

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *SMART TRAIN*
DI TK KARTIKA 1-63 AIR TAWAR**

SKRIPSI

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



Oleh

**TRI SISK
NIM 2008/07802**

**Pembimbing I: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd (1807)
Pembimbing II: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd (1804)**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Peningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak
Usia Dini Melalui Permainan *Smart Train* Di TK Kartika 1-
63 Air Tawar**
Nama : Tri Siska
NIM : 2008/07802
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP 196108121 198803 2 002

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 Kemampuan Berfikir Kreatif anak Usia Dini Melalui Permainan *Smart Train* dii TK Kartika 1-63 Air Tawar

Nama : Tri Siska
NIM : 07802/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: <u>Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd</u> NIP 19620730 198803 2 002	1. _____
2. Sekretaris	: <u>Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd</u> NIP 196108121 198803 2 002	2. _____
3. Anggota	: <u>Nurhafizah, M. Pd</u> NIP 19731014 200604 2 001	3. _____
4. Anggota	: <u>Saridewi, S. Pd, M. Pd</u> NIP 19840524 200812 2 004	4. _____
5. Anggota	: <u>Rismareni Pransiska, S.S, M. Pd</u> NIP 19820128 200812 2 003	5. _____

ABSTRAK

Tri Siska. 2011. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Smart Train* Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Kartika 1-63 air Tawar Padang, kelompok B1 tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 12 orang anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 3 orang perempuan. kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berfikir kreatif anak masih rendah. Hal ini terlihat pada anak yang tidak mampu mengerjakan apa yang ditugaskan padanya dan selalu bergantung pada orang lain. Ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang kurang menunjang kemampuan berfikir kreatif pada anak. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada anak adalah dengan menggunakan alat permainan *Smart Train*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri, melatih kesabaran anak, meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman, serta membantu orang tua dan guru untuk mengenalkan huruf abjad dan angka pada anak.

Data tentang kemampuan berfikir kreatif anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan berfikir kreatif anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 23,4% pada siklus I rata-ratanya 55,2% sedangkan pada siklus II rata-ratanya 87%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *Smart Train* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

Disini peneliti menyarankan bahwa untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih meningkatkan fungsi dari media atau alat permainan, yang mana merupakan karya inovasi yang dapat meningkatkan lebih banyak aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Smart Train*". Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Kedua orang tua, teman, sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
6. Ibu Eni Dewita, selaku kepala TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang. Memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DARTAR GRAFIK.....	ix

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Defenisi Operasional.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Kreativitas	8
2. Berfikir Kreatif.....	10
3. Pentingnya Kreativitas Bagi Anak Usia Dini.....	11
4. Anak Usia Dini yang Kreatif	13
5. Rancangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini	14
6. Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004.....	15
7. Hakikat Bermain	18
8. Alat Permainan Edukatif (APE).....	27
9. Permainan <i>Smart Train</i>	32

B. Kerangka Berfikir	36
C. Hipotesis Tindakan	38

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Waktu dan Tempat Penelitian	39
C. Subjek Penelitian.....	40
D. Objek Penelitian	40
E. Prosedur Penelitian	40
F. Sumber Data.....	45
G. Teknik Obsevasi Dan Alat Pengumpulan Data.....	46
H. Instrumen Penelitian	46
I. Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskripsi Kondisi Awal	50
2. Deskripsi Siklus I	52
3. Deskripsi Siklus II.....	60
B. Pembahasan	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rancangan Kegiatan Penelitian yang Akan dilakukan	43
Tabel 2	Perencanaan Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i>	48
Tabel 3	Perencanaan Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i>	49
Tabel 4	Perencanaan Wawancara Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i>	49
Tabel 5	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Pada Kondisi awal (sebelum tindakan).....	50
Tabel 6	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Kondisi Awal (SebelumTindakan).....	51
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berfikir kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus I (Setelah tindakan).....	55
Tabel 8	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus I(Setelah tindakan).....	57
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus II (Setelah tindakan).....	62
Tabel 10	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Pada Siklus I (Setelah tindakan).....	64
Tabel 11	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak kategori sangat tinggi).....	67
Tabel 12	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak kategori tinggi).....	69
Tabel 13	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak kategori rendah).....	70

DAFTAR GRAFIK

Grafik1	Hasil Observasi Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus I (Setelah Tindakan).....	56
Grafik 2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus I (Setelah Tindakan).....	57
Grafik 3	Hasil Observasi anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Melalui Permainan <i>Smart Train</i> Siklus II (Setelah Tindakan).....	63
Grafik 4	Peningkatan Kemampuan berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	68
Grafik 5	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak Kategori Tinggi).....	69
Grafik 6	Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Melalui Permainan <i>Smart Train</i> (Anak Kategori Rendah).....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu jembatan untuk mewujudkan cita-cita nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan memberikan bimbingan dan arahan pada peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan, berkembangnya kreativitas dan keterampilan untuk menciptakan kemandirian dan kesejahteraan pada anak, supaya mampu berdiri sendiri dan menampilkan individualitasnya sebagai manusia terdidik, (UUD'45). Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan terlebih pada anak usia dini, (Suratno 2005:5). Kreativitas akan membantu anak terbiasa untuk mencari dan menggali ide-ide baru sehingga mereka akan lebih handal ketika berhadapan dengan persoalan yang harus dipecahkan. Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Tugas utama Taman Kanak-kanak (TK) adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Pembelajaran di TK bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan

nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan fisik, kognitif, emosi, daya cipta dan disiplin diri guru TK hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai oleh anak usia dini. Maka kita dihadapkan pada kenyataan dimana TK kurang dapat menyediakan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik, sehingga proses pembelajaran di TK tidak tercapai secara optimal. Guru berperan penting dalam pengembangan kreatifitas anak, guru harus berperan bijaksana sehingga aturan-aturan yang ditetapkan guru justru tidak mematikan kreatifitas anak. Disamping itu guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreatifitas anak. Hal ini dibuktikan dengan kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Akibatnya banyak anak usia Sekolah Dasar yang belum siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah itu sendiri.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya adalah upaya dari pemerintah untuk dapat memenuhi kebutuhan guru baik itu dalam jumlah kualifikasi akademik, maupun dalam kompetensi secara merata untuk menjamin kelangsungan pendidikan anak usia dini.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa:

”Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya proses peserta didik agar bertujuan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Guru harus dapat mempersiapkan segala sesuatu untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya menyediakan berbagai macam media yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lihat di TK Kartika 1-63 Air tawar bahwa kurangnya alat permainan yang kurang menunjang kemampuan berfikir kreatif pada anak, baik itu dalam mengenal huruf maupun angka, kondisi yang kurang menyenangkan dan menantang, serta penulis ingin memberikan pengalaman belajar yang beragam. Oleh sebab itu penulis mencoba *Smart Train* untuk membantu peningkatan kemampuan berfikir kreatif anak, sehingga anak mampu untuk mengerjakan apa yang ditugaskan padanya dan tidak bergantung pada orang lain. *Smart train* merupakan mainan yang berbentuk kereta api, yang terbuat dari kayu, diberi pewarna yang aman dengan pilihan warna yang cerah dan menarik sehingga mainan ini aman bagi anak-anak. Mainan ini juga membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri dan melatih kreativitasnya dengan merakitnya sendiri. Selain itu mainan *Smart Train* juga membantu guru untuk mengenalkan huruf abjad dan angka serta melatih kemampuan membaca, berhitung anak, melatih kesabaran

dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak dengan teman-temannya. Dalam permainan ini, prinsip belajar : ”bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain” yang cocok untuk anak TK Musfiroh (2005: 34). Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, melatih kesabaran anak, serta membantu anak dalam mengenal huruf dan angka maka guru dapat menggunakan *Smart train* sebagai media yang digunakan dalam PBM.

Dari latar belakang di atas maka dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak serta kemampuan dalam mengenal huruf abjad, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Smart Train*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam alat permainan *Smart Train* sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif anak dalam mengenal huruf abjad melalui permainan *Smart Train*.
2. Kurangnya kemampuan bersosialisasi anak dengan teman-temannya melalui permainan *Smart Train*.
3. Alat media yang kurang bervariasi.
4. Pengalaman belajar yang kurang beragam

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas terlihat masih kurangnya alat permainan *Smart Train* dalam kemampuan berfikir kreatif pada anak maka dapat dibatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif pada anak
2. Kurangnya alat peraga yang dipakai untuk menarik minat anak dalam mengenal huruf abjad.
3. kondisi yang kurang menyenangkan dan menantang bagi anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "apakah dengan alat permainan *Smart Train* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada anak?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak dengan menggunakan alat permainan *Smart Train*.
2. Membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri.
3. Untuk melatih kesabaran anak.
4. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak dengan teman-temannya

5. Membantu orang tua dan guru untuk mengenalkan huruf abjad dan angka pada anak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari uraian di atas adalah:

1. Bagi objek peneliti yaitu: untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada anak.
2. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif serta kemampuan mengenal huruf pada anak.
3. Bagi TK untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.
4. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan anak Usia Dini.

G. Defenisi Operasional

Evan, (1991:2) berfikir kreatif adalah suatu aktifitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang terus menerus, sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah. Pengertian ini menunjukkan bahwa berfikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Berfikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Berdasarkan

pendapat tersebut maka berfikir kreatif dalam penelitian ini sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan anak untuk membangun ide atau gagasan baru.

Kemampuan berfikir kreatif dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat diharapkan dengan sendirinya berkembang. Oleh sebab itu penulis menggunakan *Smart Train* sebagai media untuk membantu peningkatan kemampuan berfikir kreatif, Hidayat (2008:1). *Smart Train* mainan berbentuk kereta api yang merupakan alat permainan atau media yang terbuat dari kayu, diberi pewarna yang aman dengan pilihan warna yang cerah dan menarik dan *Smart Train* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kreativitas

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai anak yang aktivitas fisiknya berlebihan dengan menendang bola, memanjat pohon, mengganggu teman yang sedang bermain, dan sebagainya tanpa tujuan yang jelas. Ada juga anak yang pendiam, enggan beraktivitas tanpa disuruh orang tua atau gurunya. Tetapi sering juga ditemukan anak yang banyak idenya, banyak akalanya, banyak caranya dalam menghadapi suatu masalah. Kelompok anak yang terakhir ini kelak dapat diharapkan menjadi manusia yang kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan bakat kreativitasnya bagi kehidupan yang bermakna.

Dalam Suratno (2005:23), terdapat banyak batasan tentang kreativitas, seperti National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCE) atau Komite Nasional Penasehat Bidang Kreativitas dan Pendidikan Budaya (Inggris) menyebutkan kreativitas sebagai bentuk aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (*original*). Selanjutnya, *Elliot*, dalam Suratno (2005:24) menyatakan bahwa kreativitas sangat dekat dengan imajinasi. Lebih lanjut dinyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan imajinasi

atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Ia tidak mengaitkan kreativitas dengan produk akhir. Penekanannya adalah proses dalam memecahkan masalah dan membuat ide. Sedangkan *Craft*, dalam Suratno (2005: 24) menyebutkan kreativitas sebagai hasil pemikiran yang berdaya. Seorang pemikiran yang berdaya menemukan sekaligus menyelesaikan persoalan.

Walaupun diantara para ahli belum terdapat kesepakatan tentang kreativitas, namun dapat ditarik suatu benang merah yang cukup jelas. Kreativitas adalah suatu aktifitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Berdasarkan batasan itu maka jelas bahwa anak yang kreatif bukanlah anak yang nakal dan destruktif. Suratno (2005: 24) menjelaskan tentang kreativitas adalah:

1. Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
2. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
3. Kreativitas merupakan hasil pemikiran yang berdaya.
4. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk) yang baru.

Dalam hal ini penulis juga dapat mengambil kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang dimiliki oleh anak yang mampu menyelesaikan suatu persoalan dengan

cara dan hasil pemikirannya sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Dalam Suratno (2005: 25) menyatakan: hasil aktifitas pikiran berdaya (imajinatif) tidak dapat diwujudkan dalam sekejap. Untuk mewujudkan terciptanya pikiran yang berdaya diperlukan proses, dimulai dari rasa ingin tahu, dipahami, dicoba berulang-ulang sampai akhirnya dihasilkan produk baru yang orisinal. Dengan demikian, individu kreatif adalah individu yang pikirannya berdaya (imajinatif), ditandai rasa ingintahuan atau korusitas yang tinggi.

Dalam hal ini untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini juga memerlukan tahapan-tahapan atau proses sehingga hasil aktivitas pikiran berdaya (imajinatif) anak dapat terwujud. Yang tak lepas dari dorongan atau motivasi orang tua dan guru.

2. Berfikir Kreatif

Menurut Evan, (1991:2), berfikir kreatif merupakan suatu aktifitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang terus menerus, sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah. Pengertian ini lebih memfokuskan pada proses individu untuk memunculkan ide baru yang merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau masih dalam pemikiran. Pengertian berfikir kreatif ini ditandai adanya ide baru yang muncul sebagai hasil dari proses berfikir tersebut. *Pehkonen*,

(1997:3), memandang berfikir kreatif sebagai kombinasi berfikir logis dan berfikir divergen yang didasarkan pada intuisi masih dalam kesadaran. Dalam Zulkifli (2005:58), Di dalam kata berfikir terkandung perbuatan menimbang-menimbang, menguraikan, menghubungkan, sampai akhirnya mengambil keputusan. Tentu saja kemampuan berfikir kreatif anak usia dini. Dalam Nugraha (2003:56), menjelaskan bahwa anak yang sedang mengembangkan daya pikirannya senang menggunakan waktunya mencoba sesuatu untuk dipecahkan atau diteliti.

Menurut Tedjasaputra (2001:42), aspek kognisi atau kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, Kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan.

3. Pentingnya Kreativitas Bagi Anak Usia Dini

1. Untuk Merealisasikan Perwujudan Diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya, manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. *Maslow* dalam Suratno (2005: 5), diperlukan kreatifitas yang berfungsi untuk memanifestasikan dirinya diperlukan perwujudan diri. Perwujudan diri itu pada umumnya dapat dilakukan oleh orang yang sehat mental dan bebas

dari hambatan-hambatan. Dengan demikian individu yang berhasil mengembangkan dan memberdayakan segenap kemampuan dirinya akan berhasil dalam mewujudkan dirinya.

2. Kreativitas untuk Memecahkan Suatu Permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan itu perlu dikembangkan sejak dini. *Guilford*, dalam Suratno (2005: 6), hal tersebut sebagai akibat kurang diperhatikannya masalah pengembangan kreativitas dalam pendidikan formal.

3. Kreatif untuk Memuaskan Diri

Kreativitas akan mampu memuaskan diri individu yang bersangkutan. Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan.

4. Kreativitas untuk Meningkatkan Kualitas Hidup

Melalui kreativitas dimungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu sebagai akibat logis dari aktifitas yang dilakukannya. Orang yang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga memiliki kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Pengembangan potensi

kreatif anak bukanlah sekedar hiasan. Pengembangan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak. Kreativitas harus dikembangkan sejak anak dalam usia dini. Hal itu karena anak dalam usia dini masih dalam taraf pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun kemampuan fisiknya.

Di sini penulis juga dapat menyimpulkan bahwa dengan pengembangan kreativitas dapat menjadikan anak lebih mandiri dan tak bergantung pada orang lain. Tentu saja pemunculan kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan dan diperlukan proses.

4. Anak Usia Dini Yang Kreatif

Pendidikan formal mestinya tidak mengajarkan materi pelajaran secara akademik saja, tetapi hendaknya juga harus memberikan kesempatan pada peserta didik sejak usia dini agar kelak menjadi manusia dewasa tidak hanya pandai dalam ilmu pengetahuan akademik tetapi juga manusia dewasa yang kreatif. *Gardener*, dalam suratno (2005:8), anak yang kreatif, yaitu anak yang pikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Untuk mewujudkan terciptanya pikiran yang berdaya diperlukan proses, dimulai dari rasa ingin tahu, dipahami, dicoba berulang-ulang sampai akhirnya dihasilkan produk baru yang *original*. *Craft*, dalam suratno (2005:25), individu yang kreatif adalah individu yang pikirannya berdaya (imajinatif), ditandai rasa keingintahuan yang

tinggi. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang *original*, maka kita mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.

Dalam Nugraha, (2003:55), berikut ini ada beberapa tanda bahwa anak memiliki cara berfikir yang kreatif:

- a. Mengamati dan menyimak sesuatu dengan penuh perhatian.
- b. Bertanya atau selalu mengajukan pertanyaan.
- c. Mencoba mencari jalan keluar dari sesuatu.
- d. Membuat keputusan.

5. Rancangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Yang dimaksud dengan kurikulum adalah suatu perencanaan pengalaman belajar secara tertulis. Rancangan tersebut akan merupakan silabus yang berupa daftar judul pelajaran dan urutannya akan tersusun secara runtut sehingga merupakan program. Dalam merencanakan suatu kurikulum untuk anak, guru harus memilih tujuan, bagaimana mengorganisasi isi kurikulum, memilih bentuk pengalaman belajar bagi anak, bagaimana urutan pelajaran diberikan dan kemudian menentukan bagaimana melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak dan program itu sendiri, dalam Patmonodewo (1995:54).

Apabila guru akan merancang suatu kurikulum, guru harus memilih tujuan yang jelas. Tujuan tersebut harus menggambarkan maksud dari kurikulum. Apakah sasarannya, dalam bidang

keterampilan sosial, keterampilan fisik, keterampilan menyelesaikan masalah.

6. Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Sedangkan Raudhatul Athfal adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun.

Fungsi Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal adalah:

- a. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c. Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik.
- d. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
- e. Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak.
- f. Menyiapkan anak untuk pendidikan dasar.

Tujuannya 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 untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Ruang lingkup kurikulum TK dan RA meliputi aspek perkembangan:

- a. Moral dan nilai-nilai agama.
- b. Sosial, Emosional dan kemandirian.
- c. Berbahasa.
- d. Kognitif.
- e. Fisik/motorik.
- f. Seni.

Untuk menyederhanakan lingkup kurikulum dan menghindari tumpang tindih, serta untuk memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka, maka aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik, meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi: Berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni.

Standar Kompetensi TK dan RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan, diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada dimasyarakat.

Pendekatan pembelajaran dan penilaian:

a. Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan TK dan RA dilakukan dengan berpedoman pada satu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

b. Penilaian

Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui pengamatan dan pencatatan anekdot. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari secara terus menerus, sedangkan

pencatatan anekdot merupakan sekumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu.

Disini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kurikulum sangat penting dalam pencapaian proses pembelajaran yang optimal pada anak, karena dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan atau dirumuskan dapat memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka.

7. Hakikat Bermain

a. Arti Bermain

Bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan merupakan suatu proses terus-menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar dalam *Hurlock*, (1998: 320).

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi

penyuh harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau, dan sebaliknya, bekerja memiliki target, harus diselesaikan, dan tidak dapat berbuat sekehendak hati. Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan, Wing dalam Musfiroh (2005: 3-4). Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu Catron dan Allen, dalam Musfiroh (2005: 1).

Seorang ahli pendidikan anak usia dini Amerika yaitu *Ronal Lally* menganggap bahwa kegiatan bermain adalah sebagai suatu hal yang serius, hal ini dinyatakan dalam bukunya *Benning and Beyond*, dikutip dalam buku *Montolalu B.E.F* (2005: 5), Bermain dan Permainan anak. *Ronald Lally* menyatakan bahwa salah satu hal yang terbaik yang dapat dilakukan seorang pendidik anak prasekolah adalah memfasilitasi seta berpartisipasi dalam permainan.

Menurut *Plato* dalam tedjasaputra (2001: 1), anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Filsuf lainnya, *Aristoteles* dalam Tedjasaputra, (2001: 1), berpendapat bahwa anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang mereka tekuni di masa dewasa ini. *frobel* dalam Tejasaputra (2001: 1), lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalaman sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian seta mengembangkan pengetahuan mereka.

b. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, menurut *Hartley, Frank* dan *Goldeson*, dalam *Moeslichatoen R*, (2004: 33), ada delapan fungsi bermain bagi anak:

- 1). Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak didapur. Dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya. 2). Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya. 3). Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya

ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya. 4). Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan lain sebagainya. 5). Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diteima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya. 6). Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lain-lain. 7). Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tingginya tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat. 8). Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Selanjutnya, Ariyanto dan Erika, (2003), menyatakan:

Fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual anak dapat dilihat pada beberapa hal berikut:

1. Merangsang perkembangan kognitif
2. Membangun Struktur kognitif
3. Membangun kemampuan kognitif
4. Belajar memecahkan masalah
5. Mengembangkan rentang konsentrasi

Bermain juga dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Sedangkan menurut *Parke* dalam *Moeslichatoen R*, (2004: 34), bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif.

c. Tujuan Bermain

Dalam *Moeslichatoen R*, (2005:9), tujuan kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial. Dalam kegiatan bermain hasil yang optimal akan diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya, dalam *Moeslichatoen R*, (2004: 32).

Dalam Patmonodewo, (1995:110), Bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya, karna anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usia yang hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang lebih pendek.

d. Ciri-ciri Bermain

Menurut *Garvey*, dalam *Musfiroh*, (2005: 6), yaitu:

- a. Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dengan kegiatan yang lain.
- b. Bermain selalu menyenangkan (*Pleasurable*) dan kenikmatan atau mengembirakan.
- c. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi instrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
- d. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
- e. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan gilirannya masing-masing.
- f. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan tersendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan.

e. Pentingnya Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, system komunikasi. Pendek kata, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak, *Garvey* dan *Hoorn*. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian dari perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri dalam *Musfiroh*, (2005: 15).

Bermain memiliki arti yang penting bagi anak yaitu:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak-anak.
2. Tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
3. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
4. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
5. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.
6. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
7. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
8. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan.
9. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
10. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
11. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
12. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa ke dua.

Dengan demikian calon guru perlu memiliki keterampilan untuk membantu dan mendorong anak untuk berkreasi.

Fungsi dan tujuan pendidikan anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Membantu menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik
2. Mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangan.
3. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.

f. Karakteristik Bermain Anak

Dalam *Montolalu* (2005:15), beberapa karakteristik bermain anak:

1. Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak memilih bermain secara bebas sehingga apabila seseorang anak dengan paksa untuk bermain, maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak yang merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegas atau stres.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Melalui bermain anak merasakan pengalaman emosi: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya.

Gordon dan Browne dalam Patmonodewo, (1995:105), mengadakan penggolongan kegiatan bermain yang sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk yaitu:

a. Bermain secara *Soliter* yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Bermain secara *soliter* mempunyai fungsi yang penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar. Menurut *Dworetzky* dalam Patmonodewo (1995:105) Contohnya seperti kegiatan menari, meloncat-loncat atau berlari.

b. Bermain secara *Paralel* yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan diantara mereka.

c. Bermain *Asosiatif* yaitu terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya, menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama.

d. Bermain secara *Kooperatif* yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman *nonverbal* sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara *verbal* dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain secara *Asosiatif* atau *Kooperatif*.

e. Bermain sebagai penonton atau pengamat (*onlooker*), yaitu kegiatan bermain anak yang sedang bermain sendirian, sekaligus melakukan pengamatan apa yang terjadi dalam ruang dimana anak berada. Anak tersebut juga melakukan pembicaraan dengan temannya. Setelah anak mengamati anak lain yang juga sedang bermain, melihat apa yang telah ia lakukan sendiri dengan hasil yang telah ia buat. Selama anak bermain sebagai penonton ini kelihatannya pasif sementara anak lain disekitarnya bermain tetapi mereka sangat peduli dengan tingkah laku anak-anak yang berada dalam ruangan tersebut.

8. Alat Permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat di gemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat

dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakana alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain, yang dijual di toko-toko mainan ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar anak seperti mainan dari kulit jeruk, kuda-kudaan dari pelapah pisang dll. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE. Pada tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan Sosial (DNIKS) mengadakan seminar alat permainan. Pada saat itu lah diperkenalkan istilah Alat Permainan Educatitif.

APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan kependidikan *Mayke Sugianto*, dalam Eliyawati, (2005: 62). Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Dalam Eliyawati (2005: 63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.

4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan.

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna, sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. APE juga mendorong anak untuk berkreaitifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu. Dalam Eliyawati, (2005:92), Guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak yaitu melakukan pemilihan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. Memilih alat permainan yang tidak berbahaya bagi anak atau alat permainan yang dapat merangsang agretivitas anak seperti pedagang-pedagang atau pistol-pistolan.

2. Pilihan bukan berdasarkan pilihan guru tetapi berdasarkan minat anak ketika bermain terhadap mainan tersebut.
3. Alat permainan sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan akan tetapi tidak terlalu banyak karena akan membingungkan anak.
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
5. Alat permainan tidak terlalu rapuh
6. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya maka yang jadi dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

Dalam Eliyawati, (2005:92), adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah:

1. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif
2. Merencanakan waktu, mengatur tempat dan menyajikan beraneka ragam alat permainan edukatif sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif

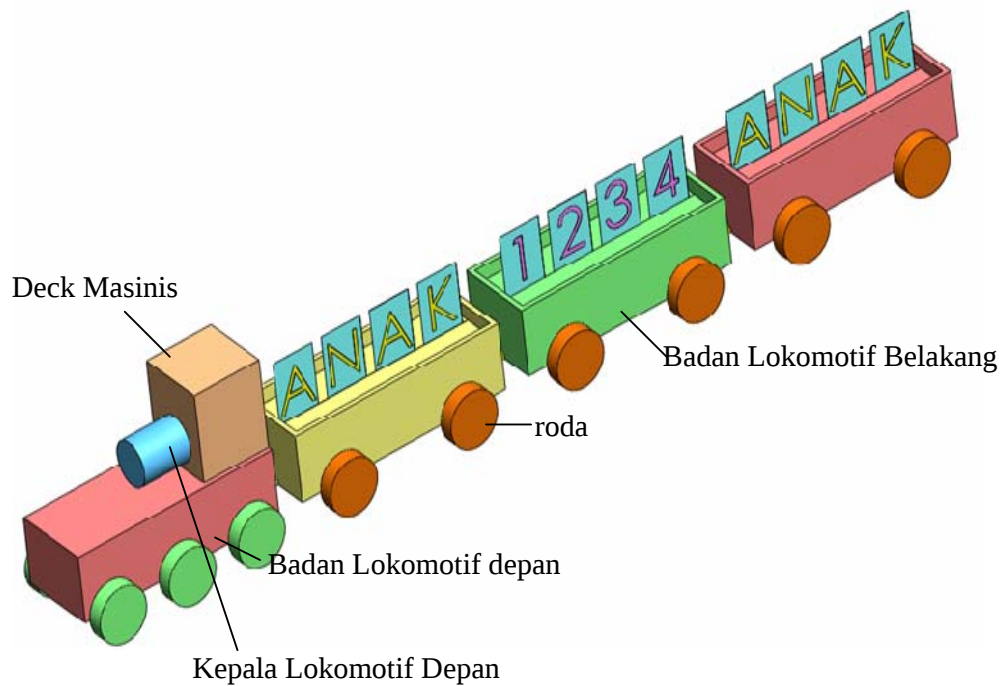
3. Memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak-anak usia dini untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan bermacam-macam APE
4. Memupuk keberanian anak dalam mencipta dan menghindarkan petunjuk-petunjuk yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak
5. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak (tingkatan-tingkatan perkembangan anak dalam menggunakan APE)
6. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan petunjuk-petunjuk yang dapat memupuk keberanian dan perkembangan anak
7. Memberikan rasa gembira pada anak
8. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE
9. Pada waktu pelaksanaan guru memperoleh kesempatan yang sebaik-baiknya untuk melihat minat dan bakat anak masing-masing sehingga bimbingan dan pembinaan dapat diberikan secara individual, tepat guna, sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan anak

Praktek penggunaan alat permainan edukatif dimungkinkan bervariasi asalkan selalu diingat prinsip penggunaan dan tujuannya.

9. Permainan *Smart Train*

Alat permainan memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Inti kegiatan belajar anak adalah bermain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, *Hurlock*, dalam musfiroh (2005:2). *Smart train* mainan yang berbentuk kereta api. *Smart train* merupakan alat permainan atau media yang terinspirasi dari pasar internet oleh Hidayat (2008:1). Dan dengan adanya perubahan-perubahan yang telah penulis rancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak.

Smart Train ini terbuat dari kayu, diberi pewarna yang aman dengan pilihan warna yang cerah dan menarik sehingga mainan ini aman bagi anak-anak. Permainan ini dapat mengenalkan warna pada anak-anak. Mainan ini juga membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri dan melatih kreativitasnya dengan merakit sendiri mainannya. Selain itu *Smart Train* juga membantu orang tua untuk mengenal huruf abjad serta melatih kemampuan membaca dan melatih kesabaran anak.



Gambar. *Smart Train*

Smart Train merupakan alat permainan yang dilakukan didalam ruangan. Berdasarkan penempatannya, alat permainan dibagi ke dalam dua jenis yaitu alat permainan yang terdapat di dalam ruang kelas dan alat permainan di luar ruangan kelas. Alat permainan yang terdapat di dalam ruangan kelas diatur berdasarkan area tertentu. Penentuan area tempat alat permainan tersebut didasarkan pada beberapa bidang pengembangan anak secara utuh. Sedangkan alat permainan yang terdapat diluar ruangan kelas pada umumnya adalah alat-alat besar seperti : ayunan, tangga majemuk, jungkitan, papan peluncur, papan titian, bola dunia, tangga setengah lingkaran, jalan panjatan dan lain-lain.

Dalam permainan *Smart Train* ini anak diminta untuk merakit sendiri mainannya dengan memasang dan menyambungkan komponen-komponennya berupa bentuk-bentuk geometri, berupa lingkaran (roda), silinder (kepala lokomotif depan), balok (badan lokomotif belakang/ gerbong), persegi dan persegi panjang (deck masinis depan). Setelah mainan terpasang, anak dapat menyebutkan warna dari masing-masing bentuk geometri.

Melalui bimbingan guru anak dapat menyusun Potongan huruf atau merangkainya menjadi kata. Permainan *Smart Train* ini juga bisa langsung dimainkan setelah selesai dirakit dan dapat memicu anak untuk bergerak dengan menarik atau mendorong mainan ini. Selain itu permainan *Smart Train* ini juga dapat menumbuhkan kesiapan membaca anak, karena dalam permainan ini anak dapat mengenal huruf serta merangkai huruf tersebut menjadi kata.

Kemampuan membaca merupakan salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan menjadi pembeda manusia dengan makhluk lain. Baca atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol, simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam tulisan atau bacaan, bahkan gambar (denah, grafik, dan peta) seorang anak berusia dua tahun yang asyik membolak-balik buku ditangannya menemukan gambar menarik, kemudian mampu menangkap makna gambar tersebut maka anak tersebut dapat dikatakan "membaca". Pengertian

membaca disini berbeda dengan membaca yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar dan pengertian membaca anda sebagai orang dewasa.

Penelitian di Amerika menyimpulkan bahwa kenyataannya anak-anak dapat belajar membaca sebelum usia 6 tahun. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa ada sekitar 2 % pada usia 5 tahun. Bahkan terbukti bahwa pelajaran di TK dengan kemampuan membaca akan sangat menunjang kemampuan belajar pada tahun-tahun berikutnya.

Oleh karena itu, sejauh memungkinkan, sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangan dan kepekaan belajar mereka kita juga mengajarkan menulis, membaca dan berhitung pada usia dini. Yang penting adalah strategi pengalaman belajar dan ketetapan mengemas pembelajaran yang menarik, penuh dengan permainan dan keceriaan, "enteng" tanpa membebani dan merampas dunia kanak-kanak mereka.

Dalam Sutan (2004:7), berdasarkan cara penyampaianya, membaca terbagi dalam tiga kelompok :

a. Simultan

Mengajarkan membaca secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem. Lihat dan ucapkan gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan yang didengarnya sehingga

membentuk suatu rantai kaitan mental seperti yang dilakukan orang dewasa.

b. Elektrik

Cara ini merupakan pencampuran secara sukensial dan simultan. Pencampurannya sesuai kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individual yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda termasuk dalam hal membaca.

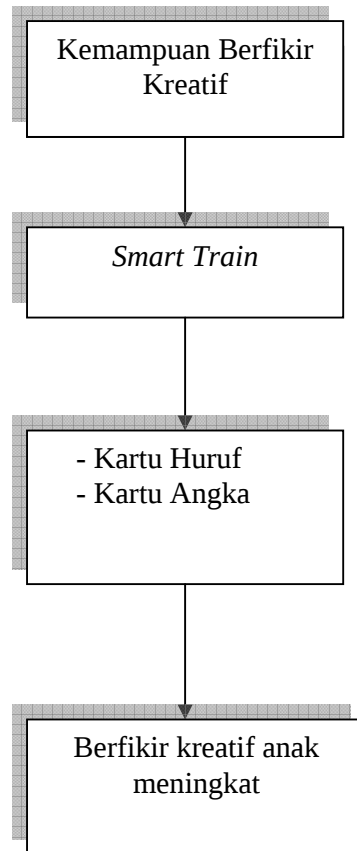
Dalam melatih kemampuan mengenalkan huruf serta melatih kemampuan membaca anak, guru berperan sebagai pembimbing bagi anak.

B. Kerangka Berfikir

Dalam hal ini penulis sedikit dapat menjelaskan bahwa untuk peningkatan cara berfikir kreatif pada anak memang dimulai sejak dini. Karena hal ini membutuhkan tahapan atau proses. Hal ini sangat baik pada anak usia sejak dini, karena usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak. Namun walau begitu, peningkatan kemampuan berfikir kreatif ini haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan disebuah lembaga khusus yang dapat menunjang kemampuan berfikir kreatif anak semacam Taman kanak-kanak atau kelompok bermain.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan berfikir kreatif, salah satunya melalui kegiatan bermain *Smart Train*. Dalam permainan *Smart Train* ini anak diminta untuk merakit sendiri mainannya dengan memasang dan menyambungkan komponen-komponennya berupa bentuk-bentuk geometri, sebelum itu guru memperlihatkan bentuk mainan *Smart Train* secara utuh. Disinilah kita dapat melihat apakah anak sudah dapat berfikir secara kreatif. Setelah mainan terpasang, dapat juga disusun dengan bentuk lain yang sesuai dengan imajinasi atau keinginan anak. Anak dapat menyebutkan warna dari masing-masing bentuk geometri. Selain itu kita juga dapat melihat kemampuan berfikir kreatif anak dalam menyusun huruf abjad dan angka. Melalui bimbingan guru anak menyusun potongan huruf abjad dan menyusun kartu angka pada badan lokomotif belakang. Permainan *Smart Train* ini juga bisa langsung dimainkan setelah selesai dirakit dan dapat memicu anak untuk bergerak dengan menarik atau mendorong mainan ini, yang dilaksanakan pada anak lokal B1.

Bagan Alur Kerangka Berfikir



C. Hipotesis Tindakan

Melakukan permainan *Smart train* dengan menggunakan bahan yang terbuat dari kayu berbentuk potongan-potongan geometri, diberi pewarna yang aman dengan pilihan warna cerah dan menarik kemampuan berfikir kreatif anak dapat meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan mengembangkan kreativitas dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri, dan dengan mengembangkan kreatifitas dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak secara optimal sebagai bekal kesuksesan hidupnya kelak tidak dapat diajarkan secara instan.
3. Salah satu cara untuk mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir kreatif adalah dengan menggunakan media *Smart Train*.
4. *Smart Train* merupakan mainan yang berbentuk kereta api, dapat dibongkar pasang yang terdiri dari kepingan-kepingan geometri. Dengan merangkai kepingan geometri menjadi mainan yang utuh, selain mengenal bentuk geometri, dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
5. Pada *Smart Train* ini pada gerbong belakang terdapat kartu huruf dan kartu angka, guna mengenalkan huruf abjad kepada anak, merangkai huruf menjadi kata, selain itu juga mengenal bilangan atau angka.

6. Sikap positif anak-anak B1 dapat ditingkatkan melalui permainan *Smart Train*. Ini terlihat pada sangat tingginya antusias anak dalam mengikuti kegiatan dan rasa percaya diri anak dalam menuntaskan kegiatan. Peningkatan ini terjadi pada siklus II, yang lebih dari 75%.
7. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kemampuan berfikir kreatif anak, sehingga anak mampu untuk mengerjakan apa yang ditugaskan padanya dan tidak bergantung pada orang lain.
8. Dengan menggunakan permainan *Smart Train* maka dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 55,2% dan pada siklus II dengan persentase 87%.
9. Untuk aspek mengenal bentuk geometri, sebelum tindakan 25% pada siklus I naik 67% pada siklus II naik menjadi 83%.
10. Untuk aspek merangkai kepingan geometri menjadi *Smart Train* sebelum tindakan 17% siklus I naik 67% dan pada siklus II naik menjadi 92%.
11. Untuk aspek mengenal huruf abjad dan angka sebelum tindakan 17% siklus I naik 50% dan pada siklus II naik menjadi 83%.
12. Untuk aspek kemampuan bersosialisasi dengan teman sebelum tindakan 25% pada siklus I naik 50% dan pada siklus II naik menjadi 92%.
13. Untuk aspek kesabaran sebelum tindakan 33% pada siklus I naik 42% dan pada siklus II naik menjadi 92%.

B. Saran

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

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
2. Untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang menggunakan mainan *Smart Train* yang dapat lebih meningkatkan banyak aspek yang harus dikembangkan dari fungsi alat permainan ini.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Arsyad Ahmad (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Ariyanto dan Erika (2003). *Pentingnya Permainan*.
[http://www.pepak.org/pustaka/pentingnya/permainan.html/Didownload
 tgl 13 Maret 2010/ukul 11.00.wib](http://www.pepak.org/pustaka/pentingnya/permainan.html/Didownload%20tgl%2013%20Maret%202010/ukul%2011.00.wib).
- Arikunto, Suharsimi (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliyawati, Cucu (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Hariyadi, Mohammad (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hidayat, Reski (2008). *Mainan dan Media Edukatif dari Kayu*. <http://dolanandolan.blogspot.com/Didownload> tgl 14 Maret 2010/pukul 13.05wib.
- Hurluck, B. Elizabeth (1998). *Perkembangan Anak Jilid I* (Alih Bahasa oleh Meintarsi Ijandiasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Kunandar (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Montolalu B.E.F (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Nugraha, Ali (2003). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Patmonodewo, Soemiarti (1995). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- R. Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Roneka Cipta.
- Standar kompetensi (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.