

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN
MENG GAMBAR MENGGUNAKAN STEMPEL DI TK NEGERI I
KOTO TUO KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

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



OLEH :

**ROSMITA
07845 / 2008**

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

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Upaya Peningakatan Kreattvitas Anak Melalui Kegiatan
Menggambar Menggunakan Stempel di TK Negeri I
Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

Nama : ROSMITA

NIM : 07845/2008

Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultan : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofreiend, M.Pd
NIP. 19620703 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

Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel di TK Negeri I Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

N a m a : ROSMITA
NIM : 07845/2008
Jurusan : Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

	Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	:	Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	:	Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	2. _____
3. Anggota	:	Dr. Dadan Suryana	3. _____
4. Anggota	:	Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	4. _____
5. Anggota	:	Saridewi, S. Pd. M. Pd	5. _____

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, Penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal ini yang berjudul: **Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Gambar Stempel di TK Negeri I Koto Tuo Kabupaten Sijunjung**. Tujuan penulisan Proposal ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan proposal ini, menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suyana. Selaku Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, S.Pd, selaku Penguji 2 yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Ibu Saridewi S.Pd. M,Pd selaku penguji 3 yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, 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.
7. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.
8. Ibuku tersayang, Suami tercinta, anakku Difatur Rahmi yang sangatku

sayangi dan telah begitu banyak memberikan do`a dan dorongan moril maupun metaril serta pengertian yang cukup tinggi yang tidak ternilai

9. Bapak Darmiyus SH. Selaku Kepala UPTD TK/SD IV Nagari Kabupaten Sijunjung beserta seluruh staf pegawai yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Tian Soneta dan Nursueli selaku staf pengajar TK Negeri I Koto Tuo Kabupaten Sijunjung yang telah memberikan kesempatan, waktu bagi penulis menyelesaikan Skripsi penelitian ini.
11. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi Alla SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan Skripsi ini, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2011

Penulis

ABSTRAK

Rosmita. 2011. Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel di TK Negeri I Koto Tuo Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang di laksanakan di TK Negeri I Koto Tuo Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan untuk berkreaitivitas masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru mengajar tidak menggunakan media dan alat peraga tersebut, sehingga tidak mengenal media stempel serta membuat anak menjadi cepat bosan dan kurang berminat, salah satu upaya yang di perkirakan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah pembelajaran kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas B2 TK Negeri I Koto Tuo.

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak kelas B2 di TK Negeri I Koto Tuo tahun pelajaran 2010 – 2011, sebanyak 15 orang yang terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Data tentang kemampuan meningkatnya kreativitas dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang di analisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian diperoleh dari data persentase peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran anak kategori mampu sebelum melakukan tindakan 10% pada siklus I pada rata-rata siklus I 46% sedangkan siklus II rata-rata 94%.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peningkatan kreativitas mengalami peningkatan dari sebelumnya, dilakukan tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Kegiatan Menggambar.....	8
3. Tahap-tahap Anak Usia Dini.....	9
4. Alat Permainan Edukatif.....	10
5. Pengertian Kreativitas	12
6. Ciri-ciri Anak Kreatif	14
7. Keterkaitan Kecerdasan dan Kreativitas	15
8. Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas	15
9. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga	17
10. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah	18
B. Alat Permainan	20

C. Permainan Stempel	22
D. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini	25
E. Landasan Anak Usia Dini.....	27
F. Kerangka Berfikir	29
F. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	32
D. Objek Penelitian	32
E. Prosedur Penelitian.....	32
F. Sumber Data	39
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	39
H. Instrumen Penelitian	40
I. Analisis Data	40
J. Indikator Keberhasilan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	43
1. Kondisi Awal	43
2. Deskripsi Siklus I.....	46
3. Deskripsi Siklus II	56
D. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Hasil observasi kondisi awal peningkatan kreativitas anak di TK Negeri I Koto Tuo kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung.	43
2. Hasil observasi kegiatan menggambar menggunakan stempel untuk Untuk meningkatkan kreativitas anak setelah tindakan siklus I.....	49
4. Hasil rata-rata penilaian permainan stempel pada siklus I.....	53
5. Hasil observasi permainan stempel untuk meningkatkan kreativitas setelah tindakan siklus II	59
6. Hasil rata-rata penilaian permainan stempel pada siklus II	65

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Stempel Siklus I	52
Grafik 2	Hasil Observasi Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Stempel Siklus II.	64
Grafik 3	Grafik Peningkatan Hasil Wawancara Anak Siklus I dan II...	64
Grafik 4	Hasil Peningkatan Permainan Menggambar Dengan Stempel Siklus I dan 2.....	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 merupakan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi: moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. (Depdiknas 2006)

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) didefinisikan sebagai salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang melayani anak usia 4-6 tahun. Taman kanak-kanak mempunyai berbagai aspek pengembangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi dalam dua bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang disiapkan guru untuk meningkatkan kreativitas harus sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik-

motorik dan seni. Untuk itu guru memberikan pelayanan dalam mengembangkan kemampuan dasar dan mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini sesuai dengan apa yang diharapkan dalam meningkatkan kreativitas karena peningkatan kreativitas dapat meningkatkan pola pikir anak dalam menemukan ide-ide baru.

Kreativitas anak usia dini memiliki keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan kesenangan berbagi rasa, ide dan alat permainan dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak ini bergerak dari aktifitas yang satu ke aktifitas lain tanpa merasa lelah, keterampilan motorik halus anak berkembang cepat, menyebabkan anak senang menampilkan ide-ide baru atau imajinasinya.

Potensi kreativitas alami yang dimiliki anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal, misalnya dalam kehidupan sehari-hari mereka mulai menciptakan gambar dengan teknik stempel dari bahan alam.

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat berharga bagi anak. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan akan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tak mau harus dipenuhi. Selain itu dengan bermain anak akan mengenal dan mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap lingkungan.

Peningkatan kreativitas dapat dilakukan melalui jalur pendidikan, dan saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas adalah pada saat usia dini. Sebagaimana ditemukan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 yang berbunyi “ Pendidikan Anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0 – 6 tahun agar potensi peserta didik berkembang secara optimal.

Guru dituntut memiliki wawasan luas dan selalu menyediakan sarana berupa alat peraga atau bermain edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik minat anak. Sehingga dapat menunjang kesempatan untuk mengembangkan diri diperlukan fasilitas dan sarana pendukung proses belajar mengajar. Berbagai bentuk dan jenisnya antara lain alat permainan dan alat peraga. Oleh sebab itu tanpa alat peraga dan sarana yang memadai tidak berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang bermutu dilakukan melalui prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta, tanggap dalam menghadapi suatu masalah, kaya dengan ide, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Peningkatan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berfikir kreatif anak yang bercirikan pemikiran divergen, dengan ditandai oleh kelenturan, kelancaran, keaslian, dan pendalaman berfikir. Peningkatan kreativitas sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, dan memberikan kesempatan anak untuk menemukan jati dirinya, demikian anak akan selalu mencoba dan mencoba.

Cara lain meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah dengan menggambar, membentuk dan menggunakan berbagai media yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gagasannya. Permainan stempel dapat merangsang kecerdasan visual anak melalui permainan menggambar dengan stempel bahan alam yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan menggambar menggunakan stempel, dapat meningkatkan kreativitas anak. Dapat dibuktikan dengan sikap yang anak sangat tertarik, berani, mampu dan antusias dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel. Dan tanpa merasa bosan melakukannya. Tanpa diberi contoh anak sudah bisa bekerja sendiri tanpa bantuan orang lain.

Berdasarkan pengamatan di TK Negeri I Koto Tuo ditemui dalam proses pembelajaran, dimana guru sering mengabaikan kreativitas dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak seperti berhitung, mewarnai, kondisi yang kurang menyenangkan dan tidak menarik. Oleh sebab itu penulis mencoba menggambar menggunakan stempel untuk peningkatan kreativitas anak, sehingga anak mampu untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru dan tidak tergantung kepada orang lain. Permainan menggambar dengan menggunakan stempel merupakan potongan pelapah pisang, pelapah pepaya, pelapah talas yang berukuran 3 cm, cat minyak yang berwarna merah, kuning, hijau, piring kecil, kertas HVS. Kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak..

Dalam rangka meningkatkan kreativitas anak, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di TK Negeri I sebagai berikut :

1. Perencanaan guru kurang bervariasi.
2. Guru kurang memanfaatkan media alam.
3. Guru kurang memakai sistem pembelajaran aktif, efektif kreatif dan menyenangkan (PAKEM) bagi Anak Usia dini.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas masih terlihat kurangnya penggunaan media alam untuk peningkatan kreativitas pada anak, maka dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Perencanaan guru kurang bervariasi.
2. Guru kurang memanfaatkan bahan alam
3. Guru kurang memakai sistem pembelajaran aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM) bagi Anak Usia dini

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan yaitu: “Apakah kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Secara umum

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel di TK Negeri I Koto Tuo. Setelah penelitian dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak.

2. Secara Khusus

Penelitian ini bertujuan secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel.
- b. Meningkatkan interaksi anak dalam kegiatan menggambar stempel menggunakan stempel.
- c. Meningkatkan tanggung jawab anak dalam kegiatan menggambar menggunakan stempel.
- d. Meningkatkan kerja sama anak dalam kegiatan menggambar menggunakan stempel.

F. Manfaat Operasional

1. Bagi objek peneliti yaitu: untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri I Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.
2. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kreativitas serta kemampuan dalam kegiatan menggambar menggunakan stempel.

G. Definisi Operasional

Menurut *Craft*, (dalam Tri Siska 2011:9) menyebutkan kreativitas merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang dimiliki anak yang mampu menyelesaikan persoalan dengan cara hasil pemikirannya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain. Kegiatan menggambar menggunakan stempel yang merupakan alat permainan yang terbuat dari pelepah pisang, pelepah papaya, pelepah talas, cat minyak, HVS yang dicelupkan kedalam cat minyak kemudian distempelkan pada kertas HVS. Kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Hakikatnya anak usia dini memiliki potensi yang akan dikembangkan. menurut Yuliani, (2004:4) anak usia dini pada jalur formal yang kelompok umur 4-6 tahun yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Anak usia dini adalah seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan tertentu dan kebutuhan yang berbeda dengan orang dewasa. Sedangkan para ahli psikologis menganggap bahwa anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi, tingkah laku dan karakteristik tertentu dan ciri khas yang tidak sama dan harus dikembangkan sehingga menjadi manusia dewasa.

2. Kegiatan Menggambar

Menggambar pada anak usia dini merupakan pengenalan seni secara sederhana, ilustrasi, kreasi dan imjinasi anak. Menurut Sumanto (2005:15) menggambar merupakan proses membuat gambar secara coretan. Gambar adalah karya seni rupa, dwimitra yang dibuat untuk menghiasi, menampilkan kesan objek, mirip, nyata (realities).

Jadi dapat penulis simpulkan menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan berekpresi yang cukup populer bagi anak usia dini.

Menggambar bagi anak usia dini merupakan media yang cukup menarik bagi anak untuk meningkatkan kreativitas.

3. Tahap-tahap Menggambar Anak Usia Dini

Adapun tahap-tahap menggambar menurut Sumanto ((2005:20) adalah sebagai berikut:

- a. Usia 2-4 tahun masa goresan
- b. Usia 4-7 tahun masa goresan sekitarnya

1. Masa goresan

Anak pertama kali mencoba menggoreskan alat tulis (pensil)

2. Anak bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua

3. Masa bagan.skematis

Pengalaman anak dalam bentuk menggores tegak, datar dan melingkar dan berkembang menjadi ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk objek tertentu.

4. Masa Realisme

Pengalaman menggambar anak sudah mampu membuat gambar berdasarkan konsep yang lebih jelas.

5. Masa naturalisme Semu

Pengalaman anak usia dini menyesuaikan bentuk gambar yang dibuat anak.

6. Masa Penentuan

Masa penentuan pada masa usia dini ditentukan apakah anak masih berminat.

4. Alat permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang paling disenangi anak usia dini adalah bermain, dengan kegiatan bermain. Meskipun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti: mobil-mobilan, boneka, kereta api dan lain-lain, yang dijual di toko mainan dan sebagainya dan bahan alam seperti media kulit jeruk, pelapah pisang, pelepah pepaya, pelepah talas dan sebagainya. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif (APE).

APE merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk media pembelajaran, Mayke Sugianto. Dalam Eliyawati, (2005:62). Menurut Mayke, (dalam Eliyawati, 2005:62). Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka APE bagi anak usia dini, APE merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Eliyawati, (2005:63) menyatakan ciri-ciri alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak
2. Aman dan tidak berbahaya.
3. Berguna untuk aspek perkembangan \n multiguna.
4. Bersifat konstruktif dan menghasilkan suatu karya
5. mengandung nilai –nilai pendidikan

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

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keelamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, tidak runcing. APE didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana dan dijinjing anak. APE juga mendorong anak untuk berkreaitivitas 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 sebagai berikut:

1. Alat permainan tidak berbahaya, sehingga anak dapat melakukan permainan dengan baik berdasarkan pendapat para ahli dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan edukatif bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini sangat berguna sekali. Disini guru dituntut untuk kreatif dalam merancang media dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan minat anak.
3. Alat permainan sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat berkreasi sesuai kemampuan anak.
4. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan.
5. Alat permainan tidak terlalu rapuh.

Menurut Eliyawti (2005:92) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif adalah sebagai berikut :

1. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi.
2. Merencanakan waktu, mengatur waktu, tempat menyajikan, sehingga mendorong anak untuk melakukannya.
3. Memupuk keberanian dalam mencipta kesenangan bagi anak.
4. Memberikan bimbingan sesuai taraf perkembangan anak.
5. Memberikan rasa senang kepada anak.
6. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan alat APE.

5. Pengertian Kreativitas

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

Rachmawati (1994:13) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengamplifikasikan

terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferansiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Wahyudin (2007:12) berpendapat kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berujud ide-ide dan alat-alat, serta spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan untuk menghasilkan komposisi, produk apa saja baik pengalaman sebelumnya maupun ide-ide baru yang bermanfaat dan bermakna serta sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini membuat anak senang merasakan kepuasan tersendiri yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak tersebut.

Peningkatan kreativitas anak usia dini (TK) sangat penting, namun usaha kearah hal tersebut dengan mempersiapkan media yang dapat menarik minat anak. Dengan demikian, kegiatan yang paling tepat adalah

dengan bermain. Peningkatan kreativitas melalui bermain bertujuan merangsang kemampuan anak untuk membuat kombinasi baru, menumbuhkan percaya diri, fleksibilitas dan orisinal sebagai pendidik hendaknya merespos anak yang tidak bias, serta merangsang matra berpikir, rasa ingin tahu, dan emosi anak. Peningkatan kreativitas hendaklah dilakukan terencana dan sistematis. Oleh karena itu guru hendaknya menyediakan alat peraga atau media yang bervariasi dan menarik, sehingga anak merasa senang, dan betah dalam bermain.

6. Ciri-ciri Anak Kreatif

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

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

Rachmawati (1994:15) menyatakan ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori adalah: (1) kategori kognitif, dan non kognitif, ciri kognitif adalah orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. (2) Kategori ciri non kognitif adalah motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

7. Keterkaitan kecerdasan dan Kreativitas

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

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

- a) Lincah dalam berpikir ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, serta aktif, giat bertanya dan cepat tanggap dalam menjawab suatu persoalan.
- b) Tepat dan cermat, konsekuesi dalam bertindak danmemperhitungkan berbagai hal yang mungkin terjadi.
- c) Mempunyai semangat bersaing (kompetitif) terhadap rangsangan positif maupun negative untuk memotivasi diri.
- d) Selalu berkeinginan untuk menjadi lebih baik (progresif).
- e) Cepat menemukan perbedaan dan mudah menangkap yang tidak biasa akan dijadikan bahan dasar untuk menemukan kreativitas lebih lanjut.
- f) Memiliki keinginan belajar yang tinggi dan tidak mudah putus asa dalam proses belajar.
- g) Memiliki kepekaan yang tinggi, responsive, memiliki empati yang tinggi.
- h) Tidak kaku dan memilki spontanitas yang tinggi terhadap stimulus yang muncul dari lingkungan interen maupun lingkungan eksteren.
- i) Memiliki kemampuan bertahan untuk menghadapi frustasi sehingga tidak mudah putus asa dalam menghadapi permasalahan.
- j) Mampu mengendalikan diri, mengatur suasana hati dan menjaga beban stress agar tidak melumpuhkan kemampuan berpikir (stabilitas emosi yang baik).

8. Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas

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

a. Psikologis

Perilaku dapat menghambat perilaku kreatif, sebagaimana yang di dikemukakan Utami, (1999:7)di antaranya seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan diri sendiri yang tidak perlu, kekakuan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidak beranian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, merasa ditentukan nasib, hereditas kedudukan seseorang dalam hidup.

b. Biologis

Dari sudut biologis, kemampuan kreatif merupakan ciri herediter, dan lingkungan menjadi factor utama gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas inteligensi dan kreativitas.

c. Fisiologis

Mengalami kendala karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan.

d. Sosiologis

Lingkunagn sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan.

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

- a. Waktu
Bila anak diberikan kebebasan , sehingga anak dalam bermain penuh dengan gagasan –gagasan dan konsep-konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan Menyendiri
Anak menjadi kreatif bila orang tua dan guru memberikan kesempatan untuk mengembangkan kehidupan imajinatif.
- c. Sarana
Sarana yang menarik dapat merangsang, eksperimentasi dan eksplorasi kreativitas.
- d. Lingkungan Yang Merangsang
Lingkungan rumah dan sekolah dapat merangsang, kreativitas
- e. Hubungan OrangTua Anak Yang Tidak Posesif
Orang tua tidak terlalu melindungi atau posesif akan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, hubungan orang tua dan anak sangat mendukung kreativitas.
- f. Cara Mendidik Anak
Mendidik anak secara demokratis permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan dengan mendidik otoriter akan mematikan kreativitas anak.
- g. Kesempatan Untuk Memperoleh Pengetahuan
Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai kreatif.

9. Pengembangan Kreativitas Dalam Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terdekat dalam memberikan kesempatan pada anak untuk berkreaitivitas. Beberapa penelitian (dalam Utami 1999:32) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c. Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- e. Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.

- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- j. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak lain.

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

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

10. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah

Hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas adalah :

- a Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kperibadian .
- b Menciptakan lingkungan kondusif akan memudahkan anak mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitas.
- c Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

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

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

- a) Percaya diri
Percaya diri dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak.
- b) Berani Mencoba Hal Baru
Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan yang bervariasi
- c) Memberikan Contoh
Sosok guru profesional sebagai figure dan teladan bagi anak didik.
- d) Menyadari Keragaman Karakteristik Anak
Guru profesional selalu paham akan keunikan masing-masing anak yang berbeda satu sama lain, dan tidak memaksakan kehendak kepada anak didiknya.
- e) Memberikan Kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi. Untuk mengembangkan kreativitas, menurut bakat dan minat masing-masing anak.
- f) Positive Thinking
Guru harus dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu terjadi dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul

Amabile (Dalam Munandar 1999:10) menyatakan empat hal yang harus dihindari di sekolah, karena dapat mematikan kreativitas adalah :

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

Menurut Utami (1996:45) mengemukakan beberapa konsep dan pengembangan kreativitas bertitik tolak dengan pendekatan 4 P adalah sebagai berikut:

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

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

B. Alat Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan dilakukan anak sehingga menimbulkan suatu kesenangan dan kepuasan bagi anak. Anak usia dini selalu melakukan kegiatan bermain dengan kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa ada unsur paksaan. Dengan demikian permainan dapat membentuk dunia anak yang dianggap nyata dari kehidupan

yang sebenarnya dilihat dari cara anak berfikir daya simaknya dan dapat menirunya kembali.

Montesori (dalam Anggani 1995: 7) menyatakan bahwa semua alat permainan digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisah dari kebutuhan anak. Alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Alat permainan ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya dan lain-lain. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan.

Menurut Tanaka dalam Anggani (1995:8) menyatakan bahwa tujuan dan penggunaan alat permainan dipersiapkan pendidik harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitannya. Alat permainan dipersiapkan guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan yang akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan alat permainan merupakan bahan mutlak untuk mengembangkan seluruh aspek atau dimensi perkembangan yang ada pada diri anak menimbulkan rasa senang dan bahagia terhadap diri anak usia dini.

C. Permainan Stempel

1. Pengertian Stempel

Sumanto, (2005:76) merupakan stempel suatu alat atau acuan cetak dari bahan alam yang berbentuk penampang.

Menurut *Musfiroh*, (2005:226) Mengatakan bahwa permainan stempel adalah kreasi aplikasi yang berhasil membuat pola gambar tertentu dengan menstempel atau mencap dari bahan yang di sediakan guru.

Sumanto, (2005:76) mengemukakan permainan stempel dapat dikerjakan dengan menggunakan alat atau acuan cetak dari bahan yang berbentuk penampang. Misalnya pelepah pisang, pelapah daun pelepah pisang. Bahan yang digunakan untuk berkreasi tidak terbatas namun biasanya menggunakan aneka jenis bahan alam baik dilihat dari bentuk, ukuran maupun jenisnya.

.Menggambar menggunakan stempel bahan alam yang berbentuk penampang. Misalnya pelepah pisang, pelepah talas, pelepah papaya dipotong berukuran 3cm. Selanjutnya pada permukaan acuan tersebut dicelupkan kedalam cat minyak dan kemudian dicapkan/stempelkan pada kertas HVS, maka akan di hasilkan bentuk gambar. Dengan media stempel dapat meningkatkan kreativitas senirupa yang cukup mengasyikkan bagi anak usia TK.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan menggambar dengan menggunakan stempel merupakan suatu

permainan yang membutuhkan konsentrasi dan keterampilan menstempel dengan media bahan.alam.

2. Manfaat stempel

Menurut Sumanto, (2005:76) bahwa manfaat stempel adalah dapat meningkatkan kreativitas senirupa yang cukup mengasyikkan bagi anak.

Menurut *Musfiroh* (2005:225) mengemukakan manfaat permainan gambar stempel dapat merangsang kecerdasan visual anak melalui permainan menggambar dengan menggunakan stempel..

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa manfaat stempel merupakan suatu kreativitas penciptaan gambar dengan teknik stempel untuk merangsang kecerdasan visual anak.

3. Hal yang Diperhatikan dalam Permainan Stempel

Menurut *Musfiroh* (2005: 225) mengemukakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan menggambar dengan menggunakan menggunakan stempel adalah :

a. Beri Penjelasan

Guru memberikan penjelasan pada anak langkah-langkah yang harus dilakukan, dari mengambil stempel, mencelupkan stempel kedalam cat minyak, memilih stempel serta mengenal bahan apa yang telah diambil, memilih warna cat dan cara menstempel pada kertas HVS.

b. Kenali kemampuan anak

Sesuaikan jenis stempel dengan kemampuan anak

c. Ajarkan membentuk dengan Stempel

Berikan anak contoh bagaimana menggunakan stempel yang sudah disediakan, sehingga anak mengerti dan paham apa yang akan dikerjakan.

d. Beri Anak Kesempatan Untuk Memilih Stempel

e. Beri *Support* Dan *Reward*

Berikan pujian dan ungkapan kasih sayang meskipun hasilnya kerjanya kurang bagus.

4. Langkah Kegiatan Menggambar Menggunakan Stempel

a. Mengenalkan alat media yang akan digunakan dalam kegiatan menggambar menggunakan stempel..

b. Berikan anak contoh bagaimana menggunakan media tersebut.

c. Bagi anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok duduk saling berhadapan.

d. Letakkan piring berisi cat yang berwarna merah, kuning hijau, media stempel, HVS diatas meja anak.

f. Berikan kesempatan anak untuk berkreasi sesuai kemampuannya.

g. Beri anak motivasi menggambar menggunakan stempel dan menceritakan gambar apa yang sudah dibuatnya.

h. Jika anak menghendaki, biarkan anak membuat gambar.

5. Kemampuan yang diharapkan dicapai melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel adalah:

- a. Kemampuan berfikir
- b..Kemampuan motorik halus
- c. Kemampuan seni
- d. Kemampuan bahasa

D. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini

Menurut Sumanto, (2005:38) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta yang selanjutnya diartikan sebagai berikut:

- (1) Kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi.
- (2) Mudah menyesuaikan diri terhadap situasi
- (3) Memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain dari pada yang lainnya.
- (4) Mampu berpikir secara integral, menghubungkan satu dengan lain.

Adapun kreativitas menggambar dengan menggunakan stempel merupakan suatu kegiatan latihan, berkarya senirupa dengan teknik stempel yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Pada anak usia TK berada pada masa “keemasan berekspresi kreatif “ dimana kadar kreativitasnya masih sangat tinggi. Oleh karena itu pengembangan kreativitas senirupa hendaklah mendapatkan kesempatan dan pembinaan secara intensif dan efektif sesuai dengan masa perkembangan seninya.

Anak yang kreatif ciri-cirinya adalah punya kemampuan berpikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru disekolah sangatlah penting. Disekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, efektif, psikomotorik, emosional, sosial dan kepribadian siswa.

Berkreasi dalam seni rupa bagi anak usia dini dapat dilatih melalui kegiatan menstempel/mencetak sederhana dengan memanfaatkan bahan alam digunakan untuk menggambar dengan menggunakan stempel dan menghasilkan suatu bentuk gambar. membuat bentuk

Peningkatan seni rupa di TK hendaknya dapat untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan bahan alam sebagai sasaran untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah seni rupa. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif. Soeharjo AJ (1971: 23) sebagai pengalaman edukatif intinya adalah :

1. Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Seni membina perkembangan estetik
3. Seni bermanfaat mengembangkan bakat.
4. Seni membantu kesempurnaan hidup.

Penguasaan dan wawasan guru untuk perkembangan seni rupa kepada anak usia dini sangat membantu dalam membuat perencanaan program kegiatan belajar bagi anak, agar anak dapat menjalani hidup dalam masa kanak-kanaknya dan menyiapkan diri untuk menjadi orang dewasa yang berguna bagi pribadi dan anggota masyarakat (Maoslic R 1999: 6). Melalui perencanaan dalam meningkatkan kreativitas anak dapat untuk berkreasi. Mengespresikan perasaan yang menyenangkan akan tercipta proses pembelajaran yang optimal.

E. Landasan Usia Dini

Menurut Sumanto, (2005:6) Pengembangan seni anak usia dini sebagai salah satu unsure budaya manusia leberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih komplek di zaman moderen. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan kegiatan terampil kreatif

Mengaplikasikan dan mengembangkan kegiatan menggambar menggunakan stempel yang penulis lakuakn di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Penulis bercakap-cakap dengan anak.
2. Penulis memperkenalkan media yang sudah disediakan
3. Kemudian penulis suruh mengambil media dengan cara dilombakan
4. Nah ! anak pintar bu guru meri kita menyanyi capung yok !. nah kemudia kita bernyanyi bersama anak.

5. Hai anak-anak bu guru, sekarang bu guru ada gambar, nah coba dilihat gambar bu guru, siapa yang tahu ini gambar apa yang ditempelkan dipapan tulis sayang! Kemudian anak menjawab saya tahu bu guru!
6. Setelah itu baru anak di suruh bekerja
7. Penulis mengamati anak yang sedang bekerja, kalau ada gambar anak yang menonjol gambarnya langsung diberi pujian. Wah! Bagus sekali gambar anak guru, nah coba kerjakan lagi sayang. Bila anak mengalami kesulitan, dekati anak dan berikan motivasi, ayo teruskan perkerjanya, anak bu guru pasti biasa.
8. Anak berikan kebebasan dalam bekerja, jangan sekali-kali memaksakan kehendak kepada anak.
9. Anak jangan sampai dibeda-bedakan dengan teman lain, karena dengan sendirinya akan memartikan kreativitas anak.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang penulis lakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar menggunakan stempel dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba sesuatu yang baru. Dari pengalaman penulis dengan diberikan kebebasan kepada anak, anak akan lebih antusias melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel. Dan hargai hasil karya anak, kapan perlu hasil kerja ditempel dipapan tulis serta anak akan merasa dihargai oleh seseorang.

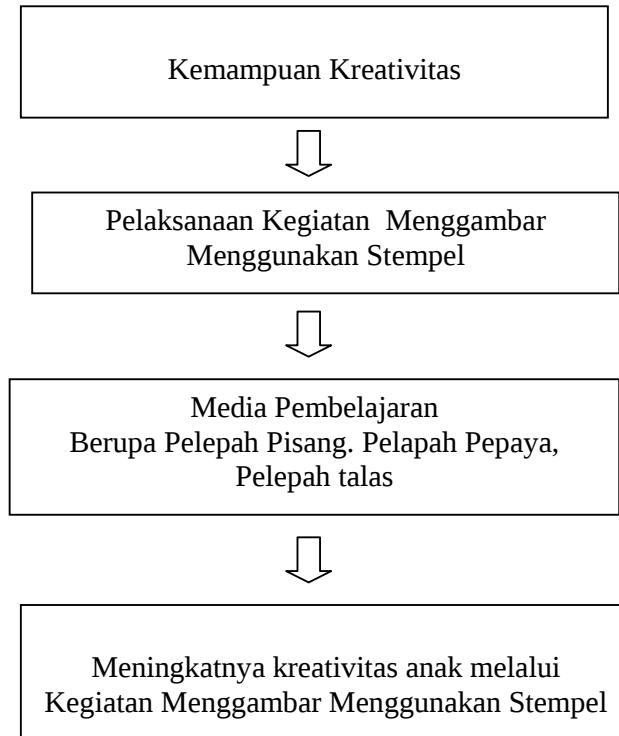
E. Kerangka Berfikir

Dalam hal ini penulis sedikit dapat menjelaskan bahwa untuk peningkatan kreativitas menggambar menggunakan stempel memang dimulai sejak anak usia dini. Karena hal ini membutuhkan suatu proses. Proses pembelajaran sejak usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk meningkatkan kreativitas anak. Namun demikian peningkatan kreativitas ini haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu dalam pelaksanaan peningkatan kreativitas anak harus dilengkapi dengan media cukup menarik bagi anak usia dini.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel. Dalam hal ini anak diminta menggambar menggunakan stempel, sebelum kegiatan dilakukan anak terlebih dahulu memberikan penjelasan bagaimana cara mempergunakan stempel tersebut. Disini kita dapat melihat apakah sudah meningkat kreativitasnya. Setelah anak dapat menggambar menggunakan stempel sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Anak sangat tertarik, berani dan mampu memilih bentuk stempel, memilih warna cat yang disukai, dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel,

Upaya meningkatkan kreativitas, melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel adalah sebagai berikut: sarana atau alat peraga yang telah disediakan guru disekolah. Melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kerangka Berfikir Dalam Penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



F. Hipotesisi Tindakan

Melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel yang bahan terdiri dari pelepas pisang, pelepas papaya, pelepas talas yang dipotong-potong berukuran 3 cm, cat minyak warna merah, kuning, hijau, piring kecil, kertas HVS yang cukup menarik bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitas.

kertas HVS yang cukup menarik bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitas..

BAB V
PENUTUP
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas yang telah di uraikan sebelumnya, dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kreativitas dengan sendiri kecerdasan dari pemikiran anak untuk menghasil ide-ide, produk dalam menyelesaikan suatu masalah.
2. Peningkatan kreativitas anak, secara optimal sebagai modal atau bekal kesuksesan di hari mendatang.
3. Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel.
4. Stempel bahan alam merupakan media dari pelepah pisang, pelepah papaya, pelepah talas yang dipotong-potong kira-kira 3 cm, cat minya, kertas HVS, piring kecil.
5. Kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.
6. Kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat melatih motorik halus anak, berfikir anak.
7. Melalui kegiatan menggambar menggunakan stempel, anak kelas B2 sangat antusias dalam mengikutinya, rasa tanggung jawab dalam mengerjakan terjadi pada siklus II 94%.

8. Dengan menggunakan kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreativitas anak, ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II yaitu nilai rata-rata terdapat pada siklus I anak yang memperoleh nilai amat baik 35%, pada siklus II 94%.
9. Anak tertarik dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel kondisi awal 7%, siklus I 53%, siklus II 93%.
10. Anak berani dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel, kondisi awal 7%, siklus I 52%, siklus II 94%.
11. Anak mampu melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel, kondisi awal 7%, siklus I 40%, siklus II 93%.
12. Anak antusias dalam melakukan kegiatan menggambar stempel, siklus I 33%, siklus II 93%.
13. Anak dapat memilih bentuk stempel sesuai informasi: kondisi awal 20%, siklus I 40%, siklus II 93%.
14. Anak dapat memilih warna cat sesuai informasi, siklus I 33%, siklus II 95%.

Kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat meningkatkan kreatifitas anak dengan adanya persentase yang meningkat pada siklus pertama dengan rata 46% dan meningkat pada siklus kedua dengan rata 94%.

1. Untuk meningkatkan kreativitas anak secara optimal sebagai modal kesuksesan dimasa mendatang.
2. Salah satu upaya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan gambar stempel.

3. Permainan stempel merupakan mainan yang berbentuk potongan pelepah pisang, pelepah pisang, pelepah talas yang berukuran 3 cm, cat minyak, HVS. Dengan teknik stempel menggambar dengan menggunakan stempel, dan dapat meningkatkan kreativitas anak.
4. Kegiatan menggambar menggunakan stempel merupakan salah satu alat atau acuan dari bahan alam dan dapat membuat pola gambar dengan teknik stempel atau mencap.
5. Dengan menggunakan stempel bahan alam, dapatlah meningkatkan kreativitas anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I dan siklus II yaitu siklus I rata-rata nilai amat baik 46% , siklus II dengan persentase 94%.
6. Indikator 1 anak tertarik melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel sebelum tindakan 7%, siklus I 53%, siklus II 73%.
7. Indikator 2 anak berani dalam kegiatan menggambar menggunakan stempel sebelum tindakan 33%, siklus I 67%, siklus II 100%.
8. Indikator 3 anak mampu menggambar menggunakan stempel sebelum tindakan 7%, siklus I 40%, siklus II 93%.
9. Indikator 4 anak antusias dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel siklus I 53%, siklus II 93%.
10. Indikator 5 anak dapat memilih stempel sesuai informasi guru sebelum tindakan 20%, siklus I 40%, siklus II 93%.
11. Indikator 6 anak dapat memilih warna cat sesuai pengalaman anak siklus I 33%, siklus II 93%.

Dari hasil pengamatan data siklus I dan siklus II yang belum mencapai hasil maksimal terdapat pada indikator 5 dalam mencipta dengan kreasi sendiri, yang direvisi pada siklus kedua sudah menunjukkan mencapai hasil yang maksimal, dengan ada bimbingan kepada anak.

Dari data yang penulis amati bahwa dalam melakukan kegiatan menggambar menggunakan stempel yang telah diciptakan anak selama pembelajaran berlangsung sebagai berikut: Anak dalam melakukan menggambar menggunakan stempel, lebih cenderung menciptakan gambar capung dibandingkan dengan gambar ulat dan gambar kalajengking.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Guru hendaknya kreatif dalam merancang kegiatan menggambar menggunakan stempel supaya kreativitas anak meningkat.
2. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak, agar kreativitas anak lebih meningkat.
3. Bagi peneliti diharapkan melanjutkan penelitian tentang kegiatan menggambar menggunakan stempel dapat lebih meningkatkan kreativitas anak.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media atau alat peraga yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
5. Bagi pembaca agar dapat memanfaatkan sikripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan yang berguna untuk meningkatkan wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasido
- Arikunto Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri Alwen dkk. (2005). *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang UNP
- Depdiknas. (2006). *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat jenderal Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Elizabeth Huorlock. (1978). *Perkembangan kreativitas* Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ernawati. (2007). *Didaktika Jurnal Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Haryadi Muhammad. (2009). *Statistik Pendidikan*. PT Prestasi Pustaka Raya
- Hurhayati. (2005) *Penerapan Kurikulum TK 2004 Berbasis kompetensi*. Padang. Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Sumatera Barat.
- Musfiroh Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulus Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rachmawati Yeni, (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Undang-undang No. 20. Tahun (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sinar Grafika