

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN TABUNG TRANSPARAN
DI TK DARUL FALAH PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

SRI SILMARHENI PUTRI

NIM: 07827/2008

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tabung Transparan Di TK Darul Falah Padang**
Nama : Sri Silmarheni Putri
Bp/Nim : 2008/ 07827
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

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

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tabung Transparan Di TK Darul Falah Padang

Nama : SRI SILMARHENI PUTRI
Bp/ Nim : 2008/ 07827
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M. Pd	2. _____
3. Anggota	: Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	4. _____
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Februari 2011

Yang Menyatakan,

Sri Silmarheni Putri

ABSTRAK

Sri Silmarheni Putri. 2011. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tabung Transparan di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan Anak Usia Dini dalam pengembangan kreativitas masih rendah, tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini. Sebagai pelaksana penelitian ini adalah Sri Silmarheni Putri dan Tasia Febrisia sebagai observer, dengan subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok BI TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang berjumlah 17 orang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu penelitian yang bersifat meningkatkan praktek pembelajaran dikelas secara profesional guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini dari siklus I yang pada umumnya masih rendah nilai rata-rata anak yang sangat tinggi dengan persentase 24,99%, setelah dilakukan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan anak yang sangat tinggi dengan persentase 88,23%. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kreativitas anak melalui Permainan Tabung Transparan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Permainan Tabung Transparan dapat meningkatkan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Permainan Melalui Tabung Transparan Di TK Darul Falah Padang”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I sekaligus ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan dengan sabar untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman M.S, Kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu dan Bapak Dosen PG- PAUD yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tid^{iv}nya bagi penulis.
6. Ibu Rahmi selaku kepala TK Darul Falah Padang yang memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi penelitian ini.

7. Anak TK Darul Falah Padang khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman- teman angkatan 2008 buat kebersamaannya, baik suka maupun duka selama menjalani masa- masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

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

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI .	ii
ABSTRAK..	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.	viii
DAFTAR GRAFIK.	ix
BAB I 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
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Kreativitas	7
2. Pentingnya Pengembangan Kreativitas	9
3. Cara Menumbuhkan Kreativitas Anak TK	12
4. Faktor Pendukung Kreativitas di TK	13
5. Media Pembelajaran.	14
6. Tabung Transparan.	15
7. Hakekat Bermain	16
8. Fungsi Bermain	17
9. Manfaat Bermain	19
B. Kerangka Berfikir	20
C. Penelitian Relevan.	22

	D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	23
	B. Waktu dan Tempat Penelitian	23
	C. Subjek Penelitian	24
	D. Objek Penelitian.	24
	E. Prosedur Penelitian	24
	F. Sumber Data.....	31
	G. Teknik Pengumpulan Data	31
	H. Instrumen Penelitian	31
	I. Analisis Data.	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Data	
	1. Deskripsi Kondisi Awal.....	34
	2. Deskripsi Siklus I.....	36
	3. Deskripsi Siklus II.	46
	B. Pembahasan.	52
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan.....	58
	B. Saran.	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	34
Tabel 4.2	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	36
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus I (Setelah Tindakan)	41
Tabel 4.4	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus I (Setelah Tindakan)	43
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Permainan Tabung Transparan Siklus II (Setelah Tindakan)	48
Tabel 4.6	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus II (Setelah Tindakan)	50
Tabel 4.7	Perkembangan Kemampuan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Sangat Tinggi)	53
Tabel 4.8	Perkembangan Kemampuan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Tinggi)	55
Tabel 4.9	Perkembangan Kemampuan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Rendah).....	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.3.	Hasil Observasi Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus I (Setelah Tindakan).....	42
Grafik 4.4.	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Tabung Transparan Siklus I (Setelah Tindakan)	43
Grafik 4.5.	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Permainan Tabung Transparan Siklus II (Setelah Tindakan)	49
Grafik 4.6.	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus II (Setelah Tindakan)....	51
Grafik 4.7.	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Sangat Tinggi)	54
Grafik 4.8.	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Tinggi)	55
Grafik 4.9.	Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak (Anak Kategori Rendah)	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa Kanak- kanak adalah masa emas, dimana anak senang bermain karena bermain merupakan cara khusus untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar. Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak- anak yang dialami oleh setiap manusia. Dan bermain merupakan ciri kehidupan anak, sebagaimana halnya bekerja pada orang dewasa. Dalam bermain pada usia anak Taman Kanak- kanak (TK), juga dapat mengembangkan ide- ide dan keterampilannya. Pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Lembaga pendidikan TK tidak dapat mengembangkan kemampuan- kemampuan yang ada pada diri anak secara optimal, pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui media- media pembelajaran yang berbentuk alat permainan merupakan masalah satu sarana bagi anak untuk mengembangkan potensi- potensi yang ada pada dirinya.

Dalam kurikulum, kompetensi dasar merupakan pengembangan potensi-potensi perkembangan pada anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan usianya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati. 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.

Kreativitas sangat penting untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada pada diri anak. Pengembangan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak. Kreativitas dikembangkan sejak anak dari kecil untuk pembentukan otak maupun kemampuan fisiknya. Karena pada periode emas ini, anak perlu dirangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan seperti menebak, bernyanyi, dan bergerak lincah. Seperti dengan menggunakan media tabung transparan, anak memasukkan bola ke dalam tabung sesuai dengan warna dan menurut angka yang ada pada bola. Dengan kegiatan permainan melalui tabung transparan ini dapat melatih motorik anak dan dapat mengasah kemampuan kognitif anak.

Menumbuhkan kreativitas dapat dilakukan dengan menggunakan banyak media salah satunya dengan menggunakan media tabung transparan. Anak didorong atau diarahkan untuk menggunakan imajinasinya dan mempraktekkan kemampuan kreatifnya dengan cara yang leluasa (bebas - luas) akan dapat

mengembangkan kemampuan berfikir fleksibel (*flexible thinking*) dan kepercayaan dirinya pun meningkat.

Anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Disekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, emosional, sosial dan kepribadian siswa. Untuk itu peran orang tua dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak sangat dibutuhkan.

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. Guru berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak, guru harus berperan bijaksana sehingga aturan- aturan yang ditetapkan guru justru tidak mematikan kreativitas anak, disamping itu guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas 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 itu sendiri.

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 aktivitas satu ke

aktivitas lain tanpa merasa lelah, keterampilan motorik halus anak berkembang cepat, menyebabkan anak senang menampilkan ide- ide baru atau imajinasinya.

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.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan ditemui dalam proses pembelajaran, guru sering mengabaikan kreativitas pada anak. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kreativitas anak maka guru dapat menggunakan Tabung Transparan sebagai media yang digunakan dalam PBM. Mainan ini terbuat dari tabung transparan dan bola kecil yang berwarna- warni yang diberi angka. Mainan ini juga membantu anak mengenal angka dan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam rangka meningkatkan proses dan hasil belajar murid TK serta memotivasi anak untuk berfikir kreatif maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: upaya meningkatkan pengembangan kreativitas anak melalui tabung transparan di TK Darul Falah Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Darul Falah, sebagai berikut:

1. Kreativitas anak dalam melakukan permainan kurang kelihatan
2. Alat permainan kurang bervariasi dalam pembelajaran
3. Guru kurang memberikan metode yang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah akan diteliti yaitu:

1. Masih rendahnya kreativitas pada anak usia dini di TK Darul Falah Padang.
2. Kurangnya alat permainan yang dipakai untuk menarik kreativitas pada anak usia dini di Darul Falah.
3. Penggunaan metode yang bervariasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di Darul Falah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terlihat masih rendahnya kreativitas pada anak, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu” apakah melalui tabung transparan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Darul Falah Padang”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di TK Darul Falah Padang. Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan peneliti dapat

mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kreativitas anak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi objek penelitian yaitu: murid TK Darul Falah Padang, agar dapat meningkatkan kreativitas anak tersebut.
2. Kolabolator penelitian yaitu: guru dalam memberikan pengajaran agar dapat menggunakan metode yang bervariasi.
3. Diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada anak.
4. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kreativitas anak.
5. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Bagi Dinas Pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru- guru TK.
7. Tulisan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

Dalam Suratno (2005: 23- 25) dalam kehidupan sehari-hari 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 tuanya 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 kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan bakat kreativitasnya bagi kehidupan yang bermakna.

Pendidikan Budaya (Inggris) menyebutkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (*original*). Kreativitas adalah suatu aktivitas *imajinatif* yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran 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. Merujuk pengertian kreativitas yang telah disebutkan disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kreativitas merupakan aktivitas *imajinatif* yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu yang baru.

Hasil aktivitas pikiran yang 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 keingintahuan yang tinggi. Disamping itu bahwa individu yang kreatif adalah *melit* (ulet, tidak pantang menyerah) banyak ide- ide orisinal dan baru.

Sedangkan menurut Sumanto (2005: 38) Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi, memiliki keaslian dalam membuat tanggapan dan mampu berfikir integral.

Menurut Munandar (dalam Sumanto 2005: 39) Kreativitas dapat ditinjau dari empat segi:

1. Segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam interaksinya dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ciri-ciri antara lain berupa rasa ingin tahu, daya imajinatif yang kuat, tertarik pada hal-hal yang baru, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa dan kepercayaan diri, tekun dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini.
2. Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu, dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orang tua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif.
3. Segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran.
4. Segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru, atau kombinasi dari hal-hal sebelumnya yang sudah ada.

2. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Terdapat sejumlah alasan perlunya pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini. Alasan pengembangan kreativitas tersebut

dirumuskan Munandar (dalam Suratno 2005: 5- 7) ke dalam empat alasan utama sebagai berikut:

a. Kreativitas Untuk Merealisasikan Perwujudan Diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya, manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. Menurut Maslow (dalam Suratno 2005: 5) diperlukan kreativitas yang berfungsi untuk memanifestasikan dirinya diperlukan untuk 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 memperdayakan segenap kemampuan dirinya akan berhasil dalam mewujudkan dirinya. Dengan kata lain individu tersebut akan berhasil dalam hidupnya.

b. Kreativitas Untuk Mewujudkan Suatu Permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan untuk penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan itu perlu dikembangkan sejak dini. Namun pendidikan sudah sejak lama dirasakan belum mampu mewujudkan peserta didiknya menjadi kreatif. Menurut *Guilford* (dalam Suratno 2005: 6) hal tersebut sebagai akibat kurang diperhatikannya masalah pengembangan kreativitas dalam pendidikan formal selama ini adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir yang diarahkan pada penyelesaian suatu persoalan dengan jawaban tertentu yang ditentukan guru. Pendidikan belum mampu

mengajak peserta didiknya untuk berpikir divergen dengan berfikir luas untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban sebelum akhirnya menentukan jawaban mana yang dianggap paling benar.

c. Kreativitas 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. Kepuasan hasil pencarian yang dilakukan anak oleh Biondi (dalam Suratno 1972: 6) dinyatakan sebagai kepuasan yang tak terhingga.

d. Kreativitas Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup

Melalui kreativitas dimungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya.

Orang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga memiliki kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya. Karena itu, sikap dan perilaku kreatif, serta bakat perlu dikembangkan sejak dini. Hal itu untuk menjadikan sumber daya manusia Indonesia yang akan datang lebih berkualitas, tidak menjadi korban teknologi

tetapi justru dapat mengendalikan teknologi sehingga memberikan keuntungan secara ekonomi. Dengan demikian ia akan memperbaiki taraf hidupnya.

Pengembangan potensi kreatif anak bukanlah sekedar hiasan. Pengembangan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak. Kreativitas tersebut meliputi penyesuaian dan kefleksibelan cara berpikir anak. Kreativitas merupakan fondasi pendidikan untuk mempersiapkan anak menjadi ilmuwan, pencipta, artis, musisi, innovator, dan pemecah masalah untuk waktu yang akan datang. Kemajuan peradaban sesungguhnya diakibatkan pemikiran yang kreatif.

Dalam aktivitas keseharian di TK terutama diisi kegiatan bernyanyi, bermain musik, menggambar, berpuisi, bercerita, berdongeng dan sebagainya. Melalui kegiatan ini dapat dimanfaatkan untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maxim (dalam Suratno 2005: 18) bahwa pembentukan dan pengembangan kreativitas anak terutama dilakukan melalui bidang seni dan musik daripada kegiatan lainnya. Pendapat ini kiranya diikuti oleh guru TK, tetapi dikaitkan juga dengan aspek pembelajaran yang lain seperti pembiasaan berperilaku sosial dan pelatihan motorik halus dan kasar. Sehubungan dengan itu guru dapat membangkitkan kreativitas anak, misalnya dengan memanfaatkan berbagai barang bekas seperti kaleng untuk bermain musik atau aktivitas lain.

3. Cara Menumbuhkan Kreativitas Anak TK

Menurut Nugraha dkk (2003: 53- 54) anak senang menjelajahi(*explore*) dan melakukan sesuatu dengan cara yang berbeda. Anak yang didorong atau

diarahkan untuk menggunakan imajinasinya dan mempraktekkan kemampuan kreatifnya dengan cara yang leluasa (bebas- luas) akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir fleksibel dan kepercayaan dirinya pun meningkat.

Berikut hal- hal yang dapat untuk menumbuhkan dan membelajarkan kreativitas pada anak adalah:

1. Sediakan sejumlah material untuk anak sehingga dapat bermain dan berkreasi dengan bahan- bahan yang di sediakan.
2. Menunjukkan pada anak cara menggunakan beberapa peralatan dan bahan- bahan.
3. Mengajak anak ke pameran atau ke tempat yang menggelar seni/ karya dan tempat hiburan.
4. Mendorong anak untuk menggunakan perasaannya atau inderanya.
5. Mendorong anak untuk dapat menyanyi dan menari dengan berbagai jenis musik yang berbeda

4. Faktor Pendukung Kreativitas Di TK

Menurut Sumanto (2005: 42) beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:

1. Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi.
2. Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas.
3. Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberi motivasi.

4. Peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain menyediakan kebutuhan media/ bahan praktek senirupa bagi putra- putrinya.

5. Media pembelajaran

Menurut Suhartono (2005: 111) media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Media dalam pengertian umum merupakan sarana untuk perpanjangan kemampuan komunikasi.

Sedangkan *Briggs* (dalam Suhartono 2005: 112) menyatakan bahwa media hakikatnya adalah peralatan listrik fisik untuk membawa atau menyempurnakan isi pengajaran termasuk didalamnya ialah buku, video tape, slide suara, suara guru dan perilaku yang terucap (non verbal).

Gerlach & Ely 1971 (dalam Arsyad 2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat menciptakan pengetahuan

kepada anak dan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media adalah salah satu faktor yang digunakan untuk penentu keberhasilan.

6. Tabung Transparan

Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen dan sejajar yang berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung. Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tabung adalah bambu seruas atau lebih (untuk menaruh sesuatu), bumbung; tempat sesuatu yang bentuknya seperti bumbung, bis; (kotak surat dsb), celengan (tempat menyimpan uang).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia transparan adalah tembus cahaya, tembus pandang, bening sehingga tembus pandang, jernih , nyata dan jelas.

Jadi, dapat diambil kesimpulan pengertian tabung tabung transparan adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen dan sejajar yang berbentuk lingkaran yang tembus pandang sehingga apa yang ada di dalam tabung tampak dari luar. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini:

Alat permainan yang digunakan dalam pengembangan kreativitas



Tabung Transparan



Bola



Bola Angka

7. Hakekat Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, juga merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, dan tanpa adanya paksaan dalam belajar. Bermain juga mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak, sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungan dan untuk menghadapi pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Para ahli mengemukakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan dan proses terus menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan. Menurut Harlock (dalam Kamtini dkk 2005: 47); Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Mulyadi (2004: 53): Bermain adalah suatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja, bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan pengertian bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan dirinya sendiri dan dilakukan secara suka rela dan tanpa paksaan yang dapat mengembangkan keterampilan anak supaya bisa menghadapi pendidikan yang lebih tinggi.

8. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi pengembangan anak usia dini (TK), menurut *Hertly, Frank dan Goldenson* (dalam Moeslichatorn 2004: 33) ada delapan fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk- nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
6. Untuk kilas balik peran- peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.

7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi 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.

Menurut *Hetherington & Parke* (dalam Moeslichatorm 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Baik *Piaget* maupun *Vygotsky* (dalam Musfiroh 2005: 37) menandakan bahwa bermain berkaitan erat dengan representasi (gambaran), yakni pada bagaimana anak menggambarkan dunia dan mengekspresikan perasaan dan kebutuhannya.

Bermain sangat penting bagi perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi; senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya dan belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan dan berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreativitas, perkembangan fisik anak, dan juga sebagai bentuk penyesuaian diri yang

dapat membantu anak menguasai diri yang dapat membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya.

Fungsi bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak untuk menghayati kehidupan sehari-hari. Ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan anak. Dan anak bisa mengenal berbagai pekerjaan contohnya petani, dokter dan polisi. Dalam kelompok teman sebayanya, anak akan berbagi peran dan bermain drama. Situasi seperti ini akan mendorong anak bermain sebagai polisi kecil, petani yang rajin dan dokter yang baik hati.

9. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, anak dapat memperoleh pengalaman dan pembinaan hubungan dengan sesama teman, menambahkan pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:39- 49) manfaat bermain adalah:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek moral
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari
- h. Manfaat bermain sebagai media terapi
- i. Manfaat bermain sebagai media intervensi

Dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek- aspek yang ada pada diri anak. Dan dapat memperoleh kepuasan dari hasil bermainnya dan mampu bersosialisasi dengan orang- orang yang ada disekitarnya.

Tedjasaputra (2001: 42) menyatakan aspek kognisi atau kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, seta daya ingat.

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

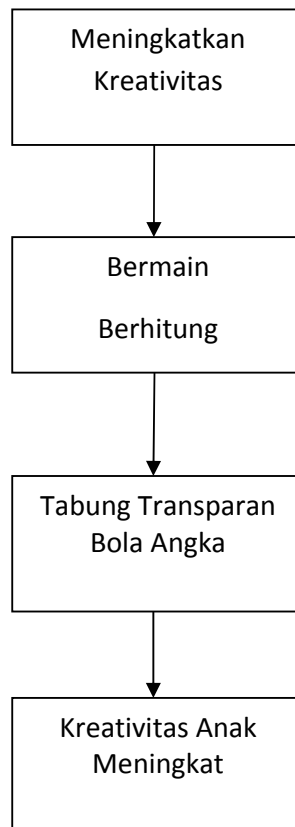
B. Kerangka Berfikir

Banyak hal yang dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek- aspek yang ada dalam dirinya, salah satunya adalah dengan mengembangkan kreativitas. Dapat dilakukan dengan cara bermain berhitung melalui tabung transparan.

Upaya mengembangkan kreativitas dengan menggunakan tabung transparan yang di depannya terdapat satu bola yang telah bertulis angka. Anak- anak akan mengambil bola yang ada di dalam kotak sebanyak bola yang

bertulis angka di depan tabung. Selanjutnya menghitung bola bersama guru secara bersama- sama. Dengan adanya permainan tersebut maka akan tampak kreativitas anak, saat memasukkan bola ke dalam tabung transparan dengan menggunakan garis zig- zag dan. Dari permainan melalui tabung transparan, kreativitas anak dapat meningkat.

Kerangka Berfikir



C. Penelitian Relevan

Fitrawita (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul permainan Kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Kartika 1- 61 Lapai Padang, menemukan terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan alam sebagai bahan kolase di kelompok BI Lapai Padang.

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dikemukakan diatas, begitu banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam hal ini penulis juga akan berupaya meningkatkan kreativitas anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang melalui permainan tabung transparan pada kelompok BI.

D. Hipotesis Tindakan

Bermain berhitung melalui permainan Tabung Transparan menggunakan Bola bewarna- warni yang bertulisan angka dapat meningkatkan kreativitas anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Taman Kanak-kanak merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, menyenangkanya bukan menuntut mereka untuk menguasai kemampuan mengenal angka dan warna secara lancar. Namun pada kenyataan berdasarkan pengamatan pada pendidikan lanjutan di Sekolah Dasar (SD) memberikan tes membaca pada anak yang akan masuk SD.
2. Pada hakekatnya pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Kreativitas anak adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi, memiliki keaslian dalam membuat tanggapan dan mampu berfikir integral (Sumanto, 2005: 38).

4. Pembelajaran melalui permainan tabung transparan dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok BI TK Darul Falah Padang.
5. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreativitas dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermain.
6. Sikap positif anak- anak kelompok BI, dapat ditingkatkan melalui permainan tabung transparan.
7. Tujuan dari permainan tabung transparan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bola angka, bola dan tabung transparan.
8. Mengelompokkan benda- benda menurut warna pada siklus pertama yang sangat tinggi dengan persentase 23,52% pada siklus dua meningkat menjadi 82,35%.
9. Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1- 20 pada siklus Pertama yang sangat tinggi dengan persentase 29,41% pada siklus kedua meningkat menjadi naik 88,23%.
10. Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10 pada siklus pertama yang sangat tinggi dengan persentase 17,64% pada siklus kedua meningkat menjadi 88,23%.
11. Membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda- benda sampai 10 pada siklus pertama yang sangat tinggi dengan persentase 29,41% pada siklus kedua naik menjadi 94,11%.

12. Dengan menggunakan tabung transparan dapat meningkatkan kreativitas 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 24,99% dan pada siklus II dengan persentase 88,23%

B. Saran

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

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat- alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metoda dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan tabung transparan.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta. Depdiknas
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- _____. 2004. *Kurikulum TK Dan RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Moeslichartorn. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain Dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Mohammad Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Nugraha & Neny Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara
- Pohan, Rusdin. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lanarka Publisher
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional