

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
EDUCATION GAMES AIR DAN PASIR DI TK PERTIWI II
SAPAN KOTA SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

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



Oleh:

**SRI HARTATI
NIM 2008/10128**

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

ABSTRAK

Sri Hartati.2012. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui *Education Games* Air dan Pasir di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang meningkatnya kreativitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak seperti kurang tertarik oleh *education games* yang pernah diberikan oleh guru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto. Subjek penelitian adalah kelompok B.2 TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto yang berjumlah 16 orang, terdiri dari 6 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Metodologi penelitian yang peneliti lakukan adalah metode observasi dan wawancara dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapat dari hasil observasi dan wawancara anak selama melakukan kegiatan dalam *education games* yang dianalisis dengan teknik persentase.

Manfaat dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membantu peningkatan kreativitas anak, meningkatkan teknik variasi dalam proses belajar mengajar, mendorong anak mengembangkan kreativitasnya melalui permainan, dan meningkatkan kualitas Taman Kanak-kanak.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam mengikuti *education games* air dan pasir, kemampuan kreativitas awal anak sebelum tindakan sangat rendah, tidak ada anak yang mampu berkreaitivitas dengan nilai sangat tinggi. Pada siklus I pertemuan pertama terjadi peningkatan kreativitas anak, begitu seterusnya ada peningkatan kemampuan kreativitas pada anak dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. Karena pada siklus I belum mencapai KKM, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II kembali terjadi peningkatan kemampuan kreativitas anak dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua siklus II anak telah mencapai peningkatan kreativitas dengan nilai sangat tinggi dan tinggi memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *education games* air dan pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui *Education Games* Air dan Pasir di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto”**.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak secara khusus mengucapkan terimakasih tak terhingga, yaitu kepada:

1. Ibuk Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Rivda Yetti, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf tata usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP.
6. Ibu Kepala TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam penelitian hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan sesama mahasiswa PG PAUD yang telah memberikan dorongan moril serta do'a kepada peneliti.

Akhirnya peneliti menyadari hasil penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti membuka pintu kritik dan saran dari semua pihak agar skripsi ini dapat lebih sempurna. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan membacanya.

Padang, April 2012

Peneliti

Sri Hartati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Landasan Teori	8
1. Hakekat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Hakekat 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
d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini	14
4. Kreativitas	16
a. Pengertian Kreativitas	16
b. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas	17
c. Faktor-faktor Meningkatkan Kreativitas Anak.....	19
d. Peran Guru Mengembangkan Kreativitas Anak.....	21
5. <i>Education Games</i> Air dan Pasir	23
a. Pengertian <i>Education Games</i>	23
b. Permainan Air dan Pasir	27
B. Kerangka Konseptual	29
C. Hipotesis Penelitian	30

BAB III RANCANGAN PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
1. Kondisi Awal	34
2. Siklus I	34
a. Perencanaan Tindakan	34
b. Pelaksanaan Tindakan	35
c. Pengamatan	40
d. Refleksi	40
3. Siklus II	41
D. Instrumentasi Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	43
G. Indikator Keberhasilan	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 46
A. Deskripsi Data	46
1. Deskripsi Kondisi Awal	46
2. Deskripsi Siklus I.....	49
3. Deskripsi Siklus II.....	70
B. Analisis Data	80
1. Rekapitulasi Siklus I	80
2. Rekapitulasi Siklus II.....	85
C. Pembahasan	90
 BAB V PENUTUP	 94
A. Kesimpulan	94
B. Implikasi	95
C. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Konseptual	29
Bagan 2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Model Penelitian dalam Arikunto 2008:11)	33

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk <i>Platin</i> pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	47
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	53
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	59
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	64
Tabel 5 Hasil Wawancara Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan)	67
Tabel 6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	72
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	75
Tabel 8 Hasil Wawancara Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan)	78
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Pertemuan 1,2, dan 3 pada Siklus I (Setelah Tindakan)	81
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Pertemuan 1, dan 2 pada Siklus II (Setelah Tindakan)	86

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk <i>Platin</i> pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	49
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	55
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	61
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	66
Grafik 5 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	74
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	77
Grafik 7 Kemampuan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Pertemuan 1,2, dan 3 pada Siklus I (Setelah Tindakan)	82
Grafik 8 Kemampuan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir pada Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus II (Setelah Tindakan)	87
Grafik 9 Perbandingan Tingkat Kemampuan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan <i>Education Games</i> Air dan Pasir, Siklus I dengan Siklus II	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama.
- Lampiran 2. Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua.
- Lampiran 3. Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga.
- Lampiran 4. Satuan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama.
- Lampiran 5. Satuan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua.
- Lampiran 6. Data Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui *Education Games* Air dan Pasir Pertemuan Pertama pada Siklus I (Setelah Tindakan).
- Lampiran 7. Data Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui *Education Games* Air dan Pasir Pertemuan Kedua pada Siklus I (Setelah Tindakan).
- Lampiran 8. Data Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui *Education Games* Air dan Pasir Pertemuan Ketiga pada Siklus I (Setelah Tindakan).
- Lampiran 9. Data Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui *Education Games* Air dan Pasir Pertemuan Pertama pada Siklus II (Setelah Tindakan).
- Lampiran 10. Data Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui *Education Games* Air dan Pasir Pertemuan Kedua pada Siklus II (Setelah Tindakan).
- Lampiran 11. Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12. Izin Penelitian dari Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa keemasan seorang anak manusia diharapkan dapat meletakkan pondasi kreativitasnya melalui pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial, emosional, moral, dan nilai-nilai agama. Guru bertugas dalam hal ini lebih sebagai motifator yang dapat mendorong anak mencapai tingkat kreativitas yang optimal pada anak usia dini.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk meningkatkan kecerdasan anak melalui pengembangan kreativitas anak tersebut. Salah satu diantaranya yang tak dapat dipungkiri adalah mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. Para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena ketika bermain anak dapat mendorong imajinasi anak dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya.

Anak mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraan. Orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan harapan pada

anak dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya. Permainan merupakan gejala umum, baik di dunia hewan maupun kalangan masyarakat seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan dapat mempunyai tujuan yang terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Jadi secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang dapat memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela. Tujuan permainan sangat tergantung pada pimpinan yang mengarahkan permainan sampai pada tujuannya.

Menyadari dunia anak adalah dunia bermain maka konsep pendidikan untuk anak usia dini di Taman Kanak-kanak dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Taman Kanak-kanak telah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olah raga, drama, seni suara dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum. Pada era globalisasi banyak permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi yang canggih untuk pengembangan kreativitas anak, akan tetapi masih banyak para orang tua yang belum memanfaatkan bahkan mengabaikan permainan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak. Sering orang tua melarang anaknya untuk bermain akan tetapi ada juga yang sudah memanfaatkannya.

Para psikolog dan para pakar lainnya telah menyadari betapa pentingnya kreativitas bagi individu maupun masyarakat, mengapa kreativitas

begitu bermakna dalam hidup dan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak. Kreativitas dapat mewujudkan jati diri, dan perwujudan jati diri merupakan kebutuhan setiap manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Kreativitas juga sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di Taman Kanak-kanak terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran. Kemudian kreativitas tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak usia dini.

Kenyataan yang kita hadapi di lapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, guru sering mengabaikan kreativitas dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak. Sehingga sering anak hanya pintar secara teori, namun tidak bisa menempatkan ilmu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan mereka tidak mendapatkan pengalaman langsung yang merangsang kreativitasnya. Mereka tidak pernah diberi kesempatan untuk mencoba dan mencoba, sehingga mereka selalu ragu dan takut untuk bertindak. Anak selalu takut jika apa yang mereka lakukan

salah dan tidak sesuai dengan yang diinginkan guru atau orangtua mereka. Ini menyebabkan anak tidak mempunyai rasa percaya diri.

Hal seperti ini peneliti lihat terjadi di TK Pertiwi II Sapan Sawahlunto kelompok B.2, dimana anak tidak tertarik pada kegiatan *education games* air dan pasir yang sudah pernah diberikan guru. Pada permainan ini alat-alat kelengkapannya kurang, seperti bermacam cetakan plastik, ember kecil, tabung perbandingan volume, mainan karet, dan lain-lain. Sehingga membosankan bagi anak.

Melihat kenyataan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan *education games* air dan pasir yang dapat meningkatkan kreativitas anak TK Pertiwi II Sapan melalui *education games* air dan pasir dengan menggunakan gelas-gelas plastik, ember kecil, tabung perbandingan volume, mainan karet, alat meniup bola-bola sabun, keping-keping kayu, binatang tiruan, dan lainnya. Sehingga kegiatan *education games* air dan pasir ini dapat menghasilkan bentuk yang menarik dan eksperimen yang disukai anak. Juga dapat menimbulkan daya tarik anak untuk berkreaitivitas dan berimajinasi. Disamping itu bahan yang akan kita kenalkan akan memberikan informasi ilmu dari bahan yang ada dekat dengannya, baik nama maupun bentuk air yang lebih kongkrit.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi anak dalam *education games* sebagai berikut:

1. Anak kurang kreatif dalam kegiatan *education games*.

2. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas kurang tepat.
3. Kurangnya media yang tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi proses belajar anak dan terbatasnya waktu dan biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu, kurang berkembangnya kreativitas anak dalam *education games*, dan kurangnya media yang digunakan guru dalam kegiatan *education games*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *education game* air dan pasir di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Peneliti akan mengaplikasikan *education game* air dan pasir untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto. Dengan *education game* air dan pasir diharapkan kreativitas peserta didik dapat meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *education games* air dan pasir di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto”.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak, guru, orang tua, sekolah TK, peneliti lainnya, masyarakat, dan peneliti sendiri. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi anak, dalam rangka membantu meningkatkan kreativitasnya.
2. Bagi guru, memperkaya wawasan guru dalam meningkatkan teknik, variasi, dan metode dalam mengajar.
3. Bagi orang tua, agar selalu mendorong anak dalam permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak di rumah dan lingkungannya.
4. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas Taman Kanak-kanak, sehingga tamatannya memiliki kreativitas yang sesuai dengan standar sekolah dasar.
5. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian, terutama dalam mengembangkan kreativitas anak.

H. Definisi Operasional

Beberapa hal yang dapat dijelaskan dalam definisi operasional ini yaitu “Kreativitas”, dan “*Eduacation Games*”. Dimaksud dengan kreativitas adalah perubahan progresif yang terjadi pada anak dalam melakukan kegiatan *eduacation game*. Perubahan tersebut terjadi pada diri anak pada tingkah laku yang semakin kreatif dari permainan satu kepada permainan berikutnya.

Education game adalah kegiatan permainan yang dilakukan oleh guru sebagai bagian dari metode pembelajaran dengan cara-cara atau metode yang

menyenangkan dan bersifat mendidik berupa dalam bentuk kegiatan anak memasukkan bahan-bahan tertentu ke dalam air sehingga air menjadi berubah rasa dan warna sesuai dengan sifat dan warna dari bahan-bahan tersebut, dan bentuk kegiatan anak dalam mencetak dengan benda-benda sehingga pasir tersebut berbentuk benda yang dicetak dan dapat juga anak membentuk pasir sesuai dengan bentuk alam seperti gunung, jalan, rumah, terowongan, dan lain-lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Suryana (2009:2) mengemukakan kategori anak usia dini adalah dari kelompok bayi (*infancy*) usia 0-1 tahun, kelompok awal berjalan (*toddler*) usia 1-3 tahun, prasekolah (*preschool*) usia 3-4 tahun, kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada usia 5-6 tahun, dan kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) pada usia 7-8 tahun. Bronson dalam Suryana (2009:2) berpendapat bahwa tahapan anak usia dini, yaitu *young infants* usia 0-6 bulan, *older infants* usia hingga 12 bulan, *young toddlers* hingga usia 1 tahun, *older toddlers* hingga usia 2 tahun, *kindergarten* usia 3-5 tahun, dan *primary school* pada usia 6-8 tahun.

National Association for Education of Young Children (NAEYC) menjelaskan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang umur 0-8 tahun (<http://www.naeyc.org>).

Anak adalah individu yang unik dan memiliki cirikas tersendiri. Para ahli mempunyai pandangan yang berbeda tentang anak usia dini seperti Aries (1997:1.3) mengatakan bahwa anak dipandang sebagai miniature orang

dewasa yang dibedakan dari bentuk tubuhnya saja. Sementara itu Pestalozzi dalam Zaman (2008:1.6) mengatakan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik.

Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan sampai berumur delapan tahun. Usia dini merupakan usia yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Pada masa usia dini anak sudah memiliki pengetahuan yang baik sesuai dengan perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Eliyawati (2005: 18) menguraikan karakteristik anak usia dini adalah:

(a) Anak bersifat unik, (b) anak bersifat egosentris, (c) anak bersifat energik, (d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, (f) anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan (g) anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal, (h) anak masih mudah frustrasi, (i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, (k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, (l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Suryana (2009:24,25) menyebutkan pendapat para ahli tentang karakteristik anak usia dini khususnya anak Taman Kanak-kanak, yaitu:

Maria Montessori yang berpendapat bahwa usia 3-6 tahun (*preschool*) merupakan masa peka pada anak, periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Pandangan konstruktif oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menyatakan bahwa anak bersifat aktif dan memiliki kemampuan dalam membangun pengetahuannya dengan cara menyerap dari lingkungan, dan secara aktif berkreaitivitas. Froebel berpendapat masa usia taman kanak-kanak merupakan masa keemasan (*golden age*), merupakan masa fundamental yang berpeluang bagi anak untuk pengembangan pribadinya. Jika orang dewasa mampu

menyediakan taman yang dirancang sesuai potensi dan bawaan anak, maka anak akan berkembang secara wajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah individu yang memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir dari semua mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat ataupun yang mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Kebebasan, kemandirian, unik dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat adalah karakter yang secara potensial telah ada dalam diri anak usia dini. Tugas dari orangtua dan guru yang baik untuk memfasilitasi taman bermain dan belajar bagi anak usia dini, agar anak tumbuh sesuai dengan perkembangan usianya.

2. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28, disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orangtua diharapkan menyadari tentang pentingnya pendidikan anak usia dini, sehingga memasukkan anaknya pada kelompok bermain atau ke taman kanak-kanak pada pendidikan anak usia dini sebelum sekolah dasar.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 14 menyatakan:

“Bahwa pendidikan anak usia 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

anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sementara itu Pestalozzi dalam Zaman (2007:1.23) melihat pendidikan anak usia dini merupakan segala usaha yang dilakukan oleh orang dewasa dengan menyesuaikan dengan perkembangan anak menurut kodratnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua hingga enam tahun dengan memfasilitasi anak sesuai dengan perkembangan dan kodratnya secara menyenangkan bagi anak. Untuk itu perlu pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan nilai-nilai dasar anak sehingga anak siap dalam pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Jalal dalam Santoso (2007:2.18) adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak. Dewantara dalam Santoso (2007:82.18) mengemukakan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan rasa tertib, damai serta pikiran sehat dan menciptakan suasana menyenangkan pada lingkungan sekitar anak tersebut.

Solehuddin (2009:4.14) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong dan memperlancar perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianutnya. Suryosubroto dalam Wijaya (2009:1.15) melihat tujuan pendidikan anak usia dini, bagaimana membawa anak agar dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat. Elyawati (2005:8) menyatakan tujuan pendidikan

anak usia dini adalah bagaimana menyediakan lingkungan yang memberikan kesempatan belajar kepada anak.

Peneliti menyimpulkan dari beberapa teori di atas, bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah bagaimana mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini agar anak dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Solahuddin (2009:4.19) mengemukakan sejumlah karakteristik pendidikan anak usia dini, adalah:

- 1). Bersifat terintegrasi, yaitu program pendidikan yang dapat menyajikan suatu aktivitas belajar anak secara terpadu, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan dapat diimplementasikan dalam bentuk kegiatan anak yang alamiah dan bermakna.
- 2). Kontinyu atau berkelanjutan, yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini harus dapat berkelanjutan dari berbagai dimensi, baik fisik, intelektual, emosional, maupun spiritual.
- 3). Bersifat *emergent*, yaitu pendidik anak usia dini perlu memperhatikan dan menyesuaikan hal-hal yang bersifat spontan dan menjadi perhatian anak.
- 4). Bersifat *koheren*, yaitu adanya keterkaitan yang jelas antara satu pendidikan dengan pendidikan lainnya. Pendidikan yang tidak ada keterkaitan dapat membuat anak usia dini tidak siap mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 5). Kaya dan bervariasi, yaitu program pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar dengan pengayaan interaksi antara anak dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran yang berinteraksi satu sama lain

tersebut dilakukan secara bervariasi sehingga anak kaya dengan pengalaman belajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini haruslah dilakukan oleh pendidik secara terstruktur, berkesinambungan, saling keterkaitan satu sama lain, dan dilakukan dengan metode yang bervariasi. Sehingga dengan karakteristik pendidikan tersebut anak mampu berkeaktifitas sesuai dengan perkembangan umurnya.

d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Hill dalam Solahuddin (2009:13) mengemukakan fungsi yang berbeda tapi saling terkait satu sama lain, yaitu:

- 1). Memperhatikan pembawaan dan kebutuhan anak usia 4-6 tahun,
- 2). Mengembangkan pembawaan dan memenuhi kebutuhan anak untuk berkembang pada usia selanjutnya, dan,
- 3). Mempelajari pengalaman dan tipe-tipe belajar anak yang pernah terjadi sebelumnya.

Solahuddin (2009:4.14) mengemukakan lima fungsi pendidikan untuk anak usia dini, yaitu:

- 1). Pengembangan potensi.
- 2). Penanaman dasar-dasar kaidah dan keimanan.
- 3). Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang diharapkan.
- 4). Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan.
- 5). Pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Peneliti menyimpulkan dari pendapat di atas, bahwa pendidikan anak usia dini adalah berfungsi untuk mengembangkan potensi dan mempersiapkan anak untuk belajar sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan dasar anak sehingga anak termotivasi berkembang kearah sikap belajar yang positif.

3. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini dilihat dari rentang usia, menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak yang semenjak lahir sampai umur 6 tahun. Pengertian usia dini menurut undang-undang ini jika dilihat dari pengertian usia dini yang dilansir oleh *National Association for Education of Young Children (NAEYC)* dalam Suryana (2009:2). Anak usia dini diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama delapan tahun pertama kehidupan anak. Menurut definisi *NAEYC* anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Pola pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ini memiliki aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya.

Syaodih (2005:20), perkembangan anak usia dini adalah “Suatu perubahan emosional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitan dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan kreativitas dapat terjadi dengan proses belajar, sehingga memperoleh pengalaman baru dan menimbulkan perilaku baru”.

Usia dini merupakan periode keemasan atau periode yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan

kehidupan anak. Banyak fakta ditemukan bahwa pada masa usia dini ini anak menemukan potensi berkembang paling cepat tetapi juga menjadi masa yang kritis jika orangtua tidak dapat mendidik anak dengan baik sesuai dengan perkembangan kreativitasnya. Sangat sayang sekali banyak diantara orangtua, guru, dan pendidik anak usia dini masih ada yang justru menutup kesempatan anak untuk berkembang kreativitasnya sesuai dengan perkembangan sel syaraf otak anak sesuai dengan fungsi kapasitasnya yang tak hingga.

Suryana (2009:1) mengungkapkan bahwa “Riset membuktikan bahwa hanya tercapai 5% dari perkembangan sel syaraf anak yang semenjak lahir telah mencapai 100-200 milyar, dimana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel syaraf otak”. Berdasarkan hal ini anak usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, jika masa ini tidak dapat dioptimalkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa periode perkembangan anak usia dini adalah sebuah kesempatan emas bagi kita baik sebagai orangtua maupun pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak. Adalah sangat disayangkan sekali jika periode anak dalam masa keemasan ini kreativitasnya tidak berkembang karena kita tidak mendorong dan menumbuhkan berkembang secara cepat sesuai masa pertumbuhannya.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasa. Setiap anak memiliki karakteristik sendiri dalam masa perkembangannya. yang bersifat progresif, sistimatis, dan berkesinambungan.

Setiap aspek saling berkaitan satu sama lain. Terhambatnya aspek perkembangan tertentu dapat menghambat aspek perkembangan lainnya.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai suatu perubahan progresif yang terjadi akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Kartini (1989:134) menjelaskan:

Ada tiga arti kreativitas yaitu : Pertama, perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, mulai lahir sampai mati. Kedua, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah. Ketiga, kedewasaan atau kemunculan pola-pola dari tingkah laku yang tidak dipelajari.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas adalah perubahan sikap perilaku yang enerjik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sumanto (2005:11) menyatakan “Kreativitas adalah suatu kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang dan memadukan gagasan baru dan lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung oleh kemampuan yang dimilikinya”.

Abdussalam (2005:19) mendefinisikan:

Kreativitas secara umum adalah mencakup seluruh aspek kehidupan individu, yang mana kreativitas ini menjadi petunjuk kepada jenis tertentu atau gaya tertentu dalam hidup, baik yang didefinisikan sebagai suatu kekuatan yang mendorong seorang individu menyempurnakan diri. Atau kreativitas yang didefinisikan sebagai faktor yang dapat mendorong anak usia dini untuk memperbaiki diri dan mengembangkannya.

Riyanto dkk (2004:9) mengemukakan “Para ahli pendidikan sepakat bahwa setiap periode perkembangan kreativitas anak usia dini memiliki tugas

perkembangan masing-masing. Pendidikan prasekolah bagi anak seharusnya dirancang sesuai dengan tugas anak, supaya anak mampu mencapai perkembangan kreatifitas mereka secara optimal”. Periode perkembangan kreativitas dalam pendapat ini disebut juga dengan peningkatan kreativitas secara progresif.

Peneliti menyimpulkan dari pendapat para ahli tersebut, bahwa perkembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan sebuah proses mental individu anak yang lahir secara alamiah dan orisinal. Dan diterapkan anak melalui imajinasi yang kreatif, kompetitif, efektif, percaya diri, punya daya ingat, mau memperbaiki diri, dan berinovasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas anak usia dini dapat terjadi jika adanya perubahan tingkah laku anak dengan pengalaman atau belajar. Oleh karena itu untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini diperlukan proses pembelajaran yang terencana dan sistematis

Peningkatan perkembangan kreativitas anak tersebut termasuk perubahan kualitatif dari segi fungsi kepribadian akibat dari pertumbuhan dan pengalaman atau belajar. Perubahan-perubahan tersebut meliputi beberapa aspek baik fisik maupun psikis dapat terjadi jika guru mampu memperkaya anak dengan pengalaman-pengalaman yang bermacam-macam melalui *education games*.

b. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas Anak

Shallcross dalam Munandar (2009:219) menggolongkan kendala atau rintangan dalam menggunakan potensi kreatif ke dalam kendala historis,

biologis, fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Alber Einsten dalam Munandar (2009:225) menyatakan bahwa kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik bisa rusak.

Munandar (2009: 219-223) menyebutkan bermacam faktor yang dapat menghambat kreativitas anak, yaitu:

- 1) Historis
Shallcross (1985) menyebutkan bahwa kondisi masyarakat Indonesia yang dulunya dijajah oleh kolonial Belanda selama tiga abad dan pendudukan Jepang selama tiga tahun dapat menghambat produktivitas kreatif, walaupun saat ini masyarakat Indonesia telah hidup kondusif.
- 2) Biologis
Kemampuan kreatif merupakan ciri herediter, dan lingkungan menjadi faktor utama gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas inteligensi dan kreativitas.
- 3) Fisiologis
Seseorang dapat 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.
- 5) Psikologis
Banyak faktor eksternal yang menyebabkan seseorang terhambat kreativitasnya. Seperti keturunan dari orangtua yang miskin, tempat tinggal, pendidikan yang tak memadai. Semua ini menghilangkan rasa percaya diri dan selanjutnya kreativitas menjadi mandeg.
- 6) Diri Sendiri
Pengaruh dari faktor internal seperti kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, ketakutan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan mengambil resiko, takut dikritik dan diejek, kecendrungan mengikuti pola kelakuan orang lain, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

Peneliti menyimpulkan dari teori di atas bahwa faktor yang menjadi penghambat kreativitas anak usia dini adalah kondisi masyarakat, factor

keturunan, kecelakaan, lingkungan social, kurang percaya diri, dan kebiasaan mengikuti pola kelakuan atau sifat kurang baik. Baik dipengaruhi secara historis, biologis, fisiologis, sosologis, dan diri sendiri. Langkah yang baik dari guru adalah lebih banyak meyakinkan anak dengan motivasi yang dapat diterimanya. Jangan sekali-kali guru memaksakan kehendaknya kepada anak usia dini dalam meningkatkan kreativitas tersebut, tetapi dapat dilakukan motivasi dan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak meningkat kreativitasnya secara alamiah.

c. Faktor-faktor Meningkatkan Kreativitas Anak

Scheffler dalam Hurluck (1990:10) menyampaikan bahwa kreativitas dapat bertahan pada anak usia dini dan pada 5-6 tahun kreativitas anak sedikit berubah tetapi cenderung bertahan. Denis dan Lehman dalam Hurluck (1990:11) menyatakan bahwa kreativitas terutama dibidang sains bagi anak usia dini cenderung meningkat dengan pengalaman yang menyenangkan. Kemudian Helson dalam Hurluck (1990:11) menyatakan kreatifitas wanita pada masa kanak-kanak sangat berkaitan dengan kegiatan bermain imajinatif, melukis, mengarang cerita. Sebaliknya laki-laki menyukai permainan konvensional, agresif dan kompetitif dalam meningkatkan kreativitasnya.

Hurluck (1990:11) mengemukakan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sehingga sedikit waktu anak untuk bermain dengan gagasan-gagasan baru dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2) Kesempatan Menyendiri

Anak menjadi kreatif bila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial dan anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3) Dorongan

Anak harus didorong menjadi kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang selalu dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana yang tersedia dan disediakan dapat merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang Merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah dapat merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan.

6) Hubungan Orangtua dan Anak yang Tidak Posesif

Orangtua yang tidak terlalu melindungi atau posesif terhadap anak dapat mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang mendukung kreativitas.

7) Cara Mendidik Anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8) Kesempatan untuk Memperoleh Pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar anak mencapai tingkat kreativitas yang lebih tinggi.

Peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia dini dapat ditingkatkan menjadi kreatif, apabila guru atau orangtua dapat mengarahkan potensi anak kearah peningkatan kreativitas yang positif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Untuk itu perlu setiap anak diberi kesempatan oleh waktu, dorongan, sarana, cara mendidik anak, lingkungan, dan kesempatan memperoleh pengetahuan.

Anak sebaiknya tidak terlalu dilindungi oleh orangtua di rumah atau guru di sekolah, sehingga anak mempunyai rasa percaya diri dan mandiri. Apabila pada usia dini anak terlalu dilindungi, maka dapat membuat hilang kepercayaan dirinya, dan dia akan sulit bersaing dengan teman-temannya. Ini

sangat berbahaya. Untuk itu tugas guru adalah menanamkan kepercayaan diri pada anak, bahwa dia juga bisa melakukan apa yang temannya bisa. Tanamkan kepercayaan diri anak bahwa dia akan menjadi orang yang berhasil kelak.

d. Peran Guru Mengembangkan Kreativitas Anak

Para ahli banyak yang berpendapat bahwa kreativitas anak sudah ada semenjak dia lahir ke dunia ini. Tak dapat dipungkiri, bahwa anak lahir sebagian besar atas tenaganya yang mendorong naluri untuk keluar dari rahim ibu dan mulai hidup baru. Jika kita lihat perilaku anak umur 3-4 tahun, dia dalam perkembangannya selalu berkreaitivitas pada benda-benda apa saja yang ditemuinya lingkungan seperti dinding-dinding rumah, mainan-mainan dan perabotan rumah tangga. Anak usia dini dapat berbuat sekehendaknya seperti membuat pesawat kertas, mobil dengan kursi yang dibalik, ban mobil yang diputar-putar, dan lain-lain.

Kreativitas anak yang berbuat dengan sekehendak hatinya ini perlu peran seorang guru dalam mengendalikan dan mengarahkannya. Guru yang mampu mengarahkan kreativitas anak, akan semakin meningkatkan kreativitas anak sejalan dengan masa usia dini. Apabila kreativitas anak ini tidak terarah, dikhawatirkan kreativitasnya mandeg atau tidak berkembang karena mulai diaturnya si anak oleh orangtua dengan peraturan-peraturan yang belum bisa diterima oleh si anak. Orangtua memaksakan peraturan orang dewasa ke anak usia dini, sehingga anak mati sebagian besar daya kreatifnya. Peraturan tersebut seperti, jangan mencoret dinding, mainan tak boleh dibongkat nanti rusak, kamu jangan pergi keluar nanti jatuh, dan lain-lain.

Untuk memaksimalkan peran guru dalam pengembangan kreativitas anak, Munandar (2009:45) mengemukakan strategi 4 P, yaitu kreativitas adalah pribadi, pendorong, proses, dan produk, seperti diuraikan di bawah ini:

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik diharapkan timbul ide-ide yang baru dan produk-produk yang inovatif. Seorang guru harus memahami bahwa anak adalah individu yang berasal dari keluarga dan lingkungan yang berbeda-beda. Untuk itu guru harus memberikan kesempatan yang sama bagi anak untuk berkembang sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya.

b. Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dari diri sendiri, dan lingkungan. Guru adalah lingkungan terdekat dari anak untuk mendorong cepat tumbuh dan meningkat kreativitasnya. Bakat kreatif akan berkembang oleh lingkungan yang mendukung dan menghargainya, dan sebaliknya dapat terhambat kreativitas anak jika lingkungan tidak mendukung dan menghargainya. Guru harus membimbing anak tanpa harus memaksakan kehendaknya dalam berkreaitivitas.

c. Proses

Guru harus memberikan dorongan pada anak untuk berinovasi dan mereka dapat menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat ditemui dalam kreativitas. Dalam hal ini penting seorang guru memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Pertama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hasil tersebut akan datang sendiri dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan lingkungan. Dengan dimilikinya bakat kreatif pada anak, setelah dilaluinya proses bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya guru menghargai produk-produk kreatif yang dihasilkan oleh anak bagaimanapun hasilnya. Guru memberikan penghargaan dengan memuji hasil karya anak, dan memamerkan produk-produk kreatif anak di depan umum. Sehingga anak terdorong untuk menghasilkan produk-produk kreatif berikutnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa seorang guru punya peran dalam meningkatkan kreativitas anak didik pada usia dini yaitu dengan jalan memberikan kesempatan yang sama pada anak, memotivasi anak berkreatif, memberi kebebasan pada anak berkreasi, dan memberikan *reward* kepada anak yang telah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru berperan penting dalam menggali, mengarahkan, dan memotivasi anak didik di taman kanak-kanak. Guru dan orangtua wajib menjaga peningkatan kreativitas anak.

5. Education Games Air dan Pasir

a. Pengertian Education Games

Pakar pendidikan sering menggunakan istilah bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar, memanjat, berpegangan, bertepuk, mendorong, atau kegiatan yang bersifat berpikir seperti menyusun *puzzle* atau berpacu mengingat kata-kata dalam sinonim, antonim, bahasa asing, dan lain-lain. Permainan dapat juga dengan menggunakan media yang tersedia di kelas seperti krayon, platisin, atau yang tersedia di alam seperti tanah liat, lidi, daun tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya.

Andang Ismail (<http://www.edugame.org>) menjelaskan:

Education games, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik *Education games* dapat dilihat sebagai bagian dari ilmu pengetahuan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswanya. Guru sebagai pendidik berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk peningkatan kreativitas anak. Dari *education games* ini diharapkan anak dapat berkembang dan meningkat kreativitas anak sesuai dengan sikap alamiah anak.

Montolalu (2005:1.13,14) menyebutkan bahwa “*Education games* pada anak dapat meningkatkan perkembangan (1) fisik, (2) kognitif, (3) sosial, dan (4) emosional. Kemudian manfaat *education games* pada anak didik adalah (a) meningkatkan kreativitas, (b) mencerdaskan otak, (c) menanggulangi konflik antar anak, (d) melatih empati, (e) mengasah panca indra, dan (f) melakukan penemuan”.

Eliyawati (2005:62) menyebutkan bahwa “Permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan anak usia dini, permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini”. Untuk itu tentu sangatlah tepat bagi setiap guru di TK untuk memberikan pembelajaran dengan pengayaan melalui permainan-permainan edukatif.

Peneliti menyimpulkan dari teori di atas bahwa *education games* adalah permainan edukatif, sesuatu yang menyenangkan atau menghibur dan mengandung unsur mendidik bagi anak usia dini, yang mereka larut dengan permainan itu sendiri, tanpa rasa beban, dan tanpa harus rasa bersalah. Permainan sesuatu kegiatan yang dilakukan anak dengan rasa senang dan kepuasan hati bagi anak. Anak dalam bermain selalu dalam keadaan tanpa paksaan sehingga terbukti anak mendapatkan dunia yang nyata bagi seusianya. Dalam *education game* tugas anak ikut dalam permainan, sementara tugas guru adalah memfasilitasi dan memotivasi anak dalam permainan.

Education games dapat mendorong perkembangan yang lebih cepat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, karena sesuai dengan dirinya dengan memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Anak menjadi mampu mengenal kekuatan sendiri, percaya diri, meningkatkan kedisiplinan, dan peduli dengan sesama teman dan lingkungan. *Education games* dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek fisik, motorik, emosi, sosial, bahasa, komunikasi, kognitif, moral, dan agama.

Education games berhubungan erat dengan kreativitas anak usia dini. Dengan pembelajaran ini kemampuan anak pada usia taman kanak-kanak yaitu usia 5-6 tahun, dapat menjadi kreatif secara fisik, secara kognitif, kreatif dalam berbahasa, kreatif nilai-nilai emosional, kreatif dalam seni, kreatif dalam nilai-nilai agama. Anak yang kreatif tersebut terlihat dari sifatnya yang periang, imajinatif, bergerak tak henti untuk berbuat sesuatu, enerjik yang tak pernah habis, dan tak takut dengan tantangan dunianya. Untuk itu diperlukan sebuah *education games* yang dapat menstimulus atau membantu merangsang anak-anak menjadi kreatif dalam mengembangkan seluruh aspek dirinya.

b. Tujuan *Education Games*

Depdikbud (1983:8) menguraikan bahwa tujuan dari *education games*, adalah untuk membantu peningkatan keseluruhan kepribadian sesuai dengan aspek-aspek yaitu:

- 1) Aspek intelektual, seperti anak mengenal sifat-sifat benda, mengenal teman sepermainan, mendapatkan penemuan secara spontan, memecahkan persoalan sendiri, menguasai bahasa pasif dan

aktif, serta disiplin dalam aturan dengan tertib dan bertanggung jawab.

- 2) Aspek jasmaniah/keterampilan, yaitu anak melakukan kegiatan sambil olahraga, koordinasi otot-otot kecil (mata, tangan), anak dapat melakukan imajinasi dalam permainan, dan anak mendapatkan keseimbangan jasmani yang harmonis.
- 3) Aspek emosional, seperti anak dapat menghargai pendapat orang lain, anak dapat menguasai diri sendiri, merasa gembira, aman bereksplorasi, anak dapat memiliki inisiatif dan sifat kepemimpinan, anak merasa bertanggungjawab dan rasa kasih sayang dengan ciptaan Tuhan, serta daya kreasi.

Depdikbud (1983:9) menyatakan bahwa *education games* dapat terlaksana sesuai dengan tujuan tersebut jika guru memberikan keleluasaan kepada anak bereksplorasi, memenuhi kebutuhan anak untuk bergerak, pembelajaran menggunakan koordinasi otot, melatih keberanian dalam bereksprimen, mendorong daya fantasi, bekerjasama, perhatian terhadap ciptaan Tuhan, dan suasana permainan yang kondusif dan menyenangkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran *education games* sangat besar tugas dari guru pembimbing dalam memenuhi aspek-aspek yang diperlukan sebagaimana teori di atas, agar anak meningkat kreativitasnya sesuai dengan kondisi usia pada masa kanak-kanak. Guru yang baik akan selalu memotivasi anak berkembang kreativitasnya tanpa memaksakan kehendak dari guru itu sendiri.

b. Permainan Air dan Pasir

Montolalu (2005:7.11) menyebutkan “Setiap anak senang bermain dengan pasir maupun air. Perhatikan anak-anak yang bermain di pantai, mereka asyik menciduk-ciduk air dan pasir dengan alat maupun tanpa alat. Ada yang bermain sendiri, bermain paralel, dan ada pula yang bermain berkelompok”. Dapat disimpulkan bahwa untuk dapat anak bermain pasir dan air, guru harus memikirkan peralatan pendukung dari permainan tersebut. Guru dalam hal ini berfungsi sebagai fasilitator dan motivator.

Montolalu (2005:7.14) lebih lanjut mengemukakan:

“Bermain air dan pasir akan bermanfaat besar bagi anak-anak bila diperlengkapi dengan alat-alat yang cukup bervariasi, sesuai dengan usia dan perkembangannya. Perlengkapan untuk permainan pasir dapat berupa cetakan-cetakan dengan menggunakan pasir kering dan pasir basah. Cetakan dapat berupa gelas plastik, botol bekas, macam-macam sendok, pacul kecil, piring, mangkok, dan lainnya. Pembanding pasir juga diperlukan untuk meningkatkan pemahaman anak, seperti beras, kacang-kacangan, biji-bijian, jagung, dan serbuk gergaji. Permainan air dapat difasilitasi oleh guru dengan menyiapkan air pada baskom besar, sedotan, batu, kayu, gabus, cat air, gula, garam, kopi, susu, kertas, dan lainnya.”

Montolalu (2005:7.18) selanjutnya mengatakan bahwa “Guru perlu memperhatikan beberapa hal penting agar kegiatan bermain pasir dan air berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Tujuan tersebut menyangkut kepada keamanan tempat dan kebersihannya, jumlah anak yang bermain, peraturan permainan, dan penyimpanan peralatan permainan”.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan pasir dan air dapat dilaksanakan sebagai bagian dari *education games* di TK dengan guru sebagai fasilitator dan motivatornya. Permainan ini

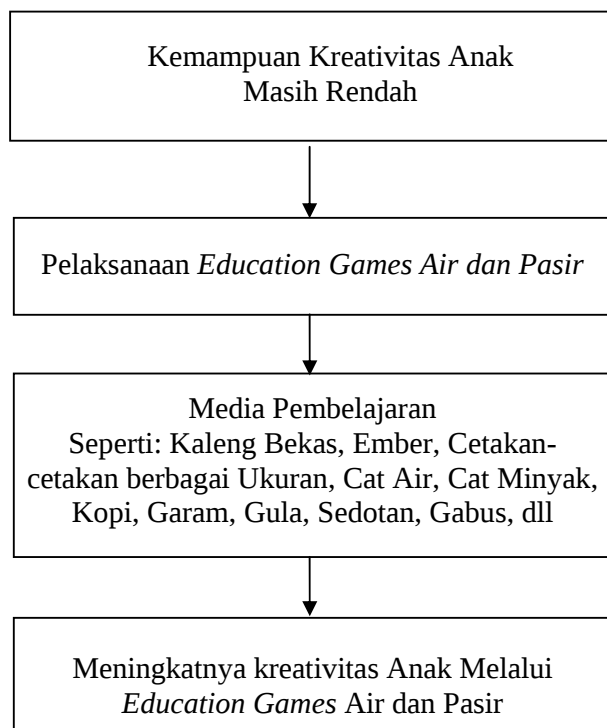
sangat mengasyikkan bagi anak karena dapat dilakukan dengan bermacam-macam variasi seperti mencetak, mewarna, dan membandingkan perubahan air setelah dimasukkan bahan-bahan tersebut. Anak-anak bermain pasir dan air harus sesuai dengan peraturan dan cara yang sudah ditetapkan guru. Ditekankan kepada anak agar jangan menggunakan alat permainan untuk mengganggu temannya dan tetap patuh dengan aturan permainan.

Pembagian kelompok anak diperlukan agar anak-anak dalam permainan tidak menumpuk pada satu area kegiatan bermain. Guru harus menetapkan jumlah anak yang dapat bermain dalam satu area pada waktu yang sama. Jumlah anak pada satu area dicantumkan dalam daftar yang ada di setiap area. Setiap area mempunyai kode sendiri seperti warna merah untuk bermain bak pasir, dan warna biru untuk permainan air.

Peraturan permainan juga mencakup kepada pengembalian peralatan permainan. Jika salah satu anak merasa bosan atau sudah selesai bermain sebelum waktu berakhir, ia harus mengembalikan peralatan permainan ke tempat semula. Cara ini mendidik anak disiplin dalam bermain dan bertanggung jawab dalam mengembalikan peralatan permainan. Aturan-aturan yang sederhana seperti pasir dan air tak boleh dibawa ke luar area, membersihkan tangan dengan air, sabun, dan serbet yang telah disediakan, harus diatur guru sedemikian rupa sehingga anak termotivasi dalam bermain.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual di atas menggambarkan pembelajaran melalui *education games* air dan pasir. Sesuai dengan kerangka teoritis bahwa *education games* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, maka dalam permainan ini guru harus menyediakan sarana dan alat peraga sesuai dengan bakat dan minat anak masing-masing. Hal ini berkaitan erat dengan sifat anak dalam bermain yang tidak mau dikekang dan suka bebas menentukan

pilihannya masing-masing. Dengan anak menyukai permainan ini, maka dengan sendirinya anak akan meningkat kreativitasnya.

Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui *education games* air dan pasir dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Guru sebagai fasilitator dari permainan ini. Melalui *education games* air dan pasir yang dipimpin oleh seorang guru dan anak bermain sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan, maka permainan ini dapat meningkatkan enerjik, daya imajinasi, dan selanjutnya kreativitas anak akan semakin meningkat.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan kegiatan *education games* air dan pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak didik di TK Pertiwi II Sapan tidak tertarik dengan *education games* yang diberikan oleh guru, sehingga peneliti mencoba kegiatan *education games* air dan pasir untuk meningkatkan motivasi anak berkreativitas.
2. Periode anak usia dini adalah periode keemasan, untuk itu pendidikan anak usia dini dibutuhkan agar perkembangan kreativitas anak tidak terhambat dan guru dapat memfasilitasi dengan taman yang sesuai dengan perkembangan umurnya.
3. Kondisi awal kemampuan kreativitas anak sangat rendah pada permainan membentuk *platin* (sebelum tindakan) karena kurangnya media dan strategi guru dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan penelitian tindakan kelas berupa kegiatan *education games* air dan pasir pada siklus I dan siklus II hingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75% melalui teknik analisa data dan teknik wawancara.
4. Penerapan media dan strategi yang tepat bagi guru dalam *education games* air dan pasir, setelah mengamati peningkatan kreativitas anak yang belum meningkat dengan memperbanyak media dan metode pembelajaran yang

tepat serta perhatian guru yang intensif, dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cepat.

5. Melalui *education games* air dan pasir di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto, kemampuan anak berkreaitivitas dapat meningkat dalam proses pembelajaran. Anak sudah mampu berkreaitivitas dengan ide-ide sendiri dan bekerjasama dengan teman.
6. Kemampuan anak membuat gambar dengan jari dan dengan alat berupa kayu/ranting serta mencetak cetakan dengan telapak tangan di pasir, dari siklus I ke siklus II persentase peningkatan kreativitas anak meningkat secara cepat.
7. Kemampuan anak membuat percampuran warna dan bahan-bahan tertentu di masukkan ke dalam air dari siklus I ke siklus II persentase peningkatan kreativitas anak meningkat secara cepat.
8. Melalui *education games* air dan pasir, dapat memberi pengaruh yang nyata bagi anak dalam meningkatkan kreativitas, terlihat dari peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis, maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan *education games* air dan pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dibuktikan dengan meningkatnya nilai persentase kemampuan anak dari sebelum tindakan ke setelah tindakan di siklus I, dan dari siklus I ke siklus II.

2. Meningkatnya kreativitas anak di TK Pertiwi II Sapan Kota Sawahlunto dari siklus I ke siklus II, adalah karena dilakukannya penambahan media dan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak baik bagi lembaga pendidikan, kepala sekolah, bagi guru, maupun bagi anak didik, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan, agar memperbanyak media untuk menunjang fasilitas pengajaran yang dibutuhkan oleh guru.
2. Kepala sekolah agar dapat mengarahkan guru untuk menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang tepat.
3. Bagi guru, agar kegiatan *education games* air dan pasir ini dapat menjadi salah satu alternatif pedoman untuk *education games* lainnya sesuai tema pembelajaran, untuk meningkatkan kreativitas anak lebih baik.
4. Bagi anak, agar mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran kegiatan *education games* yang diberikan guru dapat berjalan sesuai perencanaan, sehingga kemampuan berkreaitivitas meningkat dengan sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Amal. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Al-Kautsar.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2007. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2009. *PTK Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bima Press
- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Sistim Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta: Pustekom.
- , 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis.
- Depdikbud. 1983. *Kegiatan Bermain Bebas di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud Proyek Pembinaan Taman Kanak-Kanak Jakarta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Hurluck, Elizabeth B. 1990. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Kartini Kartono. 1989. *Kamus Psikologi*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Masitoh dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK*, Jakarta: Depdikbud.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mudzakir, Yusuf, dan Abdul Majid. 2002. *Nuansa-nuansa Psikologi Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyanto, Theo, dkk. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini (Tantangan dan Pedagogis bagi Pendidikan dan Orangtua)*, Jakarta: PT.Grasindo.
- Santoso, Soegeng. 2007. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.