

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
MONTASE MODIFIKATIF DI TK ADHYAKSA XXVI
KECAMATAN PADANG BARAT**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**H A L I M A H
NIM: 93964/2009**

**PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Montase Modifikatif di TK Adhyaksa XXVI Kecamatan Padang Barat**

Nama : Halimah

NIM : 93964/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Indra Yeni, S.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Saridewi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Montase Modifikatif Di TK Adhyaksa XXVI Padang Kecamatan Padang Barat

Nama : **Halimah**
NIM : 93964/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Desember 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, S.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. _____
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. _____
5. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau pandangan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, November 2011

Yang Menyatakan,

HALIMAH

NIM:93964/2009

ABSTRAK

HALIMAH. 2011. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Montase Modifikatif Di TK Adhyaksa XXVI Padang. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peningkatan kreativitas anak dalam permainan montase modifikatif pada TK Adhyaksa XXVI Padang masih rendah, karena bahan atau gambar yang di gunakan tidak berwarna, kurang menimbulkan daya tarik pada anak, sehingga anak merasa bosan.

Upaya-upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan montase modifikatif dengan menggunakan potongan – potongan gambar yang berwarna –warni. Dengan permainan ini anak akan lebih senang dan menemukan sesuatu yang baru, maka kreativitas anak meningkat

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian murid TK Adhyaksa XXVI Padang pada kelompok BI. Dengan jumlah murid 15 orang, 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki pada tahun pelajaran 2010/2011.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I umumnya masih rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, setelah pertemuan ke empat baru adanya peningkatan kreativitas namun masih belum mencapai apa yang diharapkan, setelah diadakan siklus II terlihat peningkatan pada pertemuan ke empat yang sudah tercapai sesuai yang diharapkan. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dalam permainan montase modifikatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan montase modifikatif dengan menggunakan potongan gambar yang berwarna dapat membuat anak senang, tertarik dan berani dalam melakukan permainan ini, juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam meningkatkan kreativitas anak.

HA LA MA N P ER S E M B A H A N



“Seandainya aku boleh memilih biarlah aku menjadi sang Fajar yang gigih mengusir kelam namun rela menyingkir untuk memberi tempat bagi sang surya yang lebih cemerlang. Biarlah aku menjadi Bintang atau Bulan yang tidak angkuh ketika bertahta dan tidak mengeluh ketika terbenam.”

(Dari Buku Detik-Detik Terakhir Kehidupan Rasulullah)

Kamu sekiranya pohon-pohon dimuka bumi, menjadi pensil dan laut dan menjadi tinta ditambah dengan tujuh laut lagi, niscaya tiada habis kalimat Allah ﷻ dituliskan, sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana (Luqman: 27).

Dan apabila kamu telah selesai dari suatu urusan maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamuberharap. (Alam Nasrah : 6-8).

Detik demi detik hari demi hari telah kulalui sehingga selesai sudah Skripsi ini. walaupun banyak tantangan dan rintangan yang aku hadapi. Alhamdulillah puji syukur hanya kepada Mu ya Allah, atas pertolongan Mu jualah telah kulewati satu langkah menuju pintu gerbang masa depanku, dengan izin Mu ya Allah aku coba meraih cita-cita dalam liku kehidupan yang penuh rintangan. Pada Mu ya Allah ku pasrahkan takdir dan pengorbananku di jagad raya ciptaan Mu ini, berkahilah langkah hambamu untuk menggapai masa depan dijalan yang Engkau ridhoi.

Keberhasilan ini kupersembahkan untuk keluarga ku tercinta, terutama orang tua ku, betapa besar pengorbanan dan kasih sayangmu yang tidak akan pernah hilang dan tiada dapat seorangpun menggantikannya didunia ini. Betapa penuh perhatian, kepercayaan, kesabaran serta do'a mu agar aku menjadi anak yang sholehah. yang senantiasa Insya Allah akan menjalankan semua perintah Allah dan menjauhi semua larangannya.... (amin).

Kepada suami dan anaku yang ikut membantu slalu membuat ku tersenyum kala aku dalam kebimbangan.

Terimakasih kepada orang-orang yang telah membimbing dan memberikan aku semangat disetiap langkahku

Ibu Indra Yeni, M.Pd, Ibu Saridewi, M.Pd, sebagai pembimbing 1 dan pembimbing 2 Ku yang telah banyak membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Seorang dosen yang sangat penulis kagumi dan hormati. Terima kasih banyak ya bu!

Buat pak Armen (Almarhum) yang slalu memberiku semangat untuk terus berjuang pantang menyerah, yang slalu sabar menghadapi omelan ku, yang sabar ya pak. Semoga Allah memberikan tempat yang baik disisinya. Aminn

Kak yen yang slalu berusaha tersenyum meskipun capek, kebaikan kakak akan menjadi kenangan yang takkan pernah terlupakan. Tetap semangat 45 kak, biar tambah cantik.

Banyak nasehat dan suri tauladan bagi ku terutama kepada teman seperjuanganku Bu Fitri (cerewet, suka ceramahin kalau dapat ilham tapi hatinya baik kok), Nanik dan Yanti Sovina, yang suka menolongku dan rajin memberikan dorongan padaku.

Ibu Sunesti yang sudah ku anggap sebagai orang tua ku, yang slalu ada disaat aku susah dan senang, Ibu Neneng Nurliani, yang selalu memberiku motivasi serta selalu membuatku tersenyum, semoga kebersamaan ini akan slalu untuk kita selamanya.

Terimakasih banyak ku persembahkan kepada teman-teman ku yang tidak terhitung banyaknya yang selalu bersedia memberikan tempat dan fasilitas kepada ku, teristimewa untuk seseorang yang jauh dimata dekat dihati (namanya belum bisa disebutin, karna belum lahir. Ya Allah Bimbinglah Kami kejalan Surga Mu.

Aminnn.....

Halimah

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan HidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Montase Modifikatif di TK Adhyaksa XXVI Kecamatan Padang Barat”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam menyelesaikan Studi S1 di Jurusan Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II 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 beserta seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS.Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu, adik serta anak-anakku juga sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan moril dan materil, serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Bapak Drs. Sam Salam selaku Ketua Yayasan TK Adhyaksa XXVI yang telah memberikan dorongan kepada peneliti.
8. Anak-anak TK Adhyaksa XXVI kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Buat teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan .

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, November 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
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	9
1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	11
c. Pengaruh dalam Perkembangan Anak Usia Dini	11
2. Hakekat Kreativitas	13
a. Pengertian Kreativitas	13
b. Ciri-ciri Anak Kreatif	16
c. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas	16
d. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga.....	18
e. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah.....	19
f. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak	21
3. Hakekat Bermain	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Tujuan Bermain	23
c. Ciri-ciri Bermain	24
d. Manfaat Bermain	26
e. Pentingnya Bermain bagi Anak	27
4. Alat Bermain	28
5. Permainan Montase.....	30
a. Pengertian Bermain Montase	30
b. Manfaat Montase.....	32

c. Hal yang Diperhatikan dalam Permainan Montase	33
d. Langkah Kerja Membuat Montase	34
6. Kreativitas Montase bagi Anak	34
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian	40
D. Instrumentasi	59
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	54
B. Analisis Data	80
C. Pembahasan	105
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	109
B. Implikasi	110
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Observasi Kreativitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Kondisi Awal.....	54
Tabel 4.2	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan ke I Siklus I.....	61
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kreativitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan ke II Siklus I.....	64
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kreativitas Anak Dalam Permainan Montase Montifikatif pada Pertemuan ke III Siklus I.....	68
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Montifikatif pada Pertemuan ke IV Siklus I.....	72
Tabel 4.6	Hasil Observasi Kreativitas Anak Dalam Permainan Montase Montifikatif Setelah Siklus I.....	77
Tabel 4.7	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I.....	79
Tabel 4.8	Hasil Rata-Rata Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan I Siklus II.....	82
Tabel 4.9	Hasil Rata-Rata Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan II Siklus II.....	86
Tabel 4.10	Hasil Rata-Rata Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan III Siklus II.....	90
Tabel 4.11	Hasil Rata-Rata Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan IV Siklus II.....	94
Tabel 4.12	Hasil Rata-Rata Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Setelah Siklus II.....	101
Tabel 4.13	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II.....	104

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Pada Kondisi Awal.....	54
Grafik 2	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Pada Pertemuan I Siklus I.....	61
Grafik 3	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Pada Pertemuan II Siklus I.....	65
Grafik 4	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Pada Pertemuan III Siklus I.....	68
Grafik 5	Hasil Observasi Kreatifitas Anak Pada Pertemuan IV Siklus I.....	73
Grafik 6	Pertemuan 1,2,3,4 Pada Siklus I.....	78
Grafik 7	Hasil Rata-Rata Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan I Siklus II.....	83
Grafik 8	Hasil Rata-Rata Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan II Siklus II.....	88
Grafik 9	Hasil Rata-Rata Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan III Siklus II.....	91
Grafik 10	Hasil Rata-Rata Kreatifitas Anak Dalam Permainan Montase Modifikatif Pada Pertemuan IV Siklus II.....	95
Grafik 11	Pertemuan 1,2,3,4 Pada Siklus II.....	103

DAFTAR BAGAN

Bagan I	Kerangka	
	Konseptual.....	35
Bagan II	Siklus Penelitian Tindakan	
	Kelas.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan semua aspek yang ada pada Anak Usia Dini. TK merupakan lembaga formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia . No. 20 tahun 2003 pasal I ayat 14 menjelaskan bahwa Taman Kanak-kanak termasuk Pendidikan Anak Usia Dini yang memberikan pembinaan bagi anak dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 6 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 1 mengatur bahwa TK adalah salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki sekolah dasar dan mempersiapkan kemampuan dasar anak-anak untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah dasar. Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa tujuan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian, dan seni.

Dalam melakukan kegiatan seni anak akan menjadi kreatif, yaitu lancar, fleksibel, dan orisinal dalam berfikir. Anak kreatif nantinya diharapkan dapat bertahan dalam menghadapi persaingan bebas dan mampu menciptakan berbagai kemungkinan baru di dalam bidang ilmu dan teknologi serta berbagai bidang usaha manusia lainnya.

Potensi kreatif sudah dimiliki oleh setiap individu sejak lahir. Namun harus diakui derajat atau tingkat kepemilikannya berbeda antara satu individu dengan yang lain. Sebagai contoh banyak orang yang dapat memainkan alat musik piano sekalipun nada-nada yang tercipta tidak sebagus nada yang diciptakan oleh beberapa komposisi terkenal. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan potensi di dalam setiap individu.

Tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti perkembangan setiap anak yang berhubungan dengan masa pekaanya. Kemudian guru dapat memberikan stimulasi yang dapat membantu perkembangan masa peka anak sesuai dengan fungsinya. Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan pada Anak Usia Dini. Anak yang terbiasa berkreasi atau mencipta sesuatu akan terbiasa pula untuk mencari dan menggali ide-ide baru sehingga mereka akan lebih handal ketika berhadapan dengan persoalan yang harus dipecahkan. Interaksi yang dilakukan anak dengan lingkungan sekitarnya baik dapat memberi bekal yang cukup berharga. Bagi anak, karena akan membantu perkembangan berbahasa anak, berkomunikasi serta bersosialisasi.

Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini. Masa tersebut merupakan waktu yang efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan berbagai potensi diri, pengembangan kreativitas pada anak usia 4-6 tahun dapat dilakukan dengan bermain, sebagai awal dari timbulnya suatu kreativitas. Aktivitas bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan kreatifnya dalam manipulasi suatu objek dengan menggunakan imajinasinya secara bebas serta mempunyai kesempatan dan bereksplorasi secara langsung.

Kita dapat mengamati potensi kreatif anak lewat permainan-permainan yang mereka lakukan. Kemudian, secara bertahap sejalan dengan perkembangannya. Dalam pencapaian tujuan pendidikan TK, salah satunya yang harus dikembangkan adalah kreativitas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan, disini guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri apa yang mereka lakukan. Kreativitas ini berkembang pada area kehidupan lain seperti saat anak melakukan tugas-tugas sekolahnya dan di tempat kerjanya kelak. Dalam perkembangan awal, kreativitas amat dipengaruhi sikap orang tua. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya, apabila orang tua mendukung mereka, misalnya dengan menyediakan berbagai stimulasi yang memukinkan potensi kreatif itu muncul dan berkembang.

Kenyataannya, pengalaman peneliti di TK Adhyaksa XXVI Padang ditemui bahwa pembelajaran hanya berfokus pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung permulaan. Fenomena tersebut mengindikasikan

rendahnya perkembangan kreativitas anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan permainan montase. Kegiatan permainan montase yang dilakukan oleh anak mengalami beberapa permasalahan, antara lain :

Anak kurang tertarik sebelum melakukan permainan montase dan sebagian anak tidak mau melaksanakan kegiatan permainan montase, anak merasa bosan dalam permainan montase, dalam melakukan kegiatan montase anak suka mengganggu teman sekelompoknya, karena melihat bahan gambar yang tersedia adalah gambar yang tidak berwarna dan kurang menarik bagi anak karena tanpa ada variasi yang lainnya.

Melihat kenyataan yang ada, peneliti merasa perlu melakukan suatu usaha untuk memecahkan masalah pembelajaran pada kegiatan permainan montase modifikatif yang dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Adhyaksa XXVI Padang Kelompok BI. Peneliti akan meningkatkan kreativitas anak melalui permainan montase modifikatif dari perpaduan gambar buatan gambar dari majalah, gambar kalender dan koran bekas, sehingga dihasilkan sesuatu yang unik dan menarik diharapkan mampu menggali kreativitas dan imajinasi anak.

Kreativitas adalah daya dan kemampuan untuk mencipta, tanggap dalam menghadapi suatu masalah, kaya dengan ide, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Sumanto (2005 : 38) kreativitas sangat tepat dikembangkan pada usia dini, dan tepatnya usia TK (4-6 tahun), karena pada usia anak memiliki masa "keemasan berekspresi kreatif", dimana potensi kreativitasnya sangat tinggi.

Sumanto (2005: 93) mengatakan bahwa montase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu, dengan bahan-bahan berupa bahan buatan atau bahan sisa.

Montase modifikatif dari bahan buatan dan bahan sisa lebih menimbulkan daya tarik bagi anak untuk berkreativitas dan berimajinasi. Disamping itu, akan memberikan informasi tentang bahan-bahan yang digunakan yang ada dekat dengan anak baik nama, bentuk, warna yang lebih konkrit.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Permainan montase dengan menggunakan kertas tidak berwarna, kurang menimbulkan daya tarik pada anak.
2. Anak sering merasa bosan dalam permainan montase.
3. Kurangnya media yang tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Melihat besarnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak, dan waktu serta biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurangnya usaha guru dalam mengembangkan kreativitas anak, serta metode yang digunakan kurang tepat. Oleh karena itu

diharapkan dengan permainan montase modifikasi dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Adhyaksa XXVI Padang tahun ajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu ”Apakah permainan montase modifikatif dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Adhyaksa XXVI Padang ?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan montase modifikatif di TK Adhyaksa XXVI Padang khususnya di kelompok B1 untuk meningkatkan kreativitas anak. Sebelum permainan ini dimulai guru menyiapkan potongan-potongan gambar, kertas, lem, dan mencoba menempelkan di kertas sesuai dengan tema sebagai contoh bagi anak. Anak akan menyusun potongan gambar tersebut secara individu.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah “untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan montase modifikatif di TK Adhyaksa XXVI Padang.”

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu :

- a. Bagi anak; Untuk memberikan kesenangan dan membantu anak mengembangkan kreativitas anak, melatih motorik halus anak, serta anak akan mengenal sumber-sumber belajar.
- b. Bagi guru; Sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajarkan kreativitas pada anak.
- c. Bagi Dinas Pendidikan; Agar dapat menjadi perhatian kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan pembelajaran montase sehingga anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajarnya.
- d. Bagi sekolah; Untuk dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran montase. Serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang montase.
- e. Bagi peneliti selanjutnya; Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lain terbaik meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

H. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah

1. Kreativitas adalah daya dan kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu dengan idenya sendiri, tanggap dalam menghadapi suatu masalah, kaya dengan ide mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan

2. Montase modifikatif yang dimaksud dalam PTK ini adalah montase yang dibuat dari bermacam bentuk guntingan gambar yang ditempelkan pada lembaran kertas ditambah dengan variasi gambar yang lain sehingga anak dapat menceritakan apa objek yang dibuatnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan anak usia dini

Menurut Suyanto (2005 : 7) “Anak Usia Dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.” Proses perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental bagi kehidupan individu. Aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek fisik motorik, moral, sosial, emosional, intelektual dan bahasa mengalami masa yang tercepat dalam rentang kehidupan manusia, Oleh sebab, itu lingkungan dapat menstimulasi berbagai aspek tersebut.

Masa usia dini merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan berbagai potensi, perkembangan pada usia awal cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap serta perilaku anak sepanjang hidupnya. Hal ini dijelaskan oleh Hurlock (1996 : 24) bahwa pengalaman awal (*early experience*) anak dibawah usia lima tahun sangat menentukan kualitas kehidupan kepribadian anak dimana dewasa. Apabila anak pada tahun awal kehidupannya mengalami gangguan dan anak tidak mendapat suasana menyenangkan dalam kehidupannya, maka dikemudian hari lingkungannya. Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

bab 1, pasal 1 butir 14 pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah :
 “suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui motivasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki persiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Tidak hanya berdasarkan pengertian anak usia dini. Akan tetapi ada lagi upaya selain pendidikan juga pemberian gizi dan kesehatan anak, sehingga ketiganya menjadi pilar utama dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang dilakukan secara holistik (konfrehensif). Para pendidik anak usia dini seharusnya memahami karakteristik anak terlebih dahulu, sesuai dengan pendapat Herawati (2005: 5) tentang pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini yaitu : (1) setiap anak unik; (2) anak bukan miniatur orang dewasa; (3) anak masih dalam tahap pertumbuhan; (4) anak belum tahu benar-benar salah; (5) setiap karya anak berharga; (6) setiap anak butuh rasa aman; (7) setiap anak adalah peneliti dan penemu.

Uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa masa usia dini jangan sampai terabaikan begitu saja. Masa usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitar anak, stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dalam hal ini dapat diwujudkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan Anak Usia Dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp dan Copple (dalam Ramli 2005 : 68) adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan, kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
- 2) Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan bahasa anak demikian pula refleksi perkembangannya.
- 3) Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh demikian pula pada mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasaannya sekarang.
- 4) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas di mana mereka merasa aman dan berharga, kebutuhan fisiknya terpenuhi, dan mereka merasa aman secara psikologis.

c. Pengaruh dalam Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak dipengaruhi berbagai faktor. Paling tidak, perkembangan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik yang dibawa

sejak lahir dan pengalaman yang dijumpai dalam hidupnya. Pengalaman anak ada yang bersifat individual, yaitu pengalaman yang khas individu tersebut. Disamping itu, perilaku individu itu sendiri juga mempengaruhi perkembangannya (Pappalia & Olds, 1992).

1) Pengaruh jenis

Kondisi internal yang berasal dari hereditas, yaitu karakteristik yang dibawa sejak lahir dari orang tua atau nenek moyangnya. Disamping itu anak dipengaruhi kondisi eksternal, lingkungan yang berasal dari pengalaman anak dengan dunia di luar dirinya.

2) Pengaruh konteks

Pengaruh normatif maupun tidak normatif terjadi pada tingkat lingkungan tertentu. *Bronfenbrenner* (1979) mengidentifikasi 4 tingkat pengaruh lingkungan yang berbeda, yang meluas dari lingkungan yang paling dekat ke lingkungan global. Dalam hal ini pendidik harus memahami setiap individu dalam konteks lingkungan yang beragam, yaitu : 1) mikrosistem, lingkungan sehari-hari di rumah atau sekolah misalnya lingkungan orang tua, saudara kandung, pengasuh, teman sekelas, dan para guru, 2) mesosistem yaitu perpaduan berbagai sistem di mana individu terlibat misalnya hubungan antar rumah dan sekolah dan sebagainya, 3) ekosistem, ialah lingkungan lembaga yang lebih luas seperti sekolah, mesjid, media, dan lembaga pemerintah, 4) makrosistem, ialah lingkungan yang

sangat luas meliputi pola-pola budaya pemerintah, agama, pendidikan, dan ekonomi.

3) Pengaruh waktu

Masa kritis juga berlaku bagi perkembangan fisik dan psikologis. Misalnya perkembangan bahasa terjadi sebelum masa pubertas. Beberapa bukti periode kritis perkembangan fisik misalnya perkembangan sel otak pada usia dini. Jika anak kekurangan gizi pada usia tersebut maka perkembangan otak anak tersebut kurang optimal yang akan berpengaruh terhadap inteligensinya (Pappalia & Olds, 1992).

Jadi dari pendapat Pappalia dapat disimpulkan bahwa kekurangan gizi akan berpengaruh pada perkembangan otak anak usia dini.

2. Hakekat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Dalam kamus Bahasa Inggris Oxford (*The Oxford English Dictionary*) dijelaskan bahwa kreativitas sebagai” *being into existence, making, originating* (menjadi penuh daya khayal dan inventif/penuh daya cipta, masuk dalam eksistensi, mencipta, melahirkan, memurnikan). Menurut Guilford (dalam Moeslichatoen, 1998: 17) dinyatakan bahwa :

Kreativitas adalah sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berfikir divergen dan konvergen. Berfikir divergen yaitu kemampuan berfikir yang berawal dari suatu

persoalan lalu ditinjau dari berbagai segi, sedangkan berfikir konvergen adalah cara berfikir untuk memberikan satu-satunya jawaban yang benar.

Menurut Mountakis (dalam Utami, 1995: 18), “Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dengan alam dan dengan orang lain.”

Wahyudin (2003 : 3) mengemukakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu baru. Sedangkan Mulyadi (2004 : 12) menerangkan bahwa :

“Kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P, yaitu : 1). Produk; 2). proses; 3). pribadi; 4). pendorong. Dimana ditinjau dari produknya kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Ditinjau dari proses, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk dari daya yang berdaya guna. ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Sedangkan dari segi proses, kreativitas dapat diartikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal”.

Pendapat Mulyadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan produk/hasil dari hasil penginderaan, perasaan dan pikiran manusia.

Para ahli menemukan bahwa dalam otak anak-anak terdapat sesuatu Mekanisme yang hanya dapat dihidupkan dalam masa tertentu saja. mekanisme tersebut berlaku bagi potensi kreatifnya. Anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat kaya, dan imajinasi ini merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif, atau dengan kata lain anak memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku seperti : sering bertanya,

senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba segala sesuatu dan memiliki daya khayal yang kuat.

Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pengembangan masyarakat, juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Maslow (dalam Utami, 1995 : 27) mengatakan kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan kreativitas pada anak khususnya usia dini sangat penting. Namun usaha ke arah itu haruslah melalui jalan yang dapat menarik minat anak secara sukarela dan berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian, jalan yang sangat mudah adalah melalui kegiatan yang paling digemari dan menjadi kehidupan anak-anak saat itu yaitu bermain. Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar dapat membuat kombinasi baru, menumbuhkan, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas sebagai kemampuan untuk memproduksi respon yang tidak biasa, serta merangsang mantra berfikir, rasa, intuisi, dan mengindera pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka pengembangan kreativitas haruslah secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu, tidak bisa lain pelaksanaannya harus dilakukan di sebuah lembaga khusus yang diharapkan dapat menunjang kreativitas anak semacam taman kanak-kanak atau kelompok bermain. Pengembangan ini sebaiknya dilakukan

oleh seseorang instruktur atau pendidik yang dapat masuk kerasa dan kejiwaan anak-anak. Instruktur lebih berfungsi “Tut Wurihandayani” atau memberi dorongan pada anak dan merangsang jiwa kreatif sang anak melalui suasana yang diciptakan yang sedemikian rupa.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Individu yang memiliki potensi kreativitas tinggi menunjukkan sikap dan perilaku yang kadang-kadang tidak dimiliki oleh banyak orang. Menurut Utami (2004 : 34), ada tiga kondisi dari pribadi kreatif yaitu: (1) Keterbukaan terhadap pengalaman; (2) Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang; (3) Kemampuan bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

Anik (2007 : 15) mengemukakan beberapa ciri-ciri anak yang kreatif antara lain: (1) Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan lebih pede; (2) Berani mengemukakan pendapatnya dan tidak takut melakukan kesalahan meskipun tidak disetujui ataupun bertentangan dengan orang lain; (3) Lebih berani dalam mengambil resiko; (4) Tidak selalu menghiraukan kritik dan ejekan dari orang lain.

c. Faktor-Faktor Penghambat Kreativitas

Shallcross (dalam Utami, 1995 : 219) menggolongkan kendala atau rintangan dalam menggunakan potensi kreatif 6 kendala, yaitu :

1. **Kendala Historis.** Ditinjau secara historis ada dan kurun waktu yang merupakan puncak kejayaan kreativitas, menghambat kreativitas perorangan maupun kelompok.
2. **Kendala Biologis.** Dari sudut tinjau biologis, beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreatif merupakan cirri hereditas, sementara pakar lainnya percaya bahwa lingkunganlah menjadi factor penentu utama. Gen yang diwariskan berperan dalam menentukan batas-batas inteligensi.
3. **Kendala Fisiologis.** Seseorang dapat mengalami kendala karena kerusakan otak karena penyakit atau karena kecelakaan.
4. **Kendala Sosiologi.** Lingkungan sosial mempunyai dampak terhadap ungkapan kreatif kita. Setiap masyarakat memiliki nilai, norma, dan tradisi tertentu, kegiatan, minat dan perilaku kolektif.
5. **Kendala Psikologis.** Faktor atau keadaan yang membatasi, menghalangi, atau mencegah pencapaian sasaran dalam hal ini menghambat perilaku kreatif.
6. **Kendala Diri Sendiri.** Faktor-faktor internal seperti apakah yang dapat menghambat kinerja kita ? Beberapa soal atau teka-teki dapat membantu menyadari kendala psikologi terhadap pengembangan kreativitas.

Menurut Ambile (dalam Utami 1995 : 223), ada 4 kendala penghambat kreativitas yaitu:

1. **Evaluasi.** Rogers (Vernon, 1982) menekankan salah satu syarat memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidikan tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.
2. **Hadiah.** Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
3. **Persaingan** (kompetisi). Kompetisi lebih komplit dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.
4. **Lingkungan** yang membatasi. Pengalaman yang baginya menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

d. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga

Saat ini para psikolog yakin bahwa semua anak dilahirkan dengan potensi untuk menjadi kreatif. Dengan demikian perkembangan kreativitas perlu diberi kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang. Keluarga adalah lingkungan terdekat dalam memberikan kesempatan pada anak dalam berkreativitas. Beberapa penelitian menurut Utami (1995 : 94) yang mengatakan sikap orang tua yang dapat memupuk kreativitas anak ialah:

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan
- 2) Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, merenung, dan berhayal.

- 3) Memberikan anak mengambil keputusan sendiri
- 4) Mendorong kejelian anak, untuk menjejaki dan mempertanyakan banyak hal
- 5) Menanyakan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan
- 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- 7) Meningkatkan keberadaannya bersama anak
- 8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
- 10) Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak

Dengan demikian pengembangan kreativitas dalam keluarga sangatlah penting karena merupakan kondisi awal yang menguntungkan timbulnya kreativitas anak dan dapat membuat anak untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreatifitasnya.

e. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah.

Menurut Utami (1995: 109) guru dapat memungkinkan kreativitas muncul, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya, diantaranya:

- 1) Sikap Guru. Cara yang paling baik bagi guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, adalah dengan mendorong motivasi intrinsik
- 2) Falsafah Mengajar. Falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, adalah sebagai berikut:
 - a) Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan
 - b) Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik

- c) Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif.
 - d) Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas
 - e) Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas
 - f) Guru merupakan nara sumber, bukan polisi atau dewa
 - g) Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna
 - h) Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan teman sebayanya
 - i) Kerja sama selalu lebih dari pada kompetisi
 - j) Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata
- 3) Pengaturan ruang kelas. Pengaturan ruang kelas yang luwes dan tidak konvensional merupakan tantangan bagi siswa untuk mewujudkan bakat dan kemampuan secara kreatif.
- 4) Strategi mengajar
- a) Penilaian. Dalam memberi penilaian guru hendaknya menghindari memberikan ucapan yang negatif
 - b) Hadiah. Hadiah yang baik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak berupa materi (*intangible*), seperti senyuman atau anggukan, kata penghargaan, kesempatan untuk menampilkan dan mempersentasikan pekerjaan sendiri, dan pekerjaan tambahan.
 - c) Pilihan. Berikan kesempatan kepada anak untuk memilih. Misalnya boleh memilih topik karangannya sendiri.

Jadi disini dapat disimpulkan bahwa menurut utami pengembangan kreativitas dalam lingkungan sekolah sangat ditentukan oleh sikap guru, filsafat mengajar, pengaturan kelas dan strategi mengajar.

f. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Konsep dan pengembangan kreativitas menurut Utami (1996: 45) bisa dilakukan dengan bertitik tolak dengan pendekatan 4 P, yakni:

1. **Pribadi.** Seseorang guru harus memahami bahwa anak adalah individu yang berasal dari lingkungan dan keluarga yang berbeda-beda, karena itu guru harus menghargai kemampuan dari mewujudkan potensial yang pada dirinya.
2. **Pendorong.** Di sini guru harus membimbing anak tanpa harus memaksakan kehendaknya kepada anak, agar anak yakin akan kemampuan pada dirinya
3. **Proses.** Guru harus memberikan dorongan kepada anak untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru dan mereka dapat menyelesaikan serta menemukan solusi atas suatu permasalahan yang mereka temui dalam kreativitas.
4. **Produk.** Pada anak yang masih dalam proses pertumbuhan, perlu mendapatkan bimbingan dan arahan sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki tanpa mengganggu kegiatan anak dalam berkreasi atau berkarya.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan, bahwa seorang guru harus menghargai bakat dan minat setiap anak karena mereka

adalah individu yang berbeda-beda baik dalam kemampuan, tingkat perkembangan, serta pendekatan dalam belajar. Selain itu guru harus memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk merencanakan, memilih dan berkarya menurut caranya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ia miliki, tanpa menurut hasil melainkan pemahaman dalam melakukan suatu kreativitas.

3. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini tidak diberikan maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan riset bertahun-tahun, yang tentang cara yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah dengan bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

Menurut Sudono (1995 : 1) : “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2004 : 530),

“Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan”.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan otot besar atau halus, meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan bahasa dan daya pikirnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang, bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntunan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, tujuan bermain menurut Diknas (2002 : 56) antara lain :

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (*kognitif*) anak agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang di peroleh.

- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri
- 7) Mengembangkan kemampuan social anak, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman.

c. Ciri-Ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain ciri-ciri bermain menurut Musfiroh (2005: 6), sebagai berikut :

- 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau mengembirakan (*enjoyable*). Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangian bermain bernilai positif bagi para pemainnya (Garvey, 1990). Ini berarti, suatu kegiatan dapat dikategorikan

bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.

- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. Dalam hubungan yang bermakna, hal itu bersifat tak produktif Garvey (dalam Musfirah, 2005 : 6)
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak. Ini berarti, saat bermain ditemukan seketika ketika anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa keterpaksaan.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itulah, mimpi, walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif (Garvey, 2005 ; 6)
- 5) Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari.
- 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditemukan oleh para pemainnya.

- 7) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif, seperti menonton televisi misalnya meskipun adakalanya bermain tidak memerlukan keterlibatan fisik secara aktif
- 8) Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain saja yang mereka inginkan.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut Diknas (2001 : 128), manfaat bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kemandirian pada anak.
- 4) Memenuhi kebutuhan.
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah.
- 6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 7) Memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

e. Pentingnya Bermain bagi Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam metode perkembangan anak, meliputi dunia fisik dan social, sistem komunikasi dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak.

Begitu pentingnya bermain bagi anak dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan, maka Frank dan Caplan dalam Mohelischatoen (1998 : 25), mengemukakan enam belas nilai bermain bagi anak:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Bermain mempunyai unsur pertualangan di dalamnya
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
8. Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri sendiri secara fisik
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
11. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
12. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak

14. Bermain dapat distruktur secara akademis
15. Bermain merupakan kekuatan hidup
16. Bermain merupakan sesuatu yang dapat esensial bagi kelestarian hidup manusia

4. Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide, atau pengertian, misalnya, model gambar dan contoh benda. Menurut Barata (dalam Sudono, 1995 : 23) bahwa:

“Bermain menggunakan alat dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat. Sebaiknya di buat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak”.

Mendukung pernyataan di atas menurut Sudono (1995 : 7) pengertian alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Beberapa jenis kegiatan bermain menurut sifat dan karakteristiknya antara lain:

- a. Pengolahan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak. Gordon dan Browne (1985) mengatakan pengolahan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan anak dalam 4 bentuk, yaitu :
 - 1) Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru
 - 2) Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan
 - 3) Bermain asosiatif, di TK bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama kelompoknya seperti bermain pasir bersama, bermain bola bersama
 - 4) Bermain secara kooperatif, bermain ini terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain.
- b. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu:
 - a) Bermain bebas dan spontan, yaitu merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut. Bermain-main itu kemudian dipergunakan untuk pura-pura atau dalam kegiatan membangun atau menyusun.
 - b) Bermain pura-pura, yaitu bermain yang menggunakan daya khayal dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku. Bentuk

kegiatan bermain pura-pura merupakan cerminan budaya masyarakat di sekitarnya dalam kegiatan sehari-hari

- c) Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya

Berdasarkan teori serta pendapat para ahli di atas tentang alat permainan dan jenis kegiatan bermain, maka penulis mencoba membuat alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Permainan ini menonjolkan kreativitas anak, antara lain kemampuan anak dalam berkreaitivitas cara menyusun gambar dari majalah dan kalender bekas lalu ditempelkan pada permukaan lembaran kertas yang telah disediakan yang nantinya anak akan menceritakan apa yang terjadi dengan gambar yang telah ditempelkannya tadi sehingga menyenangkan dan meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan teori-teori yang sudah dikemukakan di atas yaitu secara menarik dan menyenangkan dengan selalu memperhatikan prinsip-prinsip belajar di Taman Kanak-Kanak yaitu bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain.

5. Permainan Montase

a. Pengertian Bermain Montase

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, montase adalah komposisi gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber Depdiknas (dalam Pamadhi, 2001; 754) Montase disamping dibuat dua dimensi juga tiga dimensi. Karya montase juga

dikenal oleh kalangan umum, karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni karya, dan seni patung. Menurut Sumanto (2005 : 91) montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang di buat dari guntingan gambar jadi atau guntingan photo di atas bidang datar/bidang gambar . Montase berasal dari bahasa inggris (*Montage*) artinya menempel.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa montase adalah menempelkan guntingan gambar di atas bidang datar menjadi suatu objek yang menarik.

Pembuatan montase yang lebih rumit adalah menggunakan material tiga dimensi di mana unsur-unsurnya terdiri bukan dari gambar tetapi benda-benda yang telah memiliki arti walaupun tidak dipadukan dengan benda lain.

Montase tiga dimensi berbentuk setting. Montase dibuat dari memadukan potongan gambar yang sudah ada atau benda-benda tiga dimensi kemudian dipadukan atau dikolaborasikan. Montase dua dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materinya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan, seperti sebuah karya ilustrasi. Montase tiga dimensi dianggap seni karya, karena unsur-unsurnya terdiri dari benda-benda yang kemudian disusun menjadi sebuah karya. Hal ini diperkuat karena cara mengerjakannya memerlukan kerajinan tangan yang sangat hati-hati dalam mengerjakannya.

b. Manfaat Montase

Adapun manfaat bermain montase menurut Laila (2007) antara lain :

- 1) Melatih motorik halus. Saat bermain montase anak harus dapat mengelem dan menyusun gambar pada lembar jawaban yang tersedia. Dengan demikian permainan ini dapat melatih motorik halus anak
- 2) Meningkatkan kreativitas. Montase menyediakan banyak pilihan akan memancing kreativitas bagi memainkannya. Karena dengan permainan ini keterampilan dan imajinasi anak akan seni berkembang secara optimal. Anak secara tidak langsung akan lebih kreatif dalam berkreasi dan menempel.
- 3) Melatih konsentrasi. Saat menempel gambar sangat dibutuhkan konsentrasi. Sehingga lambat laun konsentrasi anak dapat meningkat.
- 4) Mengenal warna. Montase yang terdiri dari berbagai macam warna memberi anak peluang untuk mengenal berbagai macam warna.
- 5) Mengenal bentuk. Selain warna montase juga memiliki berbagai macam bentuk, dengan pengenalan bentuk akan memudahkan anak memahami lingkungannya.
- 6) Melatih memecahkan masalah. Karena montase merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang membuat anak tanpa sadar sebenarnya sedang dilatih memecahkan suatu masalah

- 7) Mengasah kecerdasan spasial. Kecerdasan spasial merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami ruang. Melalui permainan ini kemampuan spasial akan ikut terasah karena banyaknya potongan gambar yang memiliki jenis yang berbeda
- 8) Melatih ketekunan. Untuk menyelesaikan montase membutuhkan kesabaran dan ketekunan, sehingga permainan ini pun dapat melatih ketekunan
- 9) Meningkatkan kepercayaan diri. Dengan kepuasan dalam menyelesaikan montase anak akan merasa percaya diri untuk melakukan sesuatu.

Adapun manfaat permainan montase yang hendak dicapai yaitu meningkatkan kreativitas anak-anak tunagrahita ringan sesuai dengan manfaat permainan montase pada poin (2) yaitu meningkatkan kreativitas.

c. Hal yang Diperhatikan dalam Permainan Montase

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan montase menurut Laila (2007) :

- 1) Kenali kemampuan anak .Sesuaikan jenis montase dengan kemampuan anak sebelum memilih bentuk montase.
- 2) Ajarkan menggunting. Ajarkan cara menggunting yang baik pada anak, karena adanya bahan alam yang harus terlebih dahulu digunting.

- 3) Gunakan seluruh jari. Minta anak menggunakan keseluruhan jarinya dalam mengelem dan menyusun bahan.
- 4) Beri support dan reward. Berilah pujian dan ungkapan sayang, meskipun memuaskan.

d. Langkah Kerja Membuat Montase

- 1) Persiapan. Mengumpulkan dan memilih jenis bahan yang akan di buat montase modifikatif
- 2) Pelaksanaan. Melakukan penyusunan sementara, dilanjutkan dengan menyusun tetap dengan cara merekatkan bagian-bagian yang dipilih
- 3) Penyelesaiannya. Dengan memberi warna/cat agar hasil akhirnya lebih bagus.

e. Kreativitas Montase bagi Anak

Adapun kreativitas bermain montase bagi anak TK menurut Sumanto (2005 : 94) Kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekat bagian-bagian bahan alam, bahan buatan dan bahan bekas pada kertas gambar/bidang yang digunakan sampai di hasilkan tatanan yang unik dan menarik.

Dapat disimpulkan kreativitas montase adalah suatu kemampuan anak berkreasi sesuai dengan keinginannya menyusun atau menata potongan gambar diatas lembaran kertas sehingga membentuk suatu karya yang indah dan unik.

B. Penelitian yang Relevan.

Hamini (2010) tentang peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui pendekatan model mopin (mobil pintar) di PAUD Amanah Bunda kelurahan Pengambiran Ampalu Lubuk Begalung Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui model Mopin dengan hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 54,56% sedangkan pada siklus II mencapai 74,74%.

Fitrawita (2010) tentang peningkatan kreativitas anak melalui permainan kolase bahan alam di TK Kartika I-61 Lapai Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan kolase bahan alam ini diperoleh hasil penelitiann pada siklus I memperoleh nilai 43% sedangkan hasil pada siklus II mencapai 74%.

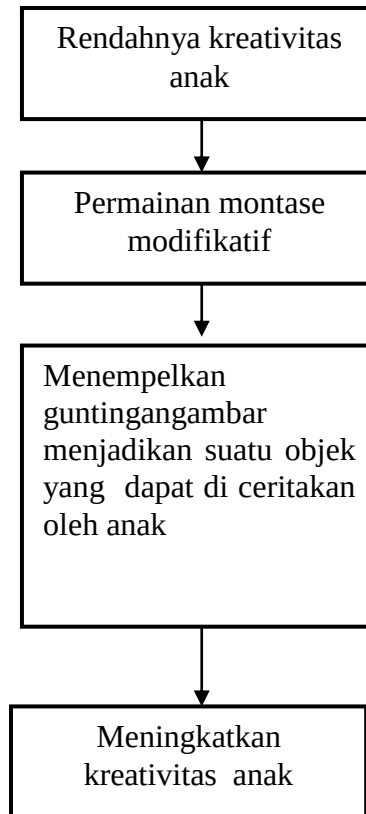
Novita (2011) tentang peningkatkan kreativitas anak melalui permainan mozaik biji-bijian di TK Planet Kid Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan mozaik biji-bijian dengan hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 53% pada siklus II mencapai 75%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya seperti: permainan mobil pintar, kolase dan mozaik relevan dengan permainan montase modofikatif yang peneliti lakukan karena sama-sama untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini.

C. Kerangka Konseptual.

Melihat karakter anak usia dini belajar dari yang konkrit ke abstrak yang sederhana dan kompleks maka pelaksanaan pembelajaran permainan montase modifikatif dapat dilakukan dengan menggunakan alat yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan kreativitas dan penggunaan alat permainan berupa guntingan gambar dari majalah dan kalender bekas yang sering dilihat oleh anak dan dekat dengan anak gambarnya merupakan salah satu contoh konkrit dalam mengajarkan materi permainan montase pada anak usia dini khususnya anak kelompok B1 TK Adhyaksa XXVI Padang

Alat permainan montase dari guntingan gambar yang bermacam-macam dengan berwarna warni sesuai dengan jenis gambarnya. Bahan-bahan yang digunakan tidak membahayakan bagi anak-anak, dengan warna-warna yang menarik membuat anak-anak merasa senang dan tertarik untuk melakukan permainan montase modifikatif. Dengan pembelajaran yang sesuai tahapan dalam melakukan permainan montase dan penggunaan alat permainan montase dari potongan yang bermacam-macam dengan anak maka diharapkan anak kelompok BI TK Adhyaksa XXVI Padang akan lebih kreatif dan guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran permainan montase dari bahan buatan sehingga lebih meningkatkan kreativitas anak. Maka kerangka berfikir pada penelitian dapat dilihat sebagai berikut :



Bagan 1: Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah

“Permainan montase modifikatif dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Adhyaksa XXVI Padang”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti bahas pada bab terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui tingkat pendidikan formal dan non formal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini dituju bagi anak-anak usia 4-6 tahun
2. Upaya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, dilaksanakan penelitian melalui permainan montase modifikatif dengan potongan gambar di TK Adhyaksa XXVI.
3. Pelaksanaan permainan montase modifikatif ini dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dalam melatih tangan mereka bekerja seperti mencipta pola. Disini dapat terlihat adanya peningkatan belajar anak dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata untuk kategori nilai sangat baik adalah 53% dan pada siklus II naik menjadi 87%.
4. Setelah dilakukan siklus II melalui permainan montase modifikatif sebelum anak diberikan tugas menempel, terlihatnya keberhasilan indikator peningkatan kreativitas dalam bermain montase modifikatif dibanding dengan siklus I

B. Implikasi

1. Peningkatan kemampuan kreatifitas anak dapat diterapkan melalui permainan montase modifikatif.
2. Permainan montase modifikatif ini cocok diterapkan pada Anak Usia Dini umur 3-6 tahun.

C. Saran

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
2. Peneliti harus memahami anak didik dan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mencipta hasil karyanya, tanpa ada paksaan dari peneliti
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mempersiapkan diri sebaik-baiknya dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Anik, Pamilu. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, Yogyakarta : Citra Media.
- Arikunto, Suharsini.. 2006 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- _____, 1989. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen, Dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang UNP.
- Depdiknas. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- _____, 2004. *Konsep PAUD*. Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- _____, 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Sinar Grafika.
- _____.2003. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: B4/ PGB/ 04.
- Ernawati. 2007. *Didaktika Jurnal Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitrawita. 2010. FIP UNP Tidak Di Terbitkan
- Hamini. 2010. FIP UNP Tiadk Di Terbitkan
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hajar, Pamadhi. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. UT
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak II*, Erlangga
- Laila, Fadillah. 2007. *Asyiknya Main Kolase*. (Online. Jurnal Net. Com).
- Masitoh, Dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud.
- Mohelischatoen. 1998. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh, Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT Prestasi Pustaka Raya.