

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
MEMBENTUK DENGAN GULUNGAN KERTAS KALENDER
DI TAMAN KANAK-KANAK BHAYANGKARI 3 ALAI
PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**Y U R N I
NIM : 57266 / 2010**

**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 Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN MEMBENTUK DENGAN GULUNGAN KERTAS KALENDER DITAMAN KANAK-KANAK BHAYANGKARI 3 ALAI PADANG

Nama : YURNI
Nim : 57266/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Januari 2013

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Hj. Izzati, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti
3. Anggota : Rismareni Pransiska, SS, M.Pd
4. Anggota : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
5. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

ABSTRAK

YURNI. 2013. Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Alai Padang

Pengembangan Kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Alai Padang masih rendah, karena anak belum mampu menciptakan ide atau gagasan yang baru disebabkan oleh strategi dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Subjek Penelitian kelompok B2 yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi, teknik analisis data, dan persentase.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu ide yang baru. Gulungan merupakan kegiatan menggulung kertas sehingga membentuk suatu bentuk seperti pipet.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa pada siklus I peningkatan kreativitas anak masih rendah dan belum mencapai hasil yang maksimal, oleh sebab itu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II peningkatan kreativitas anak dengan hasil sangat tinggi yang diharapkan. Oleh karena itu bahwa dengan Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Bhayangkari 3 Alai Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “***Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 3 Alai Padang*** .” Penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar dan Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Kepala TK Bhayangkari 3 Alai Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan Guru TK Bhayangkari 3 Alai Padang yang telah membantu penelitian ini dalam pengambilan data.
9. Ibu Melisa Petriani, S.Pd yang telah membantu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.
10. Guru kolaborator yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini
11. Anak-anak di TK Bhayangkari 3 Alai Padang khususnya kelompok B2 yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
12. Suami, anak dan orang tua peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, doa, dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini akan lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PERSETUJUAN PENGUJI	ii
PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian AUD.....	8
b. Karakteristik AUD	10
2. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Perkembangan AUD	12
b. Tujuan Pengembangan AUD	14
c. Prinsip-prinsip Perkembangan AUD	16
3. Hakikat Pendidikan AUD	17
a. Pengertian Pendidikan AUD	17
b. Tujuan Pendidikan AUD	18
c. Manfaat Pendidikan AUD	19
4. Hakikat Kreativitas	20
a. Pengertian Kreativitas.....	20
b. Tujuan Kreativitas AUD.....	22
c. Manfaat Kreativitas AUD.....	24
d. Ciri-ciri Anak kreatif	25
e. Keterkaitan Kecerdasan dengan Kreativitas.....	25
f. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas Anak.....	27
g. Faktor-faktor Pendukung Kreativitas	28
h. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga.....	29

i. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah...	30
5. Bermain	32
a. Pengertian Bermain	32
b. Tujuan Bermain AUD	35
c. Karakteristik Bermain AUD	36
d. Manfaat Bermain AUD	37
6 Permainan AUD	40
a. Pengertian Alat Permainan.....	40
b. Karakteristik Alat Permainan.....	43
c. Manfaat Alat Permainan	44
d. Alat Permainan dari Gulungan Kertas	46
a. Cara Pelaksanaan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender	47
B. Penelitian Yang Relevan	50
C. Kerangka Konseptual	51
D. Hipotesis Tindakan.....	52
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Subjek Penelitian	54
C. Prosedur Penelitian	54
1. Kondisi Awal	56
2. Siklus I	56
3. Siklus II	58
D. Instrumentasi.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Analisis Data.....	62
G. Indikator Keberhasilan	64
H. Indikator Kreativitas	64
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	65
1. Deskripsi Kondisi Awal	65
2. Deskripsi Siklus I	70
3. Deskripsi Siklus II.....	103
B. Analisis Data	130
1. Hasil Analisis Data Siklus I	130
2. Hasil Analisis Data Siklus II	136
C. Pembahasan.....	144
BAB V PENUTUP	147
A. Simpulan	147
B. Implikasi.....	148
C. Saran.....	149

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan I	Kerangka Konseptual	51
Bagan II	Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Bhayangkari 3 Alai Padang pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	66
Tabel 4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dari Gulungan Kertas kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)	74
Tabel 4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)	84
Tabel 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)	93
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Membentuk dari Gulungan Kertas Kalender Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3	99
Tabel 4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)	107
Tabel 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)	115
Tabel 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)	123
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas kalender pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	128

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Bhayangkari 3 Alai Padang pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	68
Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dari Gulungan Kertas kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)	76
Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)	86
Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)	95
Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Membentuk dari Gulungan Kertas Kalender Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3	100
Grafik 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Gulungan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai pada Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)	109
Grafik 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)	117
Grafik 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Membentuk dengan Kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)	124
Grafik 4.9 Hasil Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	129
Grafik 4.11 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak siklus I pertemuan I	132
Grafik 4.12 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan II..	133
Grafik 4.13 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan III.	135
Grafik 4.14 Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3	135
Grafik 4.15 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan I..	138
Grafik 4.16 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan II.	140
Grafik 4.17 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan III	142

Grafik 4.18	Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 1,2,3	142
Grafik 4.19	Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I dan Siklus II.....	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Kegiatan Kondisi Awal
Lampiran II	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3
Lampiran III	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3
Lampiran IV	Lembar Pengamatan Kondisi Awal (Kondisi Awal)
Lampiran V	Lembar Pengamatan Akhir Siklus I (Setelah Tindakan)
Lampiran VI	Lembar Pengamatan Akhir Siklus II (Setelah Tindakan)
Lampiran VII	Lembar Wawancara Anak
Lampiran VIII	Lembar Wawancara Siklus I dan Siklus II
Lampiran IX	Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan individu dan terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada cara kebudayaan bangsa tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusiawi, dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat selaku peserta didik.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal. Di lembaga inilah anak pertama keluar dari lingkungan keluarganya dan mulai beradaptasi dengan orang lain di lingkungannya. TK merupakan lembaga yang nantinya akan mengasah dan mulai mengembangkan bakat anak yang ditetapkan dalam Kurikulum TK (2010:2) Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran (2010:2): Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak 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. Sedangkan TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Pembelajaran di lembaga pendidikan TK dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak secara optimal, melalui perantara media pembelajaran. Karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penerimaan anak yang disesuaikan dengan karakteristik umur melalui bermain, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Kurikulum TK 2010, bidang pengembangan kompetensi dasar merupakan potensi-potensi pada diri anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan usia dan karakteristik anak, seperti : pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan fisik motorik. Sikap dan nilai yang dikenal melalui sejumlah hasil belajar yang diukur dan diamati melalui pelaksanaan indikator-indikator yang ada terutama pada bidang kemampuan berbahasa.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga anak dapat berkembang untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya. Setiap orang memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda-beda. Karenanya membutuhkan pendidikan berbeda-beda pula. Pendidikan berguna untuk memandu serta memupuk bakat tersebut. Kreativitas dan daya cipta akan memungkinkan penemuan baru dalam ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya.

Perkembangan teknologi menuntut para pendidik untuk lebih memperkaya dan membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan, berbagai kreativitas agar dapat dikembangkan pada anak sejak usia dini. Pengembangan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berpikir yang kreatif yang bercirikan pemikiran divergen, oleh kelenturan, kelancaran, keaslian, dan pendalaman berpikir. Pengembangan kreativitas anak hendaklah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri hasil kegiatan yang mereka lakukan, dengan begitu anak akan bangga dengan hasil karya sendiri dan selalu optimis dalam segala aktifitas dengan ucapan saya bisa, sehingga mereka akan selalu mencoba, dan mencoba.

Pendidikan anak usia dini juga diharapkan mampu menumbuhkembangkan kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide, serta membangun sistem berpikir yang langsung dapat mereka pergunakan, pada masa usia dini yang disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh, dan mempengaruhi pembentukan keperibadian anak di masa yang akan datang, anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan pembentukan pribadi pada masa mendatang.

Pemenuhan kebutuhan berkreasi dengan berbagai cara dan media yang digunakan pada anak usia dini adalah suatu yang sangat prioritas. Melalui kegiatan berkreasi tersebut baik dalam bentuk hasil karya bentuk maupun dalam bentuk perilaku sesungguhnya memupuk dan mengembangkan

kemampuan anak untuk berkreasi. Dengan terus memberikan wadah bagi anak usia dini untuk berkreasi dan memunculkan perilaku kreatif sebagai hasil pemikiran kreatif. Oleh sebab itu pembelajaran kreativitas perlu mendapatkan binaan yang selektif agar daya ekspresi anak berkembang dengan baik dalam melahirkan ide-ide kreativitas yang inovatif.

Kemampuan perkembangan yang dicapai anak harus dapat memenuhi perkembangan kemampuan dasar dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada masing-masing anak terutama dalam perkembangan seni yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas anak. Peranan pendidik, orang tua dan orang dewasa lainnya sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi dan belajar dengan menyenangkan. Sesuai dengan perkembangan kemampuan dasar untuk fisik motorik mempunyai kompetensi dasar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran pengembangan kreativitas anak terlihat belum maksimal, anak terlihat kurang kreatif dan kehabisan ide dalam aktivitas yang dilakukan. Hal ini disebabkan karena, selama ini strategi pembelajaran tentang kreativitas anak hanya melalui kegiatan menggunting bentuk, kemudian anak disuruh menempel, dan membentuk dengan plastisin. Anak hanya mengenal bentuk yang sudah ada lalu anak menggunting atau mencocok dengan jarum, melipat kertas tanpa adanya karya yang dapat dibuat dengan bentuk-bentuk lain seperti

sebuah karya yang baru (menciptakan bentuk dari kertas, kulit jagung membentuk bunga dan lain sebagainya). Untuk lebih meningkatkan daya kreativitas anak maka pembelajaran ini dapat diberikan berupa permainan, menyusun *puzzle*, membuat kolase, dan montase sehingga dapat lebih meningkatkan daya kreativitas anak. Disamping itu guru juga harus dapat meningkatkan kompetensi kreativitas.

Kenyataan tersebut di atas, dalam pembelajaran kreativitas anak khususnya di kelompok B1, anak melakukan kegiatan menggambar, menggunting bentuk dari kertas, melipat bentuk, dan mewarnai gambar. Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengaplikasikan kemampuan dan profesionalismenya dalam menciptakan alat peraga dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam merangsang perkembangan kreativitas anak. Pemilihan metode dan strategi yang digunakan guru juga mempengaruhi minat dan perhatian anak.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang diberi judul: “Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Bhayangkari 3 Alai Padang sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menciptakan suatu ide atau gagasan.
2. Strategi yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran.
3. Media pembelajaran kreativitas yang diberikan guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membatasi masalah pada belum mempunyai anak menciptakan suatu ide atau gagasan di TK.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimanakah membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat meningkatkan kreativitas anak?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka, rancangan pemecahan masalah adalah melalui permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender akan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Bhayangkari 3 Alai Padang.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan permainan membentuk dengan gulungan kertas Kalender di TK Bhayangkari 3 Alai Padang.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Anak, memberikan bekal dasar yang kuat tentang pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.
2. Bagi Peneliti, sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berkreasi, mencipta bentuk.
3. Bagi Guru dan Kolaborator, memperbaiki proses pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas anak di TK Bhayangkari 3 Alai Padang.
4. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

H. Definisi Operasional

Kreativitas merupakan hasil karya cipta ataupun inovasi dari karya yang sudah ada menjadi suatu penemuan baru yang lebih mempunyai nilai karya seni sesuai dengan kemampuan kreativitas/ keterampilan yang dimiliki seseorang.

Permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender adalah membuat bentuk dengan gulungan kertas kalender yang disatukan antara gulungan yang satu dengan yang lainnya dengan lem, dijadikan suatu karya kreativitas dengan cara menggunting sesuai motif yang diinginkan. Motif yang di buat beraneka ragam, seperti bentuk bunga yang disusun secara bervariasi, membuat bentuk rumah, membentuk kotak atau tabung/ silinder atau menurut kreasi anak sendiri, dan sebagainya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak pada umumnya bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, bakat, minat yang berbeda-beda. Ada anak yang berbakat menari, menyanyi, ada pula yang berbakat dalam bidang matematika, bahasa, dan ada pula yang berbakat olahraga. Kenyataan menunjukkan bahwa setiap anak tidak sama, ada yang sangat cerdas, ada yang biasa saja, dan ada yang kurang cerdas.

Anak usia dini pendapat Ramli (2009:67) mengemukakan bahwa merupakan sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Sedangkan Hendrick dalam Ramli (2005:67) mengemukakan bahwa dalam masa usia dini merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan merupakan suatu unit kesatuan yang terdiri dari atas banyak aspek perkembangan, seperti perkembangan dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling

mempengaruhi satu dengan yang lain. Pada usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Meskipun perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan, dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Anak bersifat unik, tidak ada anak yang sama meski kembar siam sekalipun. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, minat, dan bakat sendiri-sendiri. Dewantara dalam Suyanto (2005:6) menjelaskan bahwa perkembangan merupakan rangkuman dari cipta, rasa, dan karsa. Seorang guru harus mampu memahami kebutuhan khusus dan kebutuhan individual anak.

Hurlock dalam Kamtini (2005:31) mengatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan 3 alasan yaitu: 1) anak senang mengulang-ulang suatu aktifitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan tersebut, 2) anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut, 3) anak mudah dan cepat belajar.

Sedangkan NAEYC (*National Association Education for Young Children*) menurut Hartati (2007:11) bahwa anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus.

Dari simpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang lahir telah membawa segala keunikan yang merupakan ciri dari anak usia dini, yang masih putih bersih dengan segala potensi yang berbeda-beda yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Tinggal bagaimana orang tua dan seorang pendidik setelah memasuki usia sekolah sebaik mungkin mengembangkan semua potensi tersebut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang karakteristik anak yang dikemukakan oleh Brenner dalam Masitoh (2008:14) sebagai berikut :

- 1) Anak bersifat unik
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.
- 3) Anak bersifat aktif dan energik.
- 4) Anak bersifat egosentris
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- 6) Anak berjiwa petualang.
- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi.

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, anak usia dini

sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak yang khas ini dikemukakan oleh Kellough dalam Hartati (2007:12) adalah 1) egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, 2) memiliki *curiosity* yang tinggi yaitu anak menganggap apapun yang dijumpainya adalah istimewa, menarik, dan menakjubkan dalam prespsinya. 3) anak adalah makhluk sosial yaitu senang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya, 4) anak adalah unik (*the unique person*), 5) anak kaya dengan fantasi, 6) daya konsentrasi yang pendek dan 7) usia yang paling potensial untuk mengembangkan semua kemampuannya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini berbeda-beda yang terdiri dari perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya.

Bredenkamp & Copple dalam Ramli (2005:68) karakteristik anak usia dini adalah: 1) ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling keterkaitan, 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur, dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang telah tercapai sebelumnya. 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang

berbeda dari satu anak kepada anak yang lain. 4) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup. 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang semakin besar. 6) Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya. 7) Anak belajar aktif mereka mengambil pengalaman dari budaya di sekitarnya. 8) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan. 9) Anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas yang aman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan yang berkesinambungan dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun secara teratur, yang dibangun berdasarkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan. Karakteristik anak usia dini dapat juga diperhatikan dari kematangan interaksi biologis dengan lingkungan anak, seperti cara anak bermain dengan teman laki-laki atau perempuan.

2. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan AUD

Pengembangan anak usia dini penting untuk diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta baik di dalam keluarga

maupun di Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Taman Kanak-kanak (TK) sebelum memasuki pendidikan dasar.

Santrock dalam Syamsu (2011:1) menyatakan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupan anak mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja sampai masa dewasa. Perkembangan dapat juga diartikan sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmani) maupun psikis (rohani) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara terus menerus, sistematis, progresif, dan berkesinambungan.

Hurlock dalam Kamtini, (2005:31) mengatakan bahwa perkembangan masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan tiga aspek yaitu : 1). Anak senang mengulang-ulang sampai mereka terampil melakukan suatu aktivitas, 2). Anak bersifat pemberani tidak terhalang rasa takut, 3). Anak mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih lentur dan keterampilan yang dimiliki sedikit sehingga keterampilan yang baru tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.

Sedangkan Montolalu (2007:6.3) mengatakan hakekat perkembangan anak usia dini merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak pada usia 4-6 tahun, yang direncanakan secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan

melalui kegiatan, “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Usia dini merupakan kehidupan yang sangat aktif mempunyai dorongan alamiah untuk bermain menggunakan seluruh panca indera dan kemampuannya.

Peneliti simpulkan bahwa hakekat pengembangan anak usia dini merupakan hak yang hakiki dibawa sejak lahir, mempunyai bakat alamiah, beraktivitas dengan dorongan dari dalam anak itu sendiri yang sudah terencana secara sistematis, dan terprogram. Pendidik hanya mengarahkan tanpa dengan paksaan agar kreativitas tumbuh dan berkembang sebagai yang cerdas dan terampil.

b. Tujuan Pengembangan Anak Usia Dini

Usia dini adalah suatu tahap kehidupan yang berbeda dari tahap ke tahap kehidupan manusia lainnya dan mempunyai karakteristik tersendiri. Berbekal pengetahuan tentang perkembangan anak dapat diaplikasikan dalam pendidikan pada anak usia dini, sebagai usaha pendidikan yang mempraktekkan perkembangan anak. Artinya, mendidik anak dengan cara harmonis, penuh kasih sayang, serta pengetahuan yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kamtini dalam buku berjudul bermain gerak dan lagu di TK (2005:33) mengemukakan tujuan pengembangan masa anak-anak adalah meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, serta moral, dan nilai-nilai agama. Karena itu, dibutuhkan kondisi dan

situasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani anak agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Soegeng dalam buku berjudul dasar-dasar pendidikan di TK (2006:2.18) mengemukakan tujuan pendidikan dalam usaha meningkatkan perkembangan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat, dan optimal atau memiliki kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Jika tujuan ini berhasil dicapai maka lahirlah generasi muda yang berkualitas, dan berperadaban.

Sementara itu, Dewantara dalam Soegeng dalam buku berjudul dasar-dasar pendidikan di TK (2006:2.19) mengemukakan tujuan pendidikan terhadap perkembangan anak usia dini yaitu sesuai dengan sebutan TK merupakan Taman Indria dengan tujuan: 1). Mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat, 2). Menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan sekitar anak. Untuk mencapai tujuan tersebut kegiatan utama anak adalah menggambar, menyanyi, berbaris, bermain, serta melakukan pekerjaan tangan secara bebas dan teratur.

Peneliti simpulan tujuan pengembangan anak usia dini adalah memfasilitasi anak dengan aktivitas yang berguna, bermanfaat terhadap potensi yang dimiliki anak secara alamiah sehingga dapat membentuk manusia yang berkualitas, dan membanggakan kehidupan di masa mendatang. Pendidik hendaknya memperhatikan karakteristik perkembangan anak agar pengetahuan yang diserap anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Sebagaimana yang dijelaskan pada hakikat perkembangan anak usia dini yaitu: bahwa manusia lahir dengan membawa potensi kreatif, seperti perkembangan bayi yang dapat memanipulasi gerakan ataupun suara dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Keadaan ini akan berlangsung secara bertahap seumur hidup anak. Seperti yang dikemukakan oleh Syamsu (2011:4) bahwa prinsip perkembangan Anak usia Dini terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- 1) Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*Never Ending Process*) yaitu: perkembangan fisik, dan psikis berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai masa tua.
- 2) Aspek perkembangan saling mempengaruhi, yaitu: setiap perkembangan saling mempengaruhi.
- 3) Perkembangan mengikuti pola tertentu, yaitu perkembangan merupakan hasil perkembangan tahap sebelumnya.
- 4) Perkembangan terjadi pada tempo berlainan, yaitu perkembangan fisik dan psikis mencapai kematangan pada tempo yang berbeda-beda.
- 5) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas, yaitu setiap perkembangan anak mempunyai ciri khas tersendiri.

- 6) Individu yang normal akan mengalami fase perkembangan, yaitu: masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, anak, remaja, dan dewasa.

Penulis simpulkan bahwa prinsip perkembangan itu terjadi terus menerus dengan pola-pola tertentu secara teratur, di mana semua aspek saling mempengaruhi, saling berkesinambungan, namun dalam pencapaian tingkat kematangan berbeda-beda.

3. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Husein dalam Sumantri (2005:3), mengatakan bahwa anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak lebih lanjut. Husein mengatakan bahwa pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pembangunan diberbagai bidang yang didukung oleh atmosfir masyarakat belajar. Oleh sebab itu masa usia dini sangat baik dalam melaksanakan usaha pendidikan, mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

UU Sisdiknas Tahun 2003 No. 26 dalam Sumantri dalam buku berjudul model pengembangan motorik AUD, (2005:2) pendidikan anak usia dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan dan pembinaan

potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal.

Dapat disimpulkan dari beberapa pernyataan di atas bahwa hakekat AUD merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang mempunyai keunikan tersendiri yang memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial emosional serta bahasa dan dengan keunikan itulah yang membedakan anak yang satu dengan lainnya dalam berbagai aktivitas yang dilakukannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak belum, mengetahui tata-krama, sopan-santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Juga perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan untuk belajar

agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupannya dan strategis bagi pengembangan suatu bangsa.

c. Manfaat Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu pendidikan anak usia 4-6 tahun, yang memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Bihler (dalam Masitoh, 2008:1.6) mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bermanfaat dalam berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 (dalam Masitoh, 2008:1.6) menyatakan 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 di masa yang akan datang.

Jelaslah bahwa pendidikan dimasa dini sangat bermanfaat untuk memberikan rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan

baik jasmani maupun rohani anak. Pendidikan di usia dini juga bermanfaat bagi kesiapan mental anak untuk memasuki pendidikan tingkat selanjutnya, dalam usaha penyesuaian diri anak.

4. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pada dasarnya pengertian kreativitas ini bertitik tolak dari semua kegiatan anak. Kreativitas merupakan kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan bakat dan minat untuk mengembangkan potensi anak. Oleh sebab itu, pendidik harus melengkapi media atau alat peraga yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam rangka meningkatkan kreativitas.

Rachmawati dalam buku berjudul “Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak”, (1994:13) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengamplifikasi terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Wahyudin dalam buku berjudul “Anak Kreatif” (2007:12) berpendapat kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang

baru dan orisinil yang berwujud ide-ide dan alat-alat, serta spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Sumanto (2005:11), kreativitas adalah suatu kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan keterampilan yang dimilikinya.

Semiawan (2001:4), dalam bukunya menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Ini berarti bahwa dengan kreativitas anak mampu menciptakan gagasan baru. Pernyataan ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Gordon (dalam Moeslichatoen, 1985:19), yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Hurlock (1978:6), kreativitas menjadikan anak merasa senang dan kepuasan yang sangat berharga dan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kepribadiannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan untuk menghasilkan komposisi, produk apa saja baik pengalaman sebelumnya maupun ide-ide baru yang

bermanfaat dan bermakna serta sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini membuat anak senang merasakan kepuasan tersendiri yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak tersebut.

Peningkatan kreativitas anak usia dini TK sangat penting, namun usaha kearah hal tersebut dengan mempersiapkan media yang dapat menarik minat anak. Dengan demikian, kegiatan yang paling tepat adalah dengan bermain. Peningkatan kreativitas melalui bermain bertujuan merangsang kemampuan anak untuk membuat kombinasi baru, menumbuhkan percaya diri, fleksibelitas dan orisinal. Sebagai pendidik hendaknya merespon anak yang tidak bisa, serta merangsang berpikir, rasa ingin tahu dan emosi anak.

Peningkatan kreativitas hendaklah dilakukan terencana dan sistematis. Oleh karena itu, guru hendaknya menyediakan alat peraga atau media yang bervariasi dan menarik, sehingga anak merasa senang, dan betah dalam bermain.

b. Tujuan Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu ungkapan khususnya bagi anak-anak pra sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kreativitas anak ditampilkan dalam berbagai bentuk karya seperti gambar, bercerita atau bermain peran. Atas dasar itu pula Utami dalam Montolalu (2007:3.5) mengemukakan tujuan pengembangan kreativitas anak yaitu: 1) mengenal cara

mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik yang dikuasai anak. 2) menemukan alternatif pemecahan masalah. 3) membuat anak memiliki kepuasan diri. 4) membuat anak memiliki sikap keterbukaan. 5) membuat anak kreatif

Montolalu dalam buku berjudul “Bermain dan Permainan” (2007:3.5) mengemukakan beberapa alasan tujuan pengembangan kreativitas anak di TK adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki:
 - (1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.
 - (2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
 - (3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran.
 - (4) Elaborasi dalam gagasan.
 - (5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan.

Pendapat di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa tujuan kreativitas bagi anak usia dini adalah mengembangkan cara berpikir anak terhadap masalah yang dihadapi, dalam berkarya, dan dapat meningkatkan jati diri anak serta memberikan kepuasan tersendiri dalam diri anak atas segala yang telah dicapai. Kreativitas juga bertujuan mengenalkan anak mengekspresikan diri, mengenalkan

penemuan alternatif terhadap suatu masalah, memberikan kesibukan pada diri anak, sehingga anak merasa puas terhadap kegiatan yang dilakukannya.

c. **Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini**

Setiap pengembangan mempunyai manfaat sesuai dengan kemampuan yang dilaksanakan. Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek. Montolalu (2008:3.6) mengemukakan beberapa fungsi pengembangan kreativitas bagi anak sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak.
Anak dengan sendirinya memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.
- 2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa.
Kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan kreativitas anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang menyebabkan ketegangan pada dirinya.
- 3) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

Peneliti simpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada anak seperti kemampuan kognitif anak, kesehatan jiwa anak, dan mengembangkan kreativitas estetika anak.

d. Ciri-ciri Anak Kreatif

Pada hakekatnya anak memiliki potensi kreativitas yang tinggi memiliki sikap dan perilaku, suka bermain, aktif serta ingin tahu atau bereksplorasi, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, inderanya peka, masing-masing anak adalah unik.

Munandar (2004:34) menyatakan tiga kondisi dari pribadi kreatif adalah sebagai berikut: (a) keterbukaan terhadap pengalaman (b) kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (c) kemampuan bereksprimen untuk bermain dengan konsep-konsep.

Rachmawati (2005:15) menyatakan ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori adalah: Kategori kognitif, dan non kognitif. (1) Kategori ciri kognitif adalah orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. (2) Kategori ciri non kognitif adalah motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Peneliti simpulkan bahwa anak yang kreatif mempunyai ciri-ciri yaitu memiliki rasa kreativitas yang tinggi, suka bermain, aktif, banyak bertanya, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak yang kreatif juga mandiri dan cepat bersosialisasi dengan lingkungan yang baru sekalipun.

e. Keterkaitan Kecerdasan dan Kreativitas

Kecerdasan dan kreativitas saling berkaitan walaupun tidak mutlak. Anak yang kreatif dapat dipastikan ia adalah cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif.

Rachmawati (2005:20), perilaku anak cerdas dengan skor IQ tinggi dan memiliki karakteristik kreatif sebagai berikut:

- a) Lincih dalam berpikir ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, serta aktif, giat bertanya dan cepat tanggap dalam menjawab suatu persoalan.
- b) Tepat dan cermat, konsekuesi dalam bertindak dan memperhitungkan berbagai hal yang mungkin terjadi.
- c) Mempunyai semangat bersaing (kompetitif) terhadap rangsangan positif maupun negative untuk memotivasi diri.
- d) Selalu berkeinginan untuk menjadi lebih baik (*progresif*).
- e) Cepat menemukan perbedaan dan mudah menangkap yang tidak biasa akan dijadikan bahan dasar untuk menemukan kreativitas lebih lanjut.

Selain itu anak kreatif juga memiliki keinginan belajar yang tinggi dan tidak mudah putus asa dalam proses belajar. Mereka juga memiliki kepekaan yang tinggi, *responsive* dan empati yang tinggi terhadap lingkungan di sekitar mereka.

Anak yang kreatif tidak kaku dan memiliki spontanitas yang tinggi terhadap stimulus yang muncul dari lingkungan interen maupun lingkungan ekstern. Kemudian mereka memiliki kemampuan bertahan untuk menghadapi frustasi sehingga tidak mudah putus asa dalam menghadapi permasalahan, mampu mengendalikan diri, mengatur suasana hati dan menjaga beban stress agar tidak melumpuhkan kemampuan berpikir (stabilitas emosi yang baik).

Seto (2004:11) menyatakan kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak. Sampai pada usia empat tahun seorang anak telah mencapai separuh kecerdasannya. Itulah

sebabnya rangsangan yang diberikan pada tahun-tahun pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya.

Pendapat di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa kecerdasan dan kreativitas saling berkaitan walaupun tidak mutlak. Anak yang kreatif dapat dipastikan cerdas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak mudah putus asa. Oleh sebab itu perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak.

f. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas Anak

Rachmawati (2005:7) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat potensi kreativitas adalah sebagai berikut :

- 1) Psikologis
Perilaku dapat menghambat perilaku kreatif, diantaranya seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan diri sendiri yang tidak perlu, ketakutan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidak beranian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, merasa ditentukan nasib, hereditas kedudukan seseorang dalam hidup.
- 2) Biologis
Dari sudut biologis, kemampuan kreatif merupakan ciri herediter, dan lingkungan menjadi faktor utama gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas inteligensi dan kreativitas.
- 3) Fisiologis
Mengalami kendala karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan.
- 4) Sosiologis
Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan.

g. Faktor-faktor Pendukung Kreativitas Anak

Hurlock (1978:11) mengemukakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

a) Waktu

Bila anak diberikan kebebasan, sehingga anak dalam bermain penuh dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.

b) Kesempatan Menyendiri

Anak menjadi kreatif bila orang tua dan guru memberikan kesempatan untuk mengembangkan kehidupan imajinatif.

c) Sarana

Sarana yang menarik dapat merangsang, eksperimentasi dan eksplorasi kreativitas.

d) Lingkungan Yang Merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah dapat merangsang, kreativitas.

e) Hubungan Orang Tua Anak Yang Tidak Posesif

Orang tua tidak terlalu melindungi atau posesif akan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, hubungan orang tua dan anak sangat mendukung kreativitas.

f) Cara Mendidik Anak

Mendidik anak secara demokratis permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan dengan mendidik otoriter akan mematikan kreativitas anak.

g) Kesempatan Untuk Memperoleh Pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai kreatif.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas adalah waktu, kesempatan menyendiri, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

h. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terdekat dalam memberikan kesempatan pada anak untuk berkreaitivitas. Munandar dalam buku Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (1999:32) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas adalah sebagai berikut : 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan. 2) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal. 3) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri. 4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal. 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan. 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak. 7) Menikmati keberadaannya bersama anak. 8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja. 10) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak lain.

Para psikolog yakin bahwa anak dilahirkan dengan potensi untuk menjadi kreatif. Dengan demikian perkembangan kreativitas hendaknya diberikan kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak dalam keluarga sangat penting, karena kondisi yang menguntungkan muncullah kreativitas dan dapat menjadikan anak untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreativitasnya.

i. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah

Munandar (1999:34) hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas adalah: 1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadian. 2) Menciptakan lingkungan kondusif akan memudahkan anak mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitas. 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, memberikan stimulasi yang tepat pada anak. 4) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Guru kreatif adalah guru yang selalu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing anak didik, sehingga anak senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Rachmawati (2005:31) mengemukakan beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak

didik adalah: 1) Percaya diri, percaya diri dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. 2) Berani Mencoba Hal Baru, untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan yang bervariasi. 3) Memberikan Contoh, Sosok guru profesional sebagai figure dan teladan bagi anak didik. 4) Menyadari Keragaman Karakteristik Anak 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi. Untuk mengembangkan kreativitas, menurut bakat dan minat masing-masing anak. *Positive Thinking*, Guru harus dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu terjadi dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul.

Amabile (dalam Munandar, 1999: 10), menyatakan empat hal yang harus dihindari disekolah, karena dapat mematikan kreativitas adalah:

- 1) Evaluasi
Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif adalah pendidik tidak akan memberikan evaluasi atau menunda mengevaluasi sewaktu anak sedang berkreasi.
- 2) Hadiah
Pemberian hadiah dapat merusak *intrinsic* dan mematikan kreativitas.
- 3) Persaingan (Kompetisi)
Persaingan lebih kompleks dari pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena persaingan terhadap pekerjaannya yang terbaik akan diberi hadiah.
- 4) Lingkungan yang Membatasi
Lingkungan yang menyakitkan menghilangkan minat anak terhadap ilmu meskipun hanya sementara.

Munandar (1999:45) mengemukakan beberapa konsep dan pengembangan kreativitas bertitik tolak dengan pendekatan 4P adalah sebagai berikut:

- a) Pribadi
Guru harus menghargai kemampuan masing-masing anak dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi.
- b) Pendorong
Guru harus memberikan bimbingan dan menstimulus anak tanpa memaksakan kehendak kepada anak.
- c) Proses
Guru harus memberikan motivasi untuk menciptakan sesuatu yang baru dan anak dapat menyelesaikan serta menemukan solusi atas permasalahan yang ditemui dalam berkreativitas.
- d) Produk
Anak usia dini yang masih dalam proses pertumbuhan, perlu mendapat bimbingan dan arahan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak tanpa mengganggu dalam berkreativitas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa guru harus menghargai bakat dan minat anak karena individu yang berbeda-beda baik dalam kemampuan maupun perkembangannya. Selain itu guru harus memberikan dorongan dan kesempatan pada anak untuk memilih dan berkarya sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki anak, tanpa menuntut hasil melainkan proses.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Musfiroh (2005:1), menjelaskan bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun. Orang tua di Meksiko mengajarkan anak mereka dengan permainan tepuk yang

disebut “tortillas”, sementara anak yang lebih besar dan orang dewasa bermain “loteria”. Orang Indian Timur bermain sepak bola, sementara anak-anak bermain lompat-lompat yang disertai nyanyian. Di Indonesia, orang tua mengajari bayi mereka dengan bermain “tepuk ame-ame” dan “cilukba”. Sementara itu, anak remaja dan sebagian orang tua bermain layang-layang. Dalam kegiatan bermain itu, orang tua dan anak-anak mungkin tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri, tetapi juga terpesona oleh permainan orang lain.

Bagi anak-anak, menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak, menurut Semiawan dalam Musfiroh, (2005:1), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebihan, jika Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:1) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi yaitu mewujudkan semua khayalan yang terlintas dalam pikiran anak saat dia bermain, bereksplorasi yaitu meninjau/ menjelajah secara langsung

sesuatu kegiatan seperti anak diajak ke pabrik tahu, anak akan memahami dan mengetahui apa dan bagaimana proses terjadinya tahu, sedangkan mencipta sesuatu anak dapat bereksperimen seperti membuat campuran beberapa warna dengan demikian akan tercapai warna yang baru.

Bronson dalam Musfiroh (2005:2), mengatakan bahwa anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat ulah mereka rasakan.

Hurlock dalam Musfiroh (2005:2), mengatakan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Wing dalam Musfiroh (2005:4), mengatakan bermain adalah kebutuhan. Kegiatan bermain dapat dilakukan kapan pun sekehendak anak. Ketika melihat pasir, misalnya, anak dapat bermain dan melakukan apa yang diinginkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain penting bagi kehidupan anak dalam bereksperimen, bereksplorasi serta dapat memberikan kepuasan tersendiri dalam diri anak tanpa adanya tekanan.

b. Tujuan Bermain bagi AUD

Bermain bagi anak adalah mutlak yang diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Seperti yang diungkapkan Santoso (2006:4.4), tujuan anak bermain adalah : “Untuk melatih kecerdasan musical, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan inter personal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intra personal (bersifat intro spektif), yaitu kemampuan untuk mengetahui jati dirinya serta kecerdasan spiritual”.

Suyanto dalam Santoso (2006:4.6) menguraikan beberapa tujuan bermain yaitu:

- 1) Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik.
- 2) Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif.
- 3) Bermain dapat mengembangkan kemampuan afektif.
Yaitu: bermain dapat memberikan pemahaman kepada anak adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.
- 4) Bermain dapat mengembangkan bahasa.
- 5) Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial.

Peneliti simpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak adalah untuk melatih kecerdasan musical, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan inter personal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intra

personal (bersifat intro spektif), yaitu kemampuan untuk mengetahui jati dirinya serta kecerdasan spiritual.

c. **Karakteristik Bermain Anak Usia Dini**

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain dengan mengenali karakteristik bermain anak seorang pendidik akan lebih peka dan lebih tanggap menilai tentang kegiatan bermain yang diprogramkan dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH), sehingga penilaian bermain anak terukur dengan valid, adil dan sesuai dengan kompetensi anak secara individual.

Karakteristik bermain pada anak-anak Musfiroh (2005:6) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan mengembirakan (*enjoyable*).
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
- 5) Bermain juga bersifat nonliteral (pura-pura) atau tidak senyatanya.
- 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan.
- 7) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain.
- 8) Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

Montolalu (2007:2.4) diuraikan beberapa karakteristik bermain anak sebagai berikut:

- (1) Bermain adalah suka rela, yaitu didorong oleh motivasi anak tanpa adanya paksaan dari orang lain.
- (2) Bermain adalah pilihan anak, yaitu anak memilih aktivitas yang dilakukannya.
- (3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, yaitu aktivitas yang dilakukan anak membuat anak merasa gembira dan bahagia.
- (4) Bermain adalah simbolik, yaitu menghubungkan daya fantasi atau imajinasi terhadap kenyataan yang dilihatnya. Misalnya anak berpura-pura memerankan tokoh seorang guru.
- (5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, yaitu dalam bermain anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen.

Peneliti simpulkan bahwa karakteristik bermain adalah diantaranya bersifat menyenangkan, tidak dipaksakan, bersifat spontan, sukarela, mempunyai aturan, bersifat aktif, dan fleksibel. Bermain juga merupakan ciri dari tingkatan usia dan identik dengan dunia anak. Bermain bagi kehidupan anak yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi dalam diri anak.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Musfiroh (2005:15) mengatakan manfaat bermain bagi anak diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain.
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Contoh anak bermain dokter-dokteran, dia akan meniru karakter seorang dokter.
- 3) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri dan sebagainya.

- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini :
 - (1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
 - (2) Kerja sama yakni interaksi saling membantu, berbagi dan pola pergiliran.
 - (3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
 - (4) Peduli terhadap orang lain seperti memahami dan menerima perbedaan individu.
- 6) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- 7) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial seperti sebagai penawar kesembuhan rasa sakit dan kesedihan.
- 8) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
- 9) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
- 10) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 11) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua, seperti dalam bermain anak mempraktekkan serpihan bahasa lain (*hallo, I' am sorry*).

Dewey (dalam Faizah, 2008:115) bermain bagi anak sama dengan bekerja bagi orang dewasa. Dalam bermain berbagai pengalaman, memahami simbol yang terdapat dalam aturan bermain akan terpadu sebagai penguat kognitif, fisik dan sosial emosi mereka. Selanjutnya Dewey menjelaskan bahwa anak datang ke sekolah bertujuan untuk berbuat, melakukan sesuatu yang bermanfaat dan menyenangkan.

Piaget dalam Faizah (2008:111) tertarik dengan kegiatan bermain dan mengidentifikasikannya dalam berbagai teori setelah ia mengamati perilaku anak sendiri. Sedangkan Parten dalam Faizah

(2008:115) menggambarkan bahwa bermain bermanfaat sebagai proses sosial anak membentuk perilaku dengan beberapa tahapan antara lain:

- 1) Pengamat perilaku (*on looker Behavior*).
Anak dengan mudah mengamati perilaku orang lain saat bermain.
- 2) Bermain sendirian (*solitary play*).
Bermain sendiri ini kurangnya pengalaman anak dalam bermain.
- 3) Bermain sejajar (*parallel play*).
Seorang anak yang berbagi mainan atau menghubungkan permainan mereka, maka itulah makna dari bermain paralel.
- 4) Bermain dengan teman sebaya (*associative play*).
Bermain dengan teman sebayanya permainan awal berkelompok. Melibatkan anak dengan kegiatan yang sama, saling berbagai mainan tanpa adanya persetujuan dan aturan.
- 5) Bermain dengan kerja sama (*cooperative play*).
Bermain dengan kerja sama merupakan tahap berikutnya dari bermain asosiasi antara anak telah terjalin kerja sama dengan perannya masing-masing.

Kamtini (2005:99) mengemukakan bahwa anak bermain dan beraktifitas menandakan keadaan fisiknya dalam keadaan yang sehat. Untuk itu bahwa bermain dan bernyanyi merupakan bagian dari kehidupan anak. Dengan bermain dan bernyanyi anak dapat bersosialisasi dan dapat mempengaruhi serta mengendalikan pusat syaraf dan dapat pula memberikan latihan pada tenggorokan.

Penulis simpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah membantu mengembangkan kemampuan, pengetahuan sosialisasi anak, membantu mengembangkan berpikir abstrak, mendorong berpikir kreatif, mengurangi rasa takut pada diri anak, membantu anak

kreatif dalam mengambil suatu keputusan, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mengontrol gerak motorik.

6. Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Alat Permainan

Sudono (1995:7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Permainan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, karena macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Sehubungan dengan alat permainan di atas ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai bentuk utuhnya dan lain-lain. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan.

Sudono (1995:8) menyatakan bahwa untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan aktif dan menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya yang merupakan masukan-masukan pengamatan

maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran.

Selanjutnya Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi. Alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

Alat permainan adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak, dan tidak membatasi hanya pada satu kreativitas tertentu.

Sugianto dalam Hartati (2007:41) mengemukakan bahwa:

“Alat permainan merupakan suatu alat yang di gunakan dalam melakukan aktivitas sehari-hari pada anak usia dini dan melalui alat permainan ini anak memperoleh suatu kesenangan dari kegiatan yang sepenuhnya bergantung pada kehendaknya sendiri, bermain dengan alat bermain akan menambah keaktifan anak dan dapat merangsang anak untuk mengeluarkan ide-ide yang ada pada dirinya dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan yang dimilikinya”

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada paksaan Sugianto dalam Hartati (2007:97)

Tedja (2005:61) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat dipergunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan macam-macam tujuan, bermanfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan, serta motorik anak
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat maupun pemilihan bahannya.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
- 5) Sifatnya konstruktif

Menurut pendapat di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, macam-macam alat permainan sebagai alat pelengkap untuk bermain sangat beragam adanya. Alat permainan ini ada yang bersifat mengelompokkan memadukan, dan mencari pasangan.

b. Karakteristik Alat Permainan

Sujiono (2009:19) mengemukakan karakteristik alat permainan sebagai berikut:

- 1) Alat permainan hendaknya dibuat multiguna
- 2) Bahan yang digunakan mudah dan murah harganya
- 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak
- 4) Alat peraga yang dibuat menimbulkan kreativitas bagi anak, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya pikir dan imajinasi.
- 5) Dapat digunakan secara individu atau kelompok.
- 6) Alat yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 7) Bahan yang digunakan tidak mudah rusak atau tahan lama.

Ada beberapa karakteristik alat permainan yang digunakan oleh Rachmawati (2005:33) antara lain:

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

Sesuai dengan pendapat para ahli diatas dapat peneliti menyimpulkan bahwa permainan yang dibuat hendaknya bermanfaat, murah harganya, tidak mudah rusak, dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak.

c. Manfaat Alat Permainan

Soefandi (2009:43) manfaat alat permainan antara lain:

- 1) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi.
- 3) Menambah nilai, norma, etika, moral, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung unsur pendidikan.
- 4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
- 5) Menambah nilai agama.
- 6) Melatih keterampilan anak.
- 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak.
- 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
- 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan yang bergizi, kedisiplinan dan kemandirian.

- 10) Melatih kerjasama dan gotong royong dan toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak.
- 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung.
- 12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau yang lain.
- 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat.
- 14) Membuat senang anak.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah menambah nilai agama. Melatih keterampilan anak. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak. Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan yang bergizi, kedisiplinan dan kemandirian. Melatih kerjasama dan gotong royong dan toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak.

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai manfaat dalam mendukung, menyelenggarakan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik, dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Eliyawati (2005:35) mengemukakan manfaat alat permainan edukatif sebagai berikut:

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

d. Alat permainan dari gulungan kertas kalender

Tedja (2001:19) mengemukakan bahwa alat permainan sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya.

Sumanto (2005:139) membentuk merupakan kegiatan seni sebagai perwujudan suatu ide, gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru atau murni.

Menciptakan bentuk bangunan merupakan sebagai salah satu kegiatan seni rupa yang sudah bisa dikenalkan bagi anak TK. Dalam bidang seni rupa bangunan dan penataan dalam wujud desain dapat

dibuat dari aneka jenis kertas yang dalam pembuatannya dilakukan dengan pendekatan multi teknik, yaitu menggunting, menggulung, menyusun, melukis, menghias dan lainnya.

Permainan APE dari bahan-bahan bekas ini dibentuk dari kertas koran atau majalah bekas, kemudian kertas digulung dan diberi lem dan gunting sesuai ukuran yang diinginkan. Bentuk gulungan tadi dengan cara merekatkan antara gulungan yang satu dengan gulungan yang lainnya sesuai dengan bentuk yang ingin kita inginkan, misalnya bentuk binatang, bangunan atau bentuk lainnya. Melalui APE dari bahan-bahan bekas tersebut dapat meningkatkan kreativitas seni rupa yang cukup mengasyikkan bagi anak usia TK.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan APE dari bahan-bahan bekas merupakan suatu permainan yang membutuhkan konsentrasi dan keterampilan membentuk permainan APE dengan media bahan-bahan bekas.

e. Cara Pelaksanaan Membentuk dengan Gulungan Kertas kalender

Gulungan kertas merupakan kertas yang digulung menurut bentuk guntingan, sehingga menyerupai seperti pipet.

Bahan yang digunakan :

1. Kertas kalender
2. Lidi
3. Lem
4. Gunting

Cara membuat:

- 1) Kertas kalender dipotong persegi panjang menurut ukuran yang diinginkan
- 2) Kertas digulung dengan menggunakan lidi agar mudah menggulungnya
- 3) Pada ujung kertas diberi lem
- 4) Gulungan kertas dibuat banyak, kemudian disusun dengan cara member lem antara gulungan satu dengan gulungan yang lainnya
- 5) Besar gulungan terserah menurut bentuk yang akan dibuat
- 6) Bentuk gulungan kertas dengan cara menggunting menurut bentuk yang dibuat

Kreativitas melalui membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat memberikan inspirasi, motivasi, dan pengalaman dalam berkreasi mencipta bentuk dari berbagai bahan yang dapat dimanfaatkan.



Gambar 1 : Media yang Digunakan Untuk Membuat Kreativitas dari Gulungan Kertas Kalender



Gambar 2: Hasil Kreativitas Dari Gulungan Kertas Kalender

B. Penelitian Yang Relevan

1. Sari (2008), skripsi dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Alam di TK Kartika 1-7 Padang.” Dalam penelitian ini, kegiatan kolase dari bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak.
2. Skripsi Hamini (2010) tentang peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui pendekatan model mopin (mobil pintar) di PAUD Amanah Bunda Kelurahan Pegambiran Ampalu Lubuk Begalung Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui peningkatan model Mopin dengan hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 54,56% sedangkan pada siklus II mencapai 74,74%.
3. Skripsi Yulianti (2010) tentang meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangun ruang di TK Islam Baiturrahman Lasi Mudo Candung, hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan bangun ruang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangunan ruang ini diperoleh hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 43% sedangkan hasil pada siklus II mencapai 75%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya terhadap anak untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan model mopin dan permainan bangun ruang dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

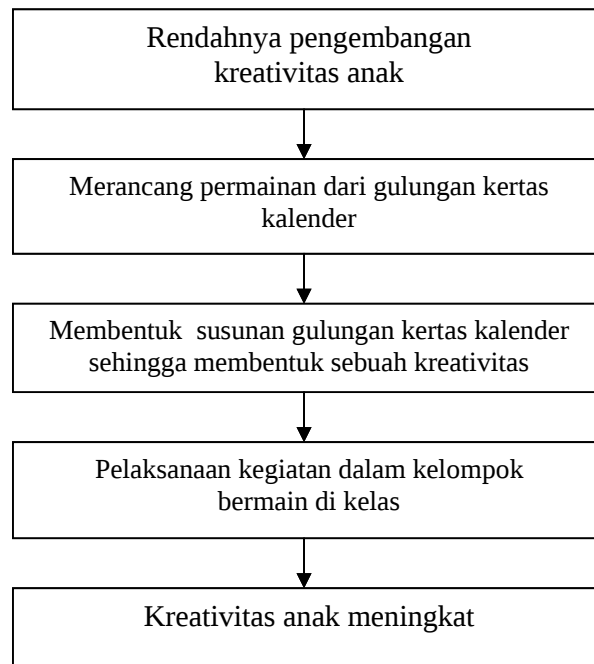
C. Kerangka Konseptual

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam melahirkan suatu ide yang baru maupun melakukan suatu revolusi terhadap kreativitas yang sudah ada.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan yang membuat anak senang dan merasa puas.

Gulungan kertas merupakan kertas yang digulung menurut bentuk guntingan, sehingga menyerupai seperti pipet.

Adapun kerangka berfikir dalam kegiatan ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat meningkatkan kreativitas anak TK Bhayangkari 3 Alai Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Anak usia Dini adalah anak yang dengan segala keunikan pada dirinya apabila dididik dan diasuh dengan baik akan mendatangkan potensi-potensi yang kreatif. Pengembangan potensi anak harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan perkembangan anak itu sendiri tanpa adanya paksaan.
2. Pendidikan bagi Anak usia Dini, sebagaimana usia lima tahun pertama yang disebut dengan "*The Golden Years*", masa ini merupakan masa emas perkembangan anak lebih lanjut. Pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pembangunan diberbagai bidang yang didukung oleh atmosfer masyarakat belajar. Oleh sebab itu masa usia dini sangat baik dalam melaksanakan usaha pendidikan, mengembangkan potensi yang dimiliki anak.
3. Perkembangan anak usia dini penting untuk diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta baik di dalam keluarga maupun di Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Taman Kanak-kanak (TK). Usia dini merupakan masa bermain sehingga pembelajaran yang

dilakukan pada anak usia dini dengan cara bermain, sesuai dengan prinsip di TK yaitu : bermain sambil belajar seraya bermain.

4. Pengembangan kreativitas pada anak perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas merupakan suatu proses awal yang dilakukan individu merupakan gagasan ataupun pokok pikiran baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya anak memiliki keterampilan yang melekat pada dirinya.
5. Kreativitas bertujuan mengenalkan kepada anak cara mengeksplorasi diri melalui hasil karya menggunakan teknik yang dikuasai anak, menemukan alternatif pemecahan masalah, membuat anak memiliki kepuasan diri dan membuat anak kreatif sebagai upaya peningkatan kualitas hidup.
6. Permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat menjadi media yang mengasyikkan untuk meningkatkan kreativitas anak.
7. Permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender sangat menyenangkan bagi anak karena memberikan motivasi sehingga anak bersemangat, gembira, dan tertantang kreativitasnya.
8. Dengan dilaksanakannya permainan ini terjadi interaksi positif pada anak sehingga suasana belajar anak jadi menyenangkan dan kondusif.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan Taman Kanak-kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam

pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat memberikan peningkatan kreativitas anak usia dini, kemampuan anak dalam berkarya mencipta sesuatu bentuk dari bahan bekas, dan menambah wawasan anak tentang karya seni yang dihasilkan oleh kertas kalender.
2. Permainan membentuk dengan kertas kalender yang dihasilkan dapat meningkatkan kreativitas anak yang ditandai dengan sudah mampunya anak menciptakan berbagai motif/bentuk dengan gulungan kertas kalender dengan kombinasi warna dan bentuk yang bervariasi.
3. Melalui permainan membentuk dengan gulungan kertas kalender dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan merupakan input bagi pengelolaan media pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran kreativitas.

C. Saran

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

1. Dalam pemilihan media pembelajaran seorang guru hendaknya harus pintar memilih agar pesan yang ingin disampaikan kepada anak terealisasi dengan baik dan tepat sasaran dan sesuai dengan perkembangan anak.

2. Masa usia dini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan potensi anak.
3. Agar terciptanya pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain.
4. Agar terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif efektif, dan menyenangkan, guru harus mampu merangsang dan meningkatkan minat anak dalam pembelajaran.
5. Pihak pengelola sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan anak khususnya yang merangsang kreativitas anak.
6. Guru harus dapat merangsang kreativitas anak, agar anak dapat bereksplorasi terhadap hasil karyanya sendiri dan menemukan alternative pemecahan masalah kreativitas, memiliki kepuasan diri, dan membuat anak kreatif sebagai upaya peningkatan hidup.
7. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan kreativitas anak dengan memfasilitasi di setiap sekolah ada pustaka mini.
8. Kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anaknya dalam meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak.
9. Kepada peneliti-peneliti selanjutnya di masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang peningkatan kreativitas anak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang UNP
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Faizah, Dewi Utami. 2008. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Hamini. 2010. *Peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui pendekatan model mopin (mobil pintar) di PAUD Amanah Bundo kelurahan Ampalu Lubuk Begalung Padang*. UNP. Skripsi tidak diterbitkan
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT Prestasi Pustaka Raya
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Kreativitas* Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Kamtini, Husni dan Tanjung, Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI
- Masitoh. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, Utami. 1995. *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulus Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rachmawati, Yeni. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.