisik, motorik dan psikososial anak berkembang. Agar perkembangan aspek ini optimal, maka harus distimulasi. Salah satu alat atau sarana untuk menstimulasinya adalah dengan permainan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Piaget (Hurlock, 1999:320) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Bila kegiatan belajar dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan senang hatinya, tidak merasa terpaksa. Menurut Sujiono (2009:7.6), “Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan

kepada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Jadi seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya. Mereka dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat ia bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang mengandung motivasi intrinsik, memberi kesenangan dan kepuasan bagi siapa yang terlibat, dan dipilih secara sukarela.

b. Tujuan Bermain

Menurut Depdiknas(2002-:56) tujuan Bermain antara lain:

1. Dapat mengembangkan Daya Pikir (kognitif)anak agar mampu menggabungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang di peroleh
2. Berlatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dan lingkungan

3. Melatih kemampuan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan halus
4. Mengembangkan Daya Cipta anak supaya lebih kreatif, lances, dan orisinil
5. Mengembangkan Jasmani anak agar keterampilan kasar anak dalam brolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
6. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara memperkenalkan bermacam- macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri.

Menurut Montolalu, Tujuan bermain adalah:

1. Menumbuhkan budi pekerti yang baik
2. Melatih anak untuk dapat membedakan perilaku baik dan tidak baik
3. Melatih sikap ramah, suka kerja sama, menunjukkan kepedulian.
- 4 Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggungjawab
5. Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan.
6. Melatih anak untuk berani

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwatujuan bermain adalah anak, dapat membentuk kebiasaan yang baik, mengembangkan keberanian yang lahir dari diri sendiri.

c. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini

Fungsi bermain bagi tumbuh kembang anak adalah: (1) mempertahankan keseimbangan fisik, *intelegensia*, sosial-emosional,

bahasa dan komunikasi, (2) menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh melalui kehidupan sehari-hari, (3) mengantisipasi peran yang akan dijalankan anak dimasa yang akan datang, (4) menyempurnakan berbagai kemampuan, melalui berbagai keterampilan fisik, *intelegensia*, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi secara holistik, dan (5) pembentukan perilaku positif dalam hal pembiasaan (Depdiknas:2006:2).

Menurut Abdulhak dkk. (2006:11) bagi anak bermain memiliki fungsi untuk: (1). Mempermudah perkembangan kognitif anak untuk meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. (2). Meningkatkan perkembangan sosial anak, perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. (3). Menirukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata, misalnya penerbangan, sopir, tukang pos, petani, dan sebagainya. (4). Menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, dan menepuk air. (5). Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain. (6). Memperoleh kesempatan untuk keterampilan bergaul dengan teman-temannya, seperti mengkomunikasikan keinginan, bagaimana mengungkapkan kebutuhannya, perasaannya dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak-anak adalah untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan

mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

d. Karakteristik Bermain

Menurut Harlock (1978:322-326) karakteristik bermain adalah sebagai berikut: (1) bermain dipengaruhi tradisi, (2) bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, (3) ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia, (4) bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia, (5) jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia, (6) bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin, (7) permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal, (8) bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia, (9) bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak, dan, (10) terdapat variasi yang jelas dari permainan anak.

Menurut Sujiono (2007:183) karakteristik kegiatan bermain pada anak sebagai berikut: (1) muncul dalam diri anak, (2) bebas dari aturan yang mengikat, (3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, (4) difokuskan pada proses daripada hasil, dan (5) melibatkan peran aktif dari pemainnya, anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain, karena anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik permainan adalah bebas dan tidak ada aturan yang mengikat anak yang difokuskan pada proses dari bermain tersebut.

e. Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak menurut Hasan (2009:272) antara lain (1) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental (2) memenuhi kebutuhan emosi anak (3) mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak (4) membantu proses sosialisasi anak.

Menurut Montolalu (2005:1.15), manfaat bermain bagi anak adalah 1) bermain memicu kreativitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) bermanfaat mengasah panca indra, 6) bermain sebagai terapi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah dapat membantu anak memahami tubuhnya; fungsi dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Selain itu bermain dapat memicu kreativitas dan mencerdaskan otak serta membantu proses sosialisasi anak.

5. Hakikat Montase

a. Pengertian Montase

Menurut Sartiono (2010:11) Montase adalah menciptakan hasil karya dengan cara menggunting baik berbentuk pola gambar maupun tidak berbentuk (abstrak) kemudian setelah di gunting gambar tersebut

ditempel di atas kertas atau benda tiga dimensi atau benda berbentuk bangun ruang sehingga menjadi hiasan menarik.

Adapun alat yang di gunakan dalam kegiatan montase ini adalah berupa gunting, lem serta kertas yang jenisnya menarik bagi anak.

Menurut Riansyah (2007:15) kegiatan montase adalah kegiatan menggunting dan menempel suatu pola kepada benda tiga dimensi atau benda dua dimensi sehingga menghasilkan sebuah karya yang menarik.

Dari ulasan teori di atas dapat di simpulkan bahwa kegiatan Montase merupakan kegiatan yang menghasilkan suatu karya yang menarik melalui kegiatan menggunting dan menempel dengan menggunakan peralatan yang sederhana.

b. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Kegiatan Montase

Menurut Rachmawati (2005:6) hal yang penting di perhatikan guru dalam melatih keterampilan menggunting dan menempel atau yang di sebut dengan montase pada anak usia dini adalah:

- a) Pilihlah gunting yang ujungnya bulat dan runcing
- b) Pilihlah gunting yang sesuai dengan ukuran tangan anak, sehingga anak tidak kesulitan saat menggunakannya.
- c) Mulailah melatih keterampilan anak dengan menggunting objek secara acak, bebas dan pendek- pendek.
- d) Lanjutkan pada keterampilan berikutnya yaitu belajar menggunting dengan mengikuti garis lurus (mulai garis pendek hingga ke garis yang panjang).

- e) Sebaiknya menempel pola yang sudah di gunting tidak terlalu banyak di beri lem karena mengakibatkan hasil penempelannya kurang bagus
- f) Tempat yang akan di tempel sebaiknya harus bersih, karena akan mempengaruhi hasil akan di tempel.

c. Manfaat dari Montase

Menurut Riansyah (2009:19) manfaat dari montase adalah:

- a. Sebagai pengisi waktu luang bagi anak- anak sehingga menjadi bermakna
- b. Menjadi pelajaran prakarya bagi anak usia dini

Menurut Sartiono (2010):

- a) Belajar dan bisa membuat prakarya
- b) Bisa mengekspresikan diri dan berkreasi
- c) Mengasah kemampuan dalam berkarya

Montase berbeda dengan kolase dan mozaik. Menurut Sartiono (2010:80) kolase adalah sebuah karya seni rupa yang dilakukan dengan teknik menempel. Adapun benda yang ditempelkan bermacam-macam. Bisa dari serpihan kertas berwarna, rumput kering, daunan kering, serpihan kayu sampai biji-bijian. Membuat kolase tidak sulit tetapi perlu kecerdasan agar hasilnya menjadi indah.

Montase adalah termasuk karya seni rupa dengan cara menggunting dan menempel baik dari kertas Koran, kertas gambar,

kalender, maupun kain perca. Jika dilakukan dengan cermat dan teliti karya seni ini juga akan terlihat indah.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitra Wita (2011), “Permainan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak TK Kartika 1-61 Lapai Padang”. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negri Padang: Skripsi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Dalam kegiatan kelas media yang digunakan adalah serbuk gergaji dan ampas kelapa yang penempelannya akan lebih bagus. Dalam kegiatan ini anak sendiri yang akan menempelkan kepada pola gambar sehingga dapat melatih kemampuan berfikir kreatif anak. Sebelum tindakan, kemampuan kreativitas anak 23,4% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Terbukti kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan menempel.

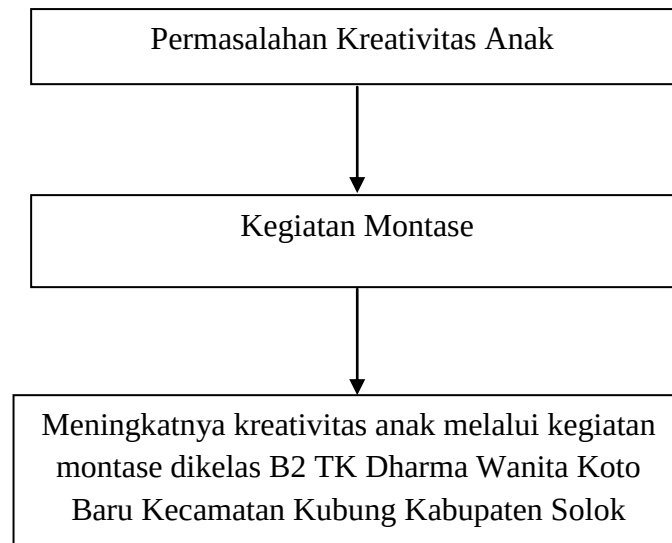
Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama melatih kreativitas anak dalam kegiatan menempel dengan kegiatan yang berbeda. Penelitian yang peneliti lakukan berjudul Meningkatkan Kreativitas Anak usia Dini Melalui Kegiatan Montase di TK Dharma Wanita Kabupaten Solok. Bahan yang digunakan adalah berbagai macam bentuk kertas dan ukuran serta gunting dan lem. Kedua penelitian ini sama-sama bertujuan meningkatkan kreativitas anak dan sama-sama

memberikan kebebasan kepada anak dalam menciptakan karyanya sendiri. Peneliti berharap penelitian yang peneliti lakukan juga dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

C. Kerangka Konseptual

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyiorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Permasalahan yang terjadi di TK Dharma Wanita Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok adalah kreativitas anak yang semakin menurun dan kurangnya upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak di TK. Untuk meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti menerapkan kegiatan montase untuk meningkatkan kreativitas dan seni anak di TK. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan I: Kerangka konseptual Peningkatan Kreativitas Anak

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: “Kegiatan montase dapat mengembangkan kreativitas anak dikelas B2 TK Dharma Wanita Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasar hasil analisa data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan montase sebagai berikut:

1. Montase merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara menggunting dan menempel yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini khususnya di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok pada kelompok B2.
2. Melalui kegiatan montase anak dapat diajak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide kreatif dalam menemukan hal-hal baru.
3. Kegiatan montase adalah kegiatan menggunting dan menempel suatu pola kepada benda tiga dimensi atau benda dua dimensi sehingga menghasilkan sebuah karya yang menarik.
4. Benda yang dapat ditempelkan dalam kegiatan montase bermacam-macam. Bisa dari kertas berwarna, kertas koran, kalender, kain perca, dan lain-lain.
5. Prosedur penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan montase di TK Dharma Wanita Kabupaten Solok ini

meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi, serta analisis dan refleksi.

6. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan format penilaian hasil belajar siswa
7. Melalui kegiatan montase di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok pada kelompok B2 dapat meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini dimana melalui kegiatan ini anak bisa menjadi lebih aktif dan mampu untuk menciptakan suatu bentuk kreasi atau karya yang bermanfaat.
8. Keterampilan anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok pada kelompok B2 setelah mengikuti kegiatan montase menunjukkan hasil yang sangat tinggi, berarti kegiatan montase merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak.
9. Sehubungan dengan diadakannya kegiatan montase dimana kegiatan ini akan menimbulkan keaktifan serta kekreatifan dari anak, maka anak pun merasa senang karena mereka dapat menciptakan suatu karya yang bermanfaat dan menarik.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kegiatan montase dapat meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat mengembangkan berbagai macam media dan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, metode belajar hendaknya

bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak akan bersemangat untuk belajar.

Selain itu diharapkan guru lebih kreatif menciptakan berbagai kegiatan dalam pembelajaran dan selalu memberi semangat dan motivasi dalam belajar sehingga anak tidak merasa terbebani dalam kegiatan belajar yang membosankan.

C. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas ini pada masa yang akan datang.

1. Hendaknya dalam proses pembelajaran guru di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok dapat memanfaatkan kegiatan montase dalam meningkatkan kreativitas anak.
2. Melalui kegiatan montase yang dapat meningkatkan kreativitas anak, sebaiknya guru Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami kebutuhan dan masalah anak dalam belajar sambil bermain
3. Kepada pihak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Solok agar membuat suatu program pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung agar kreativitas anak dapat meningkat dan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak,Ishak.2006.*Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ali Nugraha dan Ratnawati Neny. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara
- Aisyah,Siti.2007.*Pembelajaran Terpadu*,Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara
- Bentri, Alwen dkk.2005 *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04
- Depdiknas. 2002. *Permainan Berhitung di TK*. : Jakarta
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta:Diva pers
- Hurlock, B Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak*. Terjemahan. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Hurlock, B Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Terjemahan. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Kellough. 2008. *Karakteristik Anak Usian Dini*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi
- Menpen. 2009. *Standar Pendidikan AUD*. Jakarta: Depdiknas Direktorat
- Montolalu, B.E.F,Dkk. 2005. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, U. 2005. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua)*. Jakarta: Gramedia
- Muhammad Haryadi.2009.*Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Jaya

- Mulyadi, Seto. 2001. *Smart Star*. Bandung: Kaifa.
- Rachmawati, Y. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Riansyah. 2009. *Serba-serbi Keterampilan*. Jakarta. Amalia
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sartiono. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Bogor: Arya Duta.
- Semiawan, Connny. 2011. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wita, Fitra. 2011. *Permainan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak TK Kartika 1 – 6 Lapai Padang*. Padang: UNP.
- Yandanur. <http://www.yandanur.web.id>. 2002. [perkembangankreativitas.html](http://www.yandanur.web.id/2002/perkembangankreativitas.html)