

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK MELALUI
ALAM SEKITAR DI TAMAN KANAK-KANAK ANGGREK
PEMATANG PANJANG KECAMATAN SIJUNJUNG
KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
TITIN NENGSIH
NIM: 2010 / 58651

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

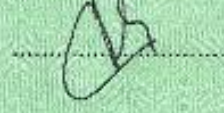
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK MELALUI ALAM SEKITAR DI TAMAN KANAK-KANAK ANGGREK PEMATANG PANJANG KECAMATAN SIJUNJUNG KABUPATEN SIJUNJUNG

Nama : Titin Nengsih
NIM : 58651/2010
Jurusan : Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 20 april 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Hj.Farida Mayar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra.Hj. Izzati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Titin Nengsih 2012, Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar di TK Anggrek Pematang Panjang, Kecamatan Sijunjung. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian dilakukan di TK Anggrek Pematang Panjang kelompok B1 tahun ajaran 2011/2012. Kreativitas anak pada kegiatan menggambar pada kelompok ini masih kurang karena kurang bervariasinya metode yang digunakan guru dan kurangnya guru memanfaatkan alam sekitar dalam kegiatan pembelajaran, serta tidak efektifnya media yang digunakan guru sehingga kreativitas menggambar anak kurang berkembang. Dengan memanfaatkan alam sekitar ini dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan dilakukan dua siklus. Data setiap siklus dianalisis dengan rumus Haryadi. Siklus I dan II terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Dari siklus I menunjukkan hasil yang belum sesuai dengan harapan maka dilakukan siklus II untuk memperbaiki hasil pembelajaran.

Penelitian terbukti dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak. Pada aspek ini anak dapat menyebutkan binatang yang ada disekitar lingkungannya, anak bisa menggambar binatang yang ada disekitar lingkungannya, aspek anak bisa membuat gambar tumbuhan yang ada dilingkungannya, aspek anak mau menyelesaikan gambarnya dengan baik, aspek anak bisa mewarnai gambar dengan baik sesuai dengan warna alam disekitarnya. Pada kategori sangat tinggi mengalami peningkatan pada siklus II dibanding siklus I. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat memanfaatkan alam sekitar sehingga kreativitas menggambar anak dapat berkembang dan mutu pembelajaran anak lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Alam Sekitar Di TK Anggrek Pematang Panjang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan sarjana kependidikan di Universitas Negeri Padang.

Penulis sadar bahwa penulis adalah manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan dan keterbatasan. Namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak penulisan skripsi ini bisa penulis selesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra.Hj. Izzati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Tata Usaha di Jurusan PG-PAUD yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis.

5. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Suami, anak, teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Peserta didi kelompok B1 TK Anggrek Pematang Panjang yang telah bekerjasama dalam penulisan ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat.

Demikianlah harapan penulis, semoga amal ibadah yang kita lakukan dapat diterima Allah SWT dan mendapat Ridho-Nya. Amin

Padang, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
2. Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Bermain	13
a. Pengertian bermain	13
b. Karakteristik bermain.....	14
c. Tujuan bermain	15
d. Manfaat bermain	16
4. Kreatifitas	19
a. Pengertian Kreativitas	19
b. Tujuan Kreativitas	19
c. Manfaat Kreativitas	19
5. Menggambar	20
a. Pengertian Menggambar	20

6. Pemanfaatan Lingkungan sebagai sumber belajar anak usia dini	21
a. Pengertian Lingkungan Sebagai sumber belajar	22
b. Nilai-nilai lingkungan sebagai sumber belajar	23
c. Penggunaan lingkungan dapat menarik bagi anak	24
d. Pemanfaatan lingkungan menumbuhkan aktifitas belajar anak	24
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian	36
D. Instrumentasi Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	44
1. Kondisi Awal	44
2. Deskripsi Siklus I	49
3. Deskripsi Siklus II	77
B. Analisis Data	104
1. Analisis Siklus I	104
2. Analisis Siklus II	105
3. Analisis Sikap	109
C. Pembahasan	109
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	112
B. Implikasi	113
C. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka konseptual	34
Bagan 2	Siklus perencanaan penelitian	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Model Format Observasi peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar	39
Tabel 2	Model Format observasi sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar	40
Tabel 3	Lembar pengamatan kreativitas menggambar anak pada kondisi awal sebelum tindakan	43
Tabel 4	Lembar pengamatan sikap anak dalam peningkatan kreativitas anak melalui alam sekitar pada kondisi awal (sebelum tindakan)	46
Tabel 5	Lembar peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus I (pertemuan pertama)	52
Tabel 6	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar pada siklus I pertemuan pertama	55
Tabel 7	Kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus I pertemuan kedua	59
Tabel 8	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar siklus I Pertemuan kedua	62
Tabel 9	Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar siklus I pertemuan ketiga	65
Tabel 10	Rekapitulasi siklus I pertemuan I, II, dan III	69
Tabel 11	Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar siklus II pertemuan pertama.....	79
Tabel 12	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar siklus II Pertemuan Pertama.....	82
Tabel 13	Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar siklus II pertemuan Kedua	86
Tabel 14	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar siklus II Pertemuan kedua	89
Tabel 15	Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar siklus II pertemuan Ketiga	93
Tabel 16	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar siklus II Pertemuan ketiga	96
Tabel 17	Rekapitulasi siklus II Pertemuan I, II dan III	99
Tabel 18	Hasil observasi perbandingan peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus I pertemuan III dan Siklus II pertemuan III	105

DAFTAR GRAFIK

Grafik I	Hasil Observasi peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar sebelum tindakan	45
Grafik II	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar melalui alam sekitar pada kondisi awal sebelum tindakan	47
Grafik III	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar Siklus I pertemuan pertama.....	54
Grafik IV	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas anak melalui alam sekitar pada siklus I pertemuan pertama	56
Grafik V	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus I (pertemuan kedua).....	61
Grafik VI	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar pada siklus I pertemuan kedua	63
Grafik VII	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus I (pertemuan Ketiga)	67
Grafik VIII	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus II (pertemuan Pertama)	80
Grafik IX	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar pada siklus II pertemuan Pertama.....	83
Grafik X	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus II (pertemuan Pertama)	87
Grafik XI	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar pada siklus II pertemuan Kedua	90
Grafik XII	Hasil observasi anak dalam peningkatan kreatifitas menggambar anak melalui alam sekitar pada siklus II (pertemuan ketiga)	94
Grafik XIII	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas menggambar pada siklus II pertemuan Ketiga	97

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1	Guru membawa anak keluar ruangan
Gambar 2	Guru dan anak tanya jawab tentang alam sekitarnya.
Gambar 3	Anak mulai kegiatan menggambar guru memperhatikan.
Gambar 4	Gambar yang dihasilkan anak pada siklus I pertemuan pertama
Gambar 5	Anak bekerja pada siklus I pertemuan kedua
Gambar 6	Gambar yang dihasilkan anak pada pertemuan kedua
Gambar 7	Anak bekerja pada siklus I pertemuan ketiga
Gambar 8	Gambar yang dihasilkan anak pada pertemuan ketiga
Gambar 9	Anak bekerja pada siklus ke II pertemuan pertama
Gambar 10	Gambar yang dihasilkan anak pada pertemuan Pertama
Gambar 11	Anak bekerja pada siklus II pertemuan kedua
Gambar 12	Gambar yang dihasilkan anak pada pertemuan kedua
Gambar 13	Anak bekerja pada siklus II pertemuan Ketiga
Gambar 14	Gambar yang dihasilkan anak pada pertemuan ketiga

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun fisikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik / motorik serta seni, untuk siap memasuki pendidikan sekolah dasar. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Tertulis pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sebagaimana tercantum dalam Permen nomor 58 tahun 2010 pasal 1 ayat 1 berbunyi Standar PAUD terdiri atas empat kelompok yaitu : (1) standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) Standar pendidik dan tenaga kependidikan; (3) Standar isi, proses dan penilaian dan (4) standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan.

Tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi dan psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, kognitif, bahasa, fisik dan motorik, kemandirian untuk siap memasuki pendidikan dasar (Depdiknas : 2004)

Dalam pencapaian tujuan pendidikan maka guru dituntut untuk menyediakan alat peraga dan alat permainan sesuai dengan perkembangan dan minat anak sehingga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi. Dalam mengembangkan menggambar anak di TK perlu inisiatif untuk memanfaatkan alam sekitar yang mendidik dan disukai peserta didik. Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan berekspresi yang populer bagi anak, yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik dan menyenangkan.

Alam sekitar merupakan media yang sangat cocok digunakan untuk menggambar karena dengan memanfaatkan alam sekitar ini anak bisa melihat langsung keadaan alam yang sebenarnya. Misalnya anak dapat melihat langsung bagaimana bentuk pohon kelapa bagaimana warnanya dan anak dapat bebas mengeluarkan imajinasinya masing-masing berbeda dengan yang dilakukan selama ini anak hanya mencontoh gambar guru namun bertentangan dengan hati nuraninya, sehingga anak menggambar merasa terpaksa dan membuat anak jenuh dalam kegiatan pembelajaran menggambar, sehingga ketika disuruh guru nak sering tidak siap menyelesaikannya. Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan di Taman Kanak-kanak adalah masalah

kurangnya seorang guru memanfaatkan alam sekitar, sehingga anak didik dalam kegiatan menggambar tidak bebas mengeluarkan imajinasinya.

Ditambah lagi metode yang digunakan guru kurang menarik bagi anak sehingga anak merasa bosan dalam melaksanakan kegiatan menggambar sehingga anak merasa dibebani pada saat melakukan kegiatan menggambar. Begitupun dengan media yang digunakan guru kurang efektif sehingga anak merasa kalau kegiatan menggambar sangat sulit apalagi pada saat menggambar anak dituntut untuk bisa menggambar sesuai dengan contoh guru. Disini peranan guru sangatlah penting untuk menjadikan kegiatan menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan berekspresi yang populer bagi anak yang dapat menciptakan suasana aktif asik dan menyenangkan.

Untuk mengembangkan kreatifitas menggambar anak di Taman kanak-kanak dibutuhkan kiat-kiat yakni, guru harus mampu memanfaatkan alam sekitar untuk membangkitkan kreatifitas menggambar anak di TK dengan cara pada saat kegiatan menggambar anak dibawa keluar ruangan kelas, anak diberi kebebasan menggambar apa yang dilihatnya begitupun dengan metode yang dipakai guru harus menarik bagi anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan dilapangan yaitu TK Anggrek Pematang Panjang rendahnya kreativitas menggambar anak yang disebabkan oleh kurangnya guru memanfaatkan alam sekitar dan metode yang digunakan guru kurang menarik begitupun media yang digunakan guru kurang efektif dalam kegiatan menggambar.

Sehubungan dengan uraian diatas peneliti merasa perlu meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar di TK Anggrek Pematang Panjang Kabupaten Sijunjung, jumlah murid 20 orang pada kelompok B1 terdiri dari 13 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Kegiatan menggambar melalui alam sekitar di TK Anggrek Pematang Panjang Kabupaten Sijunjung menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan demikian melalui alam sekitar ini dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurang memanfaatkan alam sekitar.
2. Metode yang digunakan guru kurang menarik bagi anak
3. Media yang digunakan guru kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas maka peneliti dapat membatasi masalah peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masaalah di atas maka dapat dirumuskan oleh peneliti bagaimana peningkatan kreativitas menggambar anak dengan melalui alam sekitar di TK Anggrek Pematang Panjang ?

E. Rancangan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas bahwa dengan kurangnya kreativitas menggambar anak maka dengan melalui alam sekitar dapat peningkatan kreativitas menggambar anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk peningkatan kreativitas menggambar anak melalui alam sekitar di TK Anggrek Pematang Panjang setelah penelitian ini dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak..

G. Manfaat penelitian

- a. Bagi anak ke lompok B dapat meningkatkan kreativitas menggambar.
- b. Bagi guru dapat mengetahui bahwa memanfaatkan alam sekitar dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak.
- c. Bagi peneliti sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya dalam

kegiatan menggambar untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

H. Definisi Operasional

Kreativitas merupakan membuat atau mencipta sesuatu yang baru, yang apabila dilakukan secara terus menerus akan membentuk struktur yang baku dalam diri anak. Menggambar adalah kegiatan berlatih atau berkarya cipta dengan menggunakan berbagai jenis alat atau pewarna sesuai dengan kemampuan anak.

Alam sekitar merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya.

Dengan melalui alam sekitar ini anak akan bebas berimajinasi dalam menggambar karena anak dapat melihat langsung benda dan warna yang sebenarnya melalui alam sekitar ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental dan moral, yang dikenal dengan usia emas atau *golden age*.

Peningkatan pengetahuan hendaknya dilakukan sejak usia dini karena usia ini anak mengalami masa peka atau masa kecemasan masa yang dialami seumur hidup dan sangat tepat untuk memberikan rangsangan pengetahuan.

Santoso (2008:2-9) menyatakan anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Nuraini (2009:54) menyatakan bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibarat belum muncul diatas permukaan air untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya dengan lingkungan bermainnya.

Berdasarkan tinjauan aspek pada godis masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan minat anak.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada masa usia dini anak berada pada masa peka, masa ini anak sangat mudah menerima rangsangan yang diberikan.

Setiap anak memiliki bakat yang lebih dari satu dan diusia dini inilah bakat anak dapat dikembangkan dengan baik sesuai dengan perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia dini

Anak Usia Dini merupakan usia yang sangat mudah dalam mengembangkan potensinya. Menurut Nugraha dalam Aisyah (2007:1.1.20) karakteristik anak usia dini tampak antara lain :

1. Segi fisik, gerakan anak menjadi aktif, mudah dan senang beraktivitas.
2. Segi berfikir dan berkomunikasi, anak dapat menjawab pertanyaan, bercerita mengenai apa yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberi informasi, dapat berhitung, menulis atau menggambar dan membentuk sesuatu dengan tangannya.

3. Segi Sosial, anak sudah bisa berteman

Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat menentukan pembentukan kepribadian yang sangat berpengaruh disini adalah orang tua dan guru. Hibana dalam Aisyah (2007 :1.10) tentang karakteristik usia dini.

1. Perkembangan fisik, anak aktif dalam melaksanakan kegiatan.
2. Perkembangan bahasa anak memahami pembicaraan orang lain dan mengungkapkan pikiran.
3. Perkembangan kogniti anak, rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap lingkungan sekitar.
4. Bentuk permainan masih bersifat individu, walaupun bermain dilakukan bersama dengan anak lain.

2. Pendidikan Anak Usia Dini.

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.

Peningkatan pengetahuan hendaklah dilakukan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mengalami masa peka atau keemasan. Masa yang dialami sekali seumur hidup dan sangat tepat untuk memberi rangsangan pengetahuan, sebagaimana dimuat dalam Undang-undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, menyatakan :

”PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Menurut Suyanto (2005) ”PAUD adalah mendidik anak usia 0-8 tahun agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Sesuai dengan hak anak, sebagaimana di atur dalam Undang-undang nomor 23 tahun 2002 pasal 1, tentang perlindungan hak anak, seperti yang dikemukakan oleh Ahmad dalam Nora (2008) menyatakan bahwa ”setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”

Setiap anak bersifat unik, tidak ada 2 anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Ki Hajar Dewantara dalam Suyanto (2005) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa dan karsa.

Teori *Multiple Intellegences* (Kecerdasan Ganda) dari Gardner dalam Suyanto (2005) ada 9 tipe kecerdasan. PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Usia Dini tidak sekedar memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak, melalui pemberian rangsangan.

Pertumbuhan otak usia dini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Dalam Anwar (2004) dinyatakan, "pertumbuhan jumlah jaringan otak dipengaruhi oleh pengalaman yang di dapat anak padaa awal-awal tahun kehidupnnya, terutama pengalaman yang menyenangkan".

Menurut Suyanto, "PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya".

Menurut Ahmad dalam Nora (2008), pendidikan anak bertujuan untuk membentuk akidah dan keimanan, keilmuan dan pengetahuan, akhlak, sosial, perasaan, fisik dan kesehatan, rasa seni dan kreativitas anak, karena masa ini adalah fase dasar yang sangat penting dan serius.

PAUD membantu mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, melalui kegiatan bermain dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah kebutuhan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Menurut Musfiroh (2005) "bagi anak melalui bermain mereka memperoleh pengalaman baru dan pengetahuan. Karena itu PAUD diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar".

Mialaret (1993;47) juga menyatakan, salah satu cara utama dalam melaksanakan hak anak untuk memperoleh pendidikan adalah

hak bermain, karena permainan merupakan istilah mencakup semua kegiatan yang membuat anak-anak mengenal dunia dan orang-orang lain memperoleh sarana mengungkapkan pikiran sendiri, dan keterampilan-keterampilan, dan melakukan kegiatan kreatif menurut pilihannya sendiri demikian pentingnya bermain bagi anak usia dini, makanya dalam pembelajaran anak usia dini diterapkan prinsip bermain sambil belajar.

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri, yang berbeda jalan pikirannya dengan orang dewasa, karena itu pada PAUD diberikan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Suyanto (2005 : 7) "Anak Usia Dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik fisik maupun mental pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan, tetapi hubungan antar sel saraf otak (Sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai dan 80% pada usia 8 tahun".

Oleh karena itu usia dini disebut tahun emas atau usia emas (*Golden Age*). Jika ingin mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa, serta berbudi luhur hendaklah dimulai dari PAUD.

3. Bermain.

a. Pengertian bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak usia dini dan sebagian besar waktu yang digunakan untuk bermain sehingga usia dini adalah usia bermain.

Menurut Soegeng dalam Kamtini dkk, (2005:47), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan secara sendirian dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok, sedangkan menurut ISAACS (1933:1.7), bermain adalah mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Sudono (2005: 47) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Jadi, kesimpulan dari peneliti tentang bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang oleh anak, yang dilakukan secara sendiri atau kelompok, menggunakan alat atau tidak, dengan rasa gembira yang dapat memberikan kesenangan pada diri anak agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek dalam dirinya dan memupuk sikap kerjasama, imajinasi, intelegensi, tenggang rasa dan emosional.

b. Karakteristik bermain.

Menurut Moeslichatoen dalam Hartati, (2005:87), bagi anak-anak, bermain itu merupakan hal yang menyenangkan. Anak-anak akan terus melakukannya namun bila sudah tidak menyenangkan anakpun akan menghentikan permainan tersebut. Dalam hal ini terkandung interaksi antara anak dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat dirangsang, dipertahankan atau dihentikan oleh faktor-faktor yang ada dalam hubungan antara anak dengan lingkungannya.

Anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bermain, melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Adapun Karakteristik bermain menurut Hartati, (2005:91),

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan.
- c. Bermain dilakukan tanpa "iming-iming" apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- e. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu. Karakteristik bermain menurut *Dworetzky* dalam Moeslichatoen, (1993:31)

- f. Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain di motivasi dari dalam diri anak. Karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- g. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk di lakukan.
- h. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan di tunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi
- i. Cara/tujuan. Cara bermain lebih di utamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang di hasilkan.

Berdasarkan para pendapat di atas, dapat diyakini bahwa dalam kegiatan bermain bagaimana sikap individu (si anak) sendiri dalam melakukannya.

c. Tujuan bermain

Tujuan bermain menurut Gardon dkk dalam Moeslichatoen, (1999:32) adalah: a) Anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya, b) Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup, c) Dengan melakukan koordinasi atau melatih otot kasar. Menurut Moeslichatoen, (1999:33) tujuan bermain yaitu:

- a. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK.
- b. Dengan bermain anak dapat melakukan koordinasi motorik kasarnya.
- c. Bermain dapat mengembangkan kreativitas anak.
- d. Dengan bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya.
- e. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan sosial pada anak.

Dengan demikian tujuan bermain adalah dengan bermain anak dapat memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang di sukainya.

Bereksperimen dengan bermacam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

d. Manfaat bermain

Menurut Suratno, (2005:80-81) manfaat bermain adalah:

- 1. Anak mengenal lingkungan dan juga mengajarkan kepada anak supaya dapat mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya sendiri.
- 2. Dengan alat permainan anak akan dapat melakukan kegiatan yang jelas dan dapat pula mempergunakan semua panca inderanya secara aktif.
- 3. Dengan melakukan kegiatan yang aktif dan menyenangkan akan meningkatkan aktifitas otak anak.

Manfaat bermain menurut Isenberg dkk dalam Hartati, (2005:95) adalah:

a. Untuk perkembangan kognitif.

1. Anak mulai untuk mengerti dunia.
2. Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda.
3. Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan yang sebenarnya.

b. Untuk perkembangan sosial emosional.

1. Anak mengembangkan keahlian berkomunikasi secara verbal dan non verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan atau menghargai perasaan orang lain.
2. Anak merespon peran teman sebaya sambil menanti giliran dan berbagi materi dan pengalaman.

c. Untuk perkembangan bahasa.

1. Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan peran, infleksi (perubahan nada suara) dan bahasa komunikasi yang tepat.
2. Melalui bermain anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata, bunyi dan struktur bahasa.
3. Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan.

d. Untuk perkembangan fisik (jasmani).

1. Anak terlibat dalam permainan yang aktif menggunakan keahlian-keahlian motorik kasar.
2. Anak mampu memungut dan menghiung benda-benda kecil menggunakan keahlian motorik halusnya.

e. Untuk perkembangan huruf (*literacy*).

1. Proses membaca dan menulis anak seringkali pada saat anak sedang bermain permainan dramatik, ketika ia membaca huruf cetak yang tertera, membuat daftar belanja atau sekolah-sekolahan.
2. Permainan *dramatik* membantu anak belajar memahami cerita dan struktur cerita.
3. Dalam permainan dramatik, anak memasuki dunia bermain seolah-olah mereka adalah karakter atau benda lain.

Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat bermain memiliki arti penting dalam perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat mengenal lingkungannya, membina hubungan dengan teman sebaya dan orang lain, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertentu pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada padanya.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah proses yang apabila dilakukan secara terus-menerus akan membentuk struktur baru dalam diri. Diungkapkan oleh Munandar (2004:12) kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta.

Begitupun oleh Moustakis dalam Munandar (2004:18) kreativitas adalah : Pengalaman mengekspresikan diri dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk tertentu berhubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain. Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan mencipta atau mengekspresikan diri yang berhubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.

b. Tujuan Kreativitas

Tujuan kreativitas menggambar lebih mengarah kepada membantu perkembangan emosi dan menumbuhkan rasa percaya diri anak, memupuk jiwa seni anak sehingga anak mampu berkarya dan membuat sesuai dengan keinginan / cita-citanya.

c. Manfaat Kreativitas

Membantu anak berkembang menjadi suatu pribadi yang percaya diri dan berani, mampu melahirkan sesuatu yang baru baik

berupa gagasan maupun karya-karya yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

5. Menggambar

a. Pengertian menggambar

Menggambar merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui menggambar anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada diingatan dan hayalan mereka.

Menurut Suyanto (2005) menggambar adalah kegiatan berlatih, berkarya cipta dalam membuat gambar dengan menggunakan berbagai jenis atau alat pewarna sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Selain itu Rosa dalam Umami (1993) bahwa menggambar merupakan suatu seni dapat dan bisa mengasah kepekaan anak namun perlu arahan yang tepat agar seni dapat diterapkan sebagai bagian dari “dzikirullah”

Oleh Praharto Rani (2009) dalam kreasi lukisan bahwa apabila anak sejak usia dini sudah belajar menggambar maka akan membantu perkembangan otak kanannya sehingga kreativitas anak berkembang dengan seimbang, karena anak pada usia 4 – 5 tahun (TK) sudah mampu menggambar bermacam bentuk dan mampu meniru gambar meskipun belum sempurna.

Pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa menggambar suatu kegiatan sangat perlu dikembangkan pada anak usia dini untuk membantu keseimbangan perkembangan otaknya.

b. Tujuan Menggambar

Tujuan menggambar yaitu untuk berekspresi atau kreatif penyaluran imajinasi dan fantasi sangat bermakna dalam memelihara kreativitas dan produktivitas anak.

c. Manfaat Menggambar

Manfaat menggambar adalah untuk mengembangkan pribadi anak yang harmonis dan sempurna Bambang, (1985). Begitupun dengan pendapat As'adi, (2009) bahwa menggambar dapat merangsang dan membangkitkan otak kanan yang sebenarnya mempunyai produksi.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat menggambar merupakan jalan atau alat untuk pembinaan perkembangan.

6. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.

Pristiadi Utomo Ilmuwan Muda

Peran guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pendidikan untuk anak usia dini harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang terdapat dalam lingkungannya. Seperti kita ketahui bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu serta memiliki sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Ia memiliki sikap petualang yang kuat. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan anak usia dini.

Pada bab ini akan dikaji beberapa hal yang berkaitan dengan pentingnya pemanfaatan sumber belajar lingkungan untuk anak usia dini yang diawali dengan pembahasan mengenai pengertian lingkungan itu sendiri, dilanjutkan dengan penjelasan tentang nilai-nilai lingkungan, jenis lingkungan, teknik menggunakan lingkungan dan prosedur pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini.

1. Pengertian Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan orang atau manusia lain juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut antara lain adalah berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Manusia merupakan salah satu anggota di dalam lingkungan hidup yang berperan penting dalam kelangsungan jalinan hubungan yang terdapat dalam sistem tersebut.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah *circle*, *area*, *surroundings*, *sphere*, *domain*, *range*, dan *environment*, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling.

Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk

hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

2. Nilai-Nilai Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi anak usia dini. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari anak. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan ini tidaklah terbatas, sekalipun pada umumnya tidak dirancang secara sengaja untuk kepentingan pendidikan. Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan anak karena mereka belajar tidak terbatas oleh empat dinding kelas. Selain itu kebenarannya lebih akurat, sebab anak dapat mengalami secara langsung dan dapat mengoptimalkan potensi panca inderanya untuk berkomunikasi dengan lingkungan tersebut.

Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningfull learning*) sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Hal ini akan memenuhi prinsip kekonkritan dalam belajar sebagai salah satu prinsip pendidikan anak usia dini.

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan mendorong pada penghayatan nilai-nilai atau aspek-aspek kehidupan

yang ada di lingkungannya. Kesadaran akan pentingnya lingkungan dalam kehidupan bisa mulai ditanamkan pada anak sejak dini, sehingga setelah mereka dewasa kesadaran tersebut bisa tetap terpelihara.

3. Penggunaan lingkungan dapat menarik bagi anak

Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan. Kegemaran belajar sejak usia dini merupakan modal dasar yang sangat diperlukan dalam rangka penyiapan masyarakat belajar (*learning societies*) dan sumber daya manusia di masa mendatang.

4. Pemanfaatan lingkungan menumbuhkan aktivitas belajar anak (*learning activities*) yang lebih meningkat.

Penggunaan cara atau metode yang bervariasi ini merupakan tuntutan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pendidikan untuk anak usia dini. Begitu banyaknya nilai dan manfaat yang dapat diraih dari lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan anak usia dini bahkan hampir semua tema kegiatan dapat dipelajari dari lingkungan. Namun demikian diperlukan adanya kreativitas dan jiwa inovatif dari para guru untuk dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak-anak. Lingkungan manapun bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak.

Jika pada saat belajar di kelas anak diperkenalkan oleh guru mengenai binatang, dengan memanfaatkan lingkungan anak akan dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak lagi. Dalam pemanfaatan lingkungan tersebut guru dapat membawa kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam ruangan kelas ke alam terbuka dalam hal ini lingkungan. Namun jika guru menceritakan kisah tersebut di dalam ruangan kelas, nuansa yang terjadi di dalam kelas tidak akan sealamiah seperti halnya jika guru mengajak anak untuk memanfaatkan lingkungan.

Memanfaatkan lingkungan sekitar dengan membawa anak-anak untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas namun juga di luar ruangan kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.

5. Perkembangan Fisik

Lingkungan sangat berperan dalam merangsang pertumbuhan fisik anak, untuk mengembangkan otot-ototnya. Anak memiliki kesempatan yang alami untuk berlari-lari, melompat, berkejar-kejaran dengan temannya dan menggerakkan tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Kegiatan ini sangat alami dan sangat bermanfaat dalam mengembangkan aspek fisik anak.

Dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajarnya, anak-anak menjadi tahu bagaimana tubuh mereka bekerja dan merasakan bagaimana rasanya pada saat mereka memanjat pohon tertentu, berayun-ayun, merangkak melalui sebuah terowongan atau berguling di dedaunan.

6. Perkembangan aspek keterampilan sosial

Lingkungan secara alami mendorong anak untuk berinteraksi dengan anak-anak yang lain bahkan dengan orang-orang dewasa. Pada saat anak mengamati objek-objek tertentu yang ada di lingkungan pasti dia ingin menceritakan hasil penemuannya dengan yang lain. Supaya penemuannya diketahui oleh teman-temnannya anak tersebut mencoba mendekati anak yang lain sehingga terjadilah proses interaksi/ hubungan yang harmonis.

Anak-anak dapat membangun keterampilan sosialnya ketika mereka membuat perjanjian dengan teman-temannya untuk bergantian dalam menggunakan alat-alat tertentu pada saat mereka memainkan objek-objek yang ada di lingkungan tertentu. Melalui kegiatan seperti ini anak berteman dan saling menikmati suasana yang santai dan menyenangkan.

7. Perkembangan aspek emosi

Lingkungan pada umumnya memberikan tantangan untuk dilalui oleh anak-anak. Pemanfaatannya akan memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa percaya diri yang positif. Misalnya bila

anak diajak ke sebuah taman yang terdapat beberapa pohon yang memungkinkan untuk mereka panjat. Dengan memanjat pohon tersebut anak mengembangkan aspek keberaniannya sebagai bagian dari pengembangan aspek emosinya. Rasa percaya diri yang dimiliki oleh anak terhadap dirinya sendiri dan orang lain dikembangkan melalui pengalaman hidup yang nyata. Lingkungan sendiri menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendapatkan pengalaman hidup yang nyata.

8. Perkembangan intelektual

Anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan benda-benda atau ide-ide. Lingkungan menawarkan kepada guru kesempatan untuk menguatkan kembali konsep-konsep seperti warna, angka, bentuk dan ukuran. Memanfaatkan lingkungan pada dasarnya adalah menjelaskan konsep-konsep tertentu secara alami. Konsep warna yang diketahui dan dipahami anak di dalam kelas tentunya akan semakin nyata apabila guru mengarahkan anak-anak untuk melihat konsep warna secara nyata yang ada pada lingkungan sekitar.

Demikian beberapa hal yang berkaitan dengan dampak pemanfaatan lingkungan terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Namun guru juga harus memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran anak dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Adapun sumber belajar itu antara lain :

9. Mengamati apa yang menarik bagi anak

Biasanya anak serius jika menemukan sesuatu yang sangat menarik baginya. Bila guru melihat hal ini berilah bimbingan kepada anak dengan cara menanyakan apa yang sedang diamatinya.

Manfaat yang bisa diambil dari kegiatan ini adalah anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dengan mengetahui berbagai benda yang diamatinya. Selain itu juga anak akan dapat mengembangkan keterampilan sosialnya yaitu dengan mengembangkan kemampuannya dengan berinteraksi dengan orang dewasa dalam hal ini guru.

Upaya guru dengan mengamati apa yang menarik bagi anak juga akan dapat mengembangkan emosi anak misalnya pada saat anak mengungkapkan hal-hal yang menarik baginya, dia menunjukkan ekspresi yang serius dan pandangan mata yang tajam. Kemampuan berbahasa anak juga akan semakin meningkat jika guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengungkapkan berbahasa anak, kosa katanya akan berkembang.

10. Perhatikan dan gunakan saat yang tepat untuk mengajar

Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar sebenarnya memberikan berbagai alternatif pendekatan dalam membelajarkan anak. Hal tersebut disebabkan alternatif dan pilihan sumber belajarnya sangat banyak. Dengan memanfaatkan lingkungan kegiatan belajar akan lebih berpusat pada anak.

11. Tanyalah anak dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka.

Memberikan pertanyaan kepada anak-anak mendorong mereka untuk menjelaskan mengenai berbagai hal yang mereka alami dan mereka lihat. Pertanyaan yang bersifat terbuka akan memacu anak untuk mengungkap berbagai hal yang diamatinya secara bebas sesuai dengan kemampuan berbahasanya.

12. Gunakan kosa kata yang beragam untuk menjelaskan hal-hal baru

Anak-anak terkadang mengalami kekurangan perbendaharaan kata untuk menjelaskan apa yang mereka lihat. Keterbatasan kosa kata yang terjadi pada anak harus dibantu oleh guru sehingga tahap demi tahap kemampuan berbahasa dan perbendaharaan kosa katanya akan semakin meningkat.

13. Cobalah bersikap lebih ingin tahu

Guru-guru tidak selamanya mengetahui jawaban-jawaban atas pertanyaan anak-anak. Guru yang mengetahui berbagai hal akan menumbuhkan kepercayaan anak kepadanya. Anak merasa memiliki orang yang dapat dijadikannya tempat bertanya mengenai hal-hal yang tidak dapat mereka pecahkan. Anak akan memiliki keyakinan yang tinggi kepada guru yang mau membantunya dalam segala hal. Sebaliknya jika guru tidak mengetahui banyak hal akan menimbulkan ketidakyakinan kepadanya karena setiap mereka menanyakan sesuatu anak tidak mendapatkan jawaban yang jelas dan memuaskan.

14. Jenis-Jenis Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Pada dasarnya semua jenis lingkungan yang ada di sekitar anak dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini sepanjang relevan dengan kompetensi dasar dan hasil belajar yang bisa berupa lingkungan alam atau lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan budaya atau buatan.

15. Lingkungan alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya.

Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya.

Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, lebih dari itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

16. Lingkungan sosial

Selain lingkungan alam sebagaimana telah diuraikan di atas jenis lingkungan lain yang kaya akan informasi bagi anak usia dini yaitu lingkungan sosial.

Hal-hal yang bisa dipelajari oleh anak usia dini dalam kaitannya dengan pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar ini misalnya mengenal adat istiadat dan kebiasaan penduduk setempat di mana anak tinggal.

mengenal jenis-jenis mata pencaharian penduduk di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Mengenal organisasi-organisasi sosial yang ada di masyarakat sekitar tempat tinggal dan sekolah. Mengenal kehidupan beragama yang dianut oleh penduduk sekitar tempat tinggal dan sekolah. Mengenal kebudayaan termasuk kesenian yang ada di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Mengenal struktur pemerintahan setempat seperti RT, RW, desa atau kelurahan dan kecamatan.

Pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini sebaiknya dimulai dari lingkungan yang terkecil atau paling dekat dengan anak.

17. Lingkungan budaya

Di samping lingkungan budaya dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan budaya atau buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Anak dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya.

Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan rencana kegiatan atau program yang ada. Dengan begitu, maka lingkungan ini dapat memperkaya dan memperjelas bahan ajar yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar anak.

18. Prosedur Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Apabila kita menginginkan anak memperoleh hasil belajar yang banyak dan bermakna dari sumber belajar lingkungan, maka kita perlu membuat persiapan yang matang. Tanpa persiapan belajar anak tidak akan terkendali dengan baik sehingga akan berpengaruh terhadap terjadinya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Perlu kita ketahui bahwa ada tiga langkah prosedur yang bisa ditempuh dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini ini yaitu :

- Langkah perencanaan
- Langkah pelaksanaan
- Langkah tindak lanjut (*follow up*)
- Langkah Perencanaan

Perencanaan menempati bagian yang penting. Melalui perencanaan yang matang, yang disusun secara sistematis, dalam pola

pemikiran yang menyeluruh akan memberi landasan yang kuat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan khususnya untuk anak usia dini.

Guru selaku pengelola kegiatan belajar harus mengetahui dan memahami tentang apa-apa yang harus direncanakan.

Menurut Rachmawati, 2001 dengan belajar pada alam sekitar anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alam sekitar sangat baik dijadikan sarana pengembangan kreativitas menggambar anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh

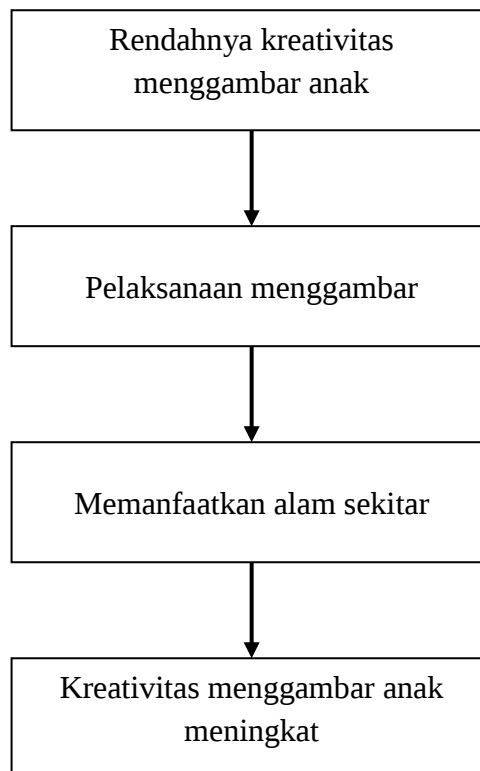
- a. Yulianti (2007) dengan judul meningkatkan kreativitas menggambar melalui permainan bangunan ruang di TK Islam Baiturrahman.
- b. Erniwati (2010) dengan judul pengembangan kretivitas anak melalui kegiatan membentuk di TK KARTIKA 1-69 Sijunjung

Kedua penelitian ini sama-sama memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk menciptakan dan membuat suatu karya.

Disini juga peneliti mengharapkan mudah-mudahan penelitian ini juga dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Konseptual

Kegiatan menggambar yang dilakukan pada anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak karena dengan menggambar anak dapat mengeluarkan / menyampaikan gagasan yang ada dalam pikirannya dan dapat tampil dengan percaya diri. Pelaksanaan kegiatan menggambar dilakukan anak-anak TK Anggrek Pematang Panjang Kelompok B pembelajaran menggambar melalui alam sekitar ini dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak adapun kerangka berfikir dalam kegiatan dapat dilihat pada bagan berikut .:



Bagan 1
Kerangka Konseptual.

D. Hipotesis Tindakan

Kreativitas menggambar anak dapat ditingkatkan dengan melalui alam sekitar, sehingga imajinasi anak dapat dikembangkan seoptimal mungkin.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan sesuai dengan bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kreativitas menggambar anak dapat berkembang apabila kita dapat memanfaatkan alam sekitar.
2. Anak dapat berimajinasi dalam kegiatan menggambar dengan cara anak dibawa langsung ke alam sekitar.
3. Dengan pujian dan motivasi yang baik kita berikan kepada anak akan membuat anak didik kita mempunyai rasa percaya diri yang tinggi dalam kegiatan menggambar.
4. Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran dengan prinsip PAKEM yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Menggambar melalui alam sekitar adalah kegiatan yang dapat menciptakan suasana yang memiliki makna bagi perkembangan anak.
5. Dengan menggambar melalui alam sekitar maka dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I dan II yaitu pada siklus nilai rata-rata yang terdapat pada anak dengan kategori sangat tinggi 16% meningkat menjadi 76% pada siklus II.
6. Untuk indikator anak bisa berimajinasi dalam menggambar pada siklus I kategori sangat tinggi 20% meningkat menjadi 75%.

7. Kategori anak bisa menggambar binatang yang ada dilingkungan sekitarnya memperoleh nilai sangat tinggi 10% pada siklus I pada siklus II meningkat menjadi 85%.
8. Anak bisa membuat gambar tumbuh-tumbuhan yang ada dilingkungan sekitarnya mendapat nilai sangat tinggi 30% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 85%.
9. Anak dapat menyelesaikan kegiatan menggambar sampai selesai pada siklus I 10% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II.
10. Anak bisa mewarnai gambar dengan rapi sesuai dengan warna alam pada siklus I 10% meningkat menjadi 75% pada siklus II.

B. Implikasi

Dalam peningkatan kreativitas menggambar anak dengan melalui alam sekitar merupakan salah satu cara yang tepat kita gunakan semua anak akan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dengan memanfaatkan alam sekitarnya anak dapat berkembang dan menjadi anak yang kreatif. Disini tugas kita adalah membimbing dan mengarahkan karena dengan melalui alam sekitar anak dapat belajar langsung sambil bermain karena dengan bermain kreativitas anak akan berkembang dan sesuai dengan prinsi belajar di TK yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini berguna bagi guru dalam mengarahkan dan membimbing anak dalam peningkatan kreativitas menggambar anak yang optimal. Sedangkan bagi anak kelompok B di TK

Anggrek Pematang Panjang kreativitas menggambar anak berkembang secara baik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka ada beberapa saran dari peneliti yaitu :

1. Guru harus kreatif dalam memilih metode yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Guru juga harus memanfaatkan alam sekitar untuk pembelajaran menggambar kepada anak didik.
3. Guru hendaknya melakukan pengenalan pada suatu pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan beberapa kali tidak akan dapat mengembangkan kemampuan dengan baik tetapi apabila pembelajaran itu dilakukan secara berulang kali anak menjadi semakin terlatih.
4. Untuk jurusan PG–PAUD peneliti berharap tulisan ini bisa menjadi bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa PG –PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara
- Faizah Dewi Utama, 2008. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*,
Jakarta : Cindy Grafika
- Mayar Farida, 2010. *Bahan Ajar Menggambar*, Padang: UNP
- Hariyadi. Moh. 2009. *Statistik Penelitian*. Jakarta. PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kurikulum Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta
Depdiknas.
- Mariani, 2004:1, *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Mialaret, 1993:47, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Munandar, 2004, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka
Cipta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. No. 58 2010. *Standar Pendidikan
Anak Usia Dini*. Direktorat Pembina TK dan SD
- Praharto, Rani, 2009 *Kreativitas Menggambar*. [http:// kreasi lukisan](http://kreasilukisan)
- Rakimahwati, 2009 *Buku Ajar Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*,
Padang. UNP.
- Suyanto, 2005 :7, *Pengembangan Kreativitas Anak TK*, Jakarta : Dikti PTK
- Santoso, 2008:2.9, *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Kamtini dkk, 2005:47, *Bermain Melalui Gerak dan lagu di Taman Kanak-kanak*.
Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional