

**PENINGKATAN KREATIVITAS BAHASA ANAK
MELALUI PERMAINAN *ORDER BOXES*
DI TK SEROJA BUNGUS PADANG**

Skripsi

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

CANDRA EVAWITA
10536/2008

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

**PENINGKATAN KREATIVITAS BAHASA ANAK
MELALUI PERMAINAN *ORDER BOXES*
DI TK SEROJA BUNGUS PADANG**

SKRIPSI



Oleh

CANDRA EVAWITA

2008/10536

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kreativitas Bahasa Anak Melalui Permainan
*Order Boxes***
Nama : CANDRA EVAWITA
NIM/BP : 10536/2008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

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

**Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005**

Ketua Jurusan PG-PAUD

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

ABSTRAK

Candra evawita. 2011, Peningkatan Kreativitas Bahasa Anak Melalui Permainan *Order Boxes* di TK Seroja Padang. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan kreativitas anak dalam memahami konsep bahasa di TK Seroja Padang masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas bahasa anak terhadap pemahaman konsep melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Seroja Padang pada kelompok B2 yang berjumlah 19 orang anak. Dengan menggunakan metode praktek langsung, teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi,wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik presentase.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan berbahasa anak terlihat masih kurang kreatif dan dilanjutkan pada siklus II perkembangan kreativitas bahasa anak menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif. Kecendrungan peningkatan terbesar dicapai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan *order boxes* di TK Seroja padang sehingga hasil rata-rata kemampuan berbahasa anak melebihi Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan.

Ternyata kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan *order boxes* dapat meningkatkan kreativitas berbahasa anak di TK Seroja Padang, dengan persentase kemampuan sebelum tindakan adalah 24,4%, pada siklus I rata-ratanya 56,8% sedangkan pada siklus II rata-ratanya 86,4%.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Peningkatan kreativitas bahasa anak melalui permainan *order boxes* di TK Seroja Padang**”. penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi SI di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa dalam perencanaan pelaksanaan, dan sampai penyelesaian skripsi ini banyak melibatkan pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra.Hj. Rakimahwati,M.Pd selaku pembimbing I sekaligus Sekretaris Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya,M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar , sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra.Hj. Yulsofriend,M.Pd, Selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas ilmu pendidikan.
4. Bapak Prof.Dr. Firman.Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan proposal ini
5. Bapak / Ibu tim penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan dari skripsi ini.

6. Bapak/ibu tim dosen dan pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan proposal ini.
7. Bapak dan Ibunda tercinta, kakak, serta ponakan saya yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril serta kasih sayang yang tidak ternilai bagi penulis
8. Bapak dinas pendidikan propinsi sumatera barat beserta staf, yang telah memberikan kesempatan dan bantuan materil kepada penulis
9. Teman-teman kualifikasi limau manis dua angkatan 2008, untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah di berikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan Skripsi ini, sehingga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMANPERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATAPENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latarbelakang masalah.....	1
B. Identifikasimasalah.....	4
C. Pembatasanmasalah.....	5
D. Rumusanmasalah.....	5
E. TujuanPenelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Teori Kreativitas dan Pembentukannya.....	7
2. Perkembangan bahasa anak usia TK	14
3. HakekatBermain.....	18
4. Peranan guru.....	23
5. <i>Order boxes</i>	30
B. Kerangka berfikir.....	31
C. Hipotesis tindakan.....	33
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	34
B. Seting penelitian....	34
C. Subjek penelitian.....	35
D. Objek penelitian.....	35

E. Prosedur penelitian.....	35
F. Sumber Data.....	40
G. Teknik pengumpulan Data	41
H. Instrumen Penelitian	41
I. Analisis Data.....	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi penelitian.....	44
B. Pembahasan.....	63

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Peningkatan Kreativitas Bahasa Anak Melalui Permainan *Order Boxes* Di Tk Seroja Bungus Padang

Nama : CANDRA EVAWITA
NIM/BP : 10536/2008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd NIP. 19580305 198003 2 003	1.....
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd NIP. 19580505 198203 1 005	2.....
3. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd NIP. 19570502 198603 2 003	3.....
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd NIP. 19620730 198803	4.....
5. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd NIP. 19610812 198803 2 001	5.....

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Candra Evawita
NIM/BP : 10536/2008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bahagian-bahagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sangsi yang diberikan akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Februari 2011
Saya yang menyatakan

(CANDRA EVAWITA)
10536/2008

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun agar potensi peserta didik berkembang secara optimal”. Perlu dilakukan berbagai upaya strategi dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua kalangan masyarakat, mulai dari usia dini sebagai masa *the golden age* sampai jenjang pendidikan tinggi.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan semua itu diaturlah jalur-jalur pendidikan yang merupakan wahana yang harus dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pendidikan yang dilalui juga mempunyai tahapan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan

kemampuan yang di kembangkan, pendidikan juga mempunyai kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non formal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Dan pendidikan anak usia dini merupakan jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang disebut juga dengan KB atau kelompok bermain, sebagaimana diatur dalam undang-undang SISDIKNAS (2003:4) pada BAB I , menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Namun pendidikan anak usia dini ini merupakan bagian dari pendidikan taman kanak-kanak yang merupakan salah satu program pendidikan formal, yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, sebelum memasuki pendidikan dasar. Sebagaimana terdapat pada Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional (2003:15) pada Bab VI Pasal 28 menyatakan bahwa,Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Adapun pendidikan di TK ini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di TK ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kognitif, dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Bidang pengembangan di TK mencakup dua hal yaitu aspek-aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian dilakukan melalui pembiasaan sedangkan aspek pengembangan kemampuan dasar (KD) yang terdiri dari hasil belajar dan indikator yang dapat memudahkan guru dalam merancang metode pembelajaran dan memilih model-model permainan yang cocok bagi anak yang dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Proses pembelajaran di TK dapat dilihat begitu banyak kegiatan-kegiatan yang merangsang perkembangan kreativitas anak, salah satunya perkembangan kreativitas bahasa, dimana anak akan dapat melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, menunjukan dan menyebutkan gerakan-gerakan duduk, jongkok, berlari, makan dll. Anak juga dapat menunjukan dan memberikan keterangan yang berhubungan dengan posisi keterangan tempat, misalnya keterangan yang berhubungan dengan posisi / keterangan tempat misalnya di luar, di dalam, diatas, dibawah, didepan dibelakang kiri kanan,

Menurut pengamatan penulis, permasalahan bahasa yang sering terjadi di Taman kanak-kanak, adalah kurangnya pemahaman anak terhadap konsep melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, hal tersebut dikarenakan kurang menariknya alat media bagi anak dan serta kurangnya reward dari guru sehingga kreativitas bahasa anak kurang meningkat dan untuk mengembangkan konsep bahasa tersebut pada anak maka di upayakanlah suatu permainan yang dapat membantu anak dalam

pengembangan kreativitas bahasa anak yaitu melalui permainan *order boxes*.

Permainan *order boxes* ini adalah modifikasi dari permainan ular tangga, dimana tangga dan ular diganti dengan kalimat-kalimat perintah yang menyenangkan bagi anak sehingga dengan permainan tersebut anak akan menjadi kreatif dan bersemangat dalam belajar, dan juga dengan melakukan permainan ini konsep bahasa anak melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar dapat tercapai oleh anak.

Untuk mengatasi masalah ini, maka di upayakan suatu metode belajar melalui bermain, dan alat permainan yang di gunakan adalah *order boxes*, hal ini di upayakan agar ketika anak bermain dapat:

1. Merangsang pembelajaran anak terhadap pembelajaran bahasa
2. Merangsang kemampuan anak dalam melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
3. Melatih kreativitas bahasa anak ketika anak bermain *order boxes*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam permainan *order boxes* di TK Seroja Bungus padang sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman anak tentang konsep bahasa
2. Kurang meningkatnya kemampuan kreativitas bahasa anak di saat belajar
3. Anak belum bisa melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
4. Alat media kurang menarik bagi anak

5. Kurang reword dari guru
6. Rendahnya peran guru dalam pembelajaran
7. Kurangnya media dalam mendukung kreativitas

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu: kurang meningkatnya kemampuan kreativitas bahasa anak di saat belajar, dimana anak kurang memahami konsep melakukan 3-5 perintah sekaligus, dan kemungkinan besar kurangnya alat pendukung. Oleh sebab itu penulis berharap semoga permainan *order boxes* ini dapat meningkatkan kreativitas bahasa anak TK Seroja Padang, pada tahun ajaran 2010/2011.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan di uji dalam penelitian yaitu, bagaimana menerapkan pembelajaran dengan memakai media *order boxes* ini agar dapat meningkatkan kreatifitas bahasa anak

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah, Terjadinya peningkatan kemampuan kreativitas bahasa anak TK melalui kegiatan bermain *order boxes* di TK Seroja Bungus Padang.

Tujuan khususnya yaitu peningkatan kreativitas bahasa anak dikelompok B2 dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajarkan konsep bahasa yang baik
2. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan bahasa anak dalam proses dan hasil belajar yang akan di peroleh
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan Pembelajaran terutama dalam pemahaman kreativitas bahasa anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan pendidikan Guru pendidikan Anak Usia Dini
4. Bagi Dinas Pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara pembelajaran konsep bahasa yang benar seperti ini sehingga pembelajaran di TK dapat meningkat.
5. Bagi TK Seroja dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan berbahasa yang baik melalui permainan order boxes ini, serta menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang konsep bahasa yang benar.

G. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu di jelaskan agar kesamaan konsep dan pengertian, menghindari kesalah pahaman yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan adalah bentuk tahapan dari buah hasil kerja atau hasil dari sebuah pekerjaan atau kegiatan dalam suatu pencapaian yang lebih baik.

2. Kreativitas adalah aktifitas yang bertujuan, menghasilkan produk yang bernilai jasa atau ide baru. secara eksplisit bahwa individu yang kreatif akan di tandai dengan, pikiran yang berdaya dan menghasilkan produk orisinal.
3. *Order boxes* adalah modifikasi dari permainan ular tangga ,dalam situs [http://d.wikipedia.org/wiki/ular tangga](http://d.wikipedia.org/wiki/ular_tangga), ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang di mainkan oleh dua orang atau lebih

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori kreatifitas dan Pembentukannya

a. Pengertian kreativitas

National advisory committee on Creative and Cultural Education atau komite Nasional Penasehat Bidang Kreatifitas dan Pendidikan Budaya (Inggris) menyebutkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (original).

Degraff dan Laurence (Suyoto, 2003) dalam Suratno 2005:24, menyatakan

kreativitas adalah suatu aktifitas yang bertujuan, menghasilkan produk yang bernilai jasa atau ide baru. secara eksplisit bahwa individu yang kreatif akan di tandai dengan, pikiran yang berdaya dan menghasilkan produk orisinal.

Menurut Seto Mulyadi (2004 : 12) menerangkan bahwa :

Kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui 4, p yaitu, 1), Produk, 2), Proses, 3), Pribadi, 4), Pendorong. Dimana ditinjau dari produknya kreativitas di artikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Ditinjau dari proses, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Ditinjau dari segi pribadi, Kreativitas dapat di artikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu, sedangkan dari segi proses, kreativitas dapat di artikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu adalah suatu aktivitas yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri, dan Kreativitas juga merupakan

hasil penginderaan, perasaan dan pikiran manusia, dan juga sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang berdaya guna yang menjadi pendorong baik dalam diri seseorang maupun diluar diri seseorang.

Para ahli menemukan bahwa dalam otak anak-anak terdapat suatu mekanisme yang hanya dapat di hidupkan dalam masa tertentu saja. Mekanisme tersebut berlaku bagi potensi kreatifnya. Anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat kaya, dan imajinasi ini merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif, atau dengan kata lain anak memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku yang sering bertanya, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat.

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

Sedangkan menurut *Clark* dalam Seto Mulyadi (2004 : 14) mengatakan :

Kreativitas adalah suatu konsep yang majemuk dan tidak mungkin dipahami secara terpisah. Kreativitas terdiri dari empat matra yang berfungsi secara integral dimana setiap matranya memiliki tempat yang sama. Dengan demikian bila salah satunya mengalami hambatan maka dikatakan bahwa kreativitas tersebut juga akan berkurang kadarnya. Keempat matra tersebut adalah intuisi (*intuitive*), berfikir (*thinking*), merasa (*feeling*), dan mengindera (*sensing*).

Dalam intuisi, kreativitas dikaitkan dengan tingkat kesadaran yaitu alam bawah sadar dan alam prasadar dimana keduanya merupakan kesadaran tingkat tinggi.

Pada matra berfikir, kreativitas dihubungkan dengan aktivitas mental yang bersifat rasional, dapat diukur, dan dapat dikembangkan dengan pelatihan yang dilakukan dengan sengaja dan disadari.

Pada matra merasa, kreativitas dikaitkan dengan aktivitas mental yang berdampak emosional dan dapat memindahkan energi sehingga mampu memancing respon emosional pada diri seseorang.

Pada matra mengindera, kreativitas dihubungkan dengan penciptaan produk yang dapat diindera, dilihat, diraba, atau didengar oleh orang lain. Dalam hal ini dibutuhkan keterampilan tinggi dalam bidang bakat.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan kreativitas pada anak khususnya usia prasekolah sangat penting. Namun usaha kearah itu haruslah dengan jalan yang dapat menarik minat anak, dengan demikian, jalan yang sangat mudah adalah melalui bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang di gemari oleh anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka pengembangan kreativitas haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. oleh sebab itu tidak bisa lain pelaksanaanya harus dilakukan disebuah lembaga khusus yang diharapkan dapat menunjang kreativitas anak semacam taman

kanak-kanak atau kelompok bermain. Pengembangan ini sebaiknya dilakukan oleh seorang instruktur atau pendidik yang dapat memahami sifat dan jiwa anak-anak yang bisa memberikan dorongan merangsang kreativitas anak melalui suasana yang diciptakan sedemikian rupa.

b. Pembentukan kreativitas

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa kreativitas dapat dibentuk oleh guru TK dengan jalan memahami sifat dan jiwa anak-anak memberikan dorongan dan merangsang sifat kreativitas anak melalui suasana yang diciptakan sedemikian rupa. Dan kreativitas juga dibentuk oleh orang tua di rumah, dengan jalan memotivasi anak untuk berbuat dan menemukan ide-idenya sendiri dalam menghadapi suatu masalah.

Berkaitan dengan pembentukan kreativitas, terdapat banyak teori membahasnya. Diantara berbagai teori tersebut, tiga diantara akan diuraikan lebih lanjut (Suratno : 2005 : 28)

1. Teori Psikoanalisis

Menurut teori psikoanalisis, tindakan kreatif merupakan hasil dari mengatasi suatu masalah menjadi suatu keadaan yang menguntungkan. Pemecahan masalah itu merupakan hasil, baik dari gagasan-gagasan yang disadari maupun yang tidak disadari kemudian berinteraksi menjadi pemecahan inovatif kreatif.

2. Teori Humanistik

Teori ini mengatakan bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup manusia. Kreativitas erat kaitanya dengan aktualisasi diri,

perwujudan diri atau aktualisasi diri tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang dimiliki oleh anak, kemauan erat kaitannya dengan minat, karena itu guru dan orang tua harus memfasilitasi terhadap apa yang diinginkan anak.

3. Teori Csikszentmihalyi

Faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan untuk ranah tertentu, pada saat masih dalam usia dini, minat itulah yang menjadikan anak terlibat secara intens dalam ranah tersebut sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan dalam berkreaitivitas.

Berdasarkan pandangan teori diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, pembentukan kreativitas dimulai dari orang tua yang menurunkan sifat kreatif baik yang disadari maupun tidak disadari kemudian berinteraksi menjadi pemecahan yang inovatif kreatif, kemudian dikembangkan oleh guru dan juga kemauan yang dimiliki oleh anak, kemauan erat kaitanya dengan minat, karena itu orang tua harus memfasilitasi terhadap apa yang diinginkan anak. Memfasilitasi kemudian bukan diubah menjadi mengintervensi, karena intervensi justru akan menghambat anak dalam mengaktualisasikan dirinya. Karena produk kreatif erat kaitanya dengan aktualisasi diri dan kebebasan anak, maka guru dan orang tua harus banyak memberikan kebebasan kepada mereka.

c. Ciri-ciri anak kreatif

Individu yang memiliki potensi kreativitas tinggi menunjukkan sikap dan perilaku yang kadang-kadang tidak dimiliki oleh orang lain. Menurut Munandar (2004:34) ada tiga kondisi dari pribadi kreatif yaitu:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman
2. Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang
3. Kemampuan bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep

Selain itu menurut Anik (2007:15) mengemukakan Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktifitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti penting dan disukai, mereka tidak perlu menghiraukan kritik ataupun ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain.

Orang yang inovatif berani berbeda, menonjol, dan membuat kejutan atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Bagaimanakah sesungguhnya ciri-ciri anak prasekolah yang kreatif tersebut, menurut *Paultorance* dari universitas Georgia dalam

Maxim(1985) dalam Suratno (2005;11) menyebutkan ciri-ciri tindakan kreatif anak prasekolah adalah:

Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif, anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, dan anak kreatif juga menikmati permainan dengan kata-kata dan tampak sebagai pencerita yang alamiah.

Untuk memenuhi rasa keinginan tahuannya tersebut perlu diberikan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak di bandingkan dengan anak yang kurang atau tidak kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan menjadi lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat di peroleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak.

Disinilah diperlukan pemfasilitasan bagi tumbuhnya kreatifitas anak. Guru TK, orang tua dan juga orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreatifitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

d. Faktor pendukung pengembangan kreativitas

Beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak Sumanto (2005 : 42) adalah :

1. Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi
2. Lingkungan sekolah yang teratur
3. Kemenarikan guru dalam mendidik

4. Peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan.

Persyaratan belajar mengajar kreatif menurut Munandar dalam Sumanto(2005:42) adalah dengan menciptakan lingkungan kelas yang kreatif, membimbing dan memberikan pertanyaan yang menumbuhkan gagasan kreatif anak.

2. Perkembangan bahasa anak usia TK

a. Aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia TK

Anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak yaitu, kosakata, seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berintegrasi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat, tata bahasa walaupun anak belum mempelajari tata bahasa namun anak telah dapat menggunakannya melalui contoh-contoh yang didengar dan dilihat dari lingkungannya. Simentik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya, fonem satuan bunyi terkecil yang membedakan kata, anak di taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata.

Anak usia TK berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif, Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan (Martini, 2006:29).Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak adalah kosa kata, sintak (tata bahasa), semantic dan fonem/bunyi kata Martini, (2003:31).

Kosa kata anak usia TK sudah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan dan pengalaman berintegrasi dengan lingkungan. Walaupun anak usia TK belum mempelajari tata bahasa, tetapi melalui contoh berbahasa yang dilihat dan didengar dari lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Anak usia TK sudah dapat menggunakan kata-kata sesuai dengan tujuannya, misalnya mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Anak di TK sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi kata yang mengandung arti.

Sintak (tata bahasa) bahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah bisa berbahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.

Fonem, satuan bunyi terkecil yang membedakan kata, anak di taman kana-knak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi ynag di dengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti, misalnya: *i,b.u.* menjadi *ibu*.

b. Prinsip perkembangan bahasa anak usia TK

Sesuai dengan pendapat Vigotsky tentang prinsip *zone of proximal* yaitu zona yang berkaitan dengan perubahan dari potensi yang dimiliki oleh anak menjadi kemampuan aktual (Seefeldt dan Barbour, 1994:39), dalam (Martini,2005:30), maka prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

1. Interaksi

interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakata tersebut secara tepat.

2. Ekspresi

Mengekspresikan kemampuan bahasa,ekspresi kemampuan bahasa anak dapat di salurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

Menurut *Piaget* (Hergenhahn, 1982) dalam Nurbiana (2007 : 2.15)

Berfikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil pengalaman dan penalaran, perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan, perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau.

Dari pendapat di atas ditarik suatu kesimpulan bahwa, perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan, cara anak berinteraksi dengan lingkungan dapat menambah kosakata anak, dan anak dapat mengekspresikan bahasanya melalui interaksi dengan lingkungannya, dan berfikir juga dapat mengembangkan bahasa anak sesuai dengan perkembangannya.

c. Karakteristik kemampuan Bahasa Anak Usia TK

Anak usia taman kanak-kanak memiliki karakteristik bahasa diantaranya adalah :

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata
2. Lingkup kosakata yang dapat di ucapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus)
3. Anak usia TK sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik
4. Dapat berpartisipasi dalam percakapan, anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut
5. Percakapan yang di lakukan oleh anak TK telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang di lakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya, anak usia TK sudah dapat melakukan ekspresikan diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Santrock (1995) dalam Nurbiana (2007 : 1.17) berpendapat bahwa:

Meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam bahasa, namun terdapat beberapa karakteristik umum berkenaan dengan fungsi bahasa sebagai alat untuk ber komunikasi dan adanya daya cipta individu yang kreatif.

Dari pendapat diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa karakteristik bahasa anak usia TK yaitu sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata. ruanglingkup kosakata yang di ucapkan menyangkut warna, rasa bau dan anak juga dapat berpartisipasi dalam percakapan.

d. Kreativitas Bahasa Anak

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya Nurbiana (2007:1.19) . Disini kreativitas bahasa anak lebih difokuskan pada perintah, sebagaimana tertera pada kurikulum (2004:13) standar kompetensinya yang indikator bahasanya yaitu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar. Disini anak berkreaitivitas dalam melakukan perintah-perintah yang ada pada alat permainan sehingga kreativitas bahasa anak dalam melakukan perintah 3-5 secara berurutan dengan benar dapat meningkat.

3. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan spontan yang kreatif, karena manusia khususnya anak-anak menemukan ekspresi dirinya sepenuhnya. Bermain

merupakan kegiatan alamiah pada masa kanak-kanak sekaligus sebagai alat untuk mempelajari lingkungannya.

Konsep diatas menunjukkan bahwa bermain perlu diberikan kepada anak terutama anak usia prasekolah atau taman kanak-kanak. Pada usia ini merupakan usia anak kreatif bermain atau disebut juga dengan “usia bermain” dimana sebagian besar aktivitas dan kreativitas anak pada usia prasekolah terlihat dengan adanya kegiatan bermain, sehingga dengan demikian anak akan memperoleh kesenangan dan kepuasan untuk perkembangan individunya yang lebih wajar, yaitu perkembangan yang sesuai dengan pertumbuhan fisik dan usianya baik secara fisiologis, psikologis, sosial emosional, maupun intelegensinya.

Untuk memberikan batasan yang lebih jelas tentang bermain Hurlock (1988:32) memberi penjelasan sebagai berikut :

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.

Sehubungan dengan pendapat diatas,(Anggani,2000) dalam syarifah, (2010 : 2010) memberikan batasan tentang pengertian bermain sebagai berikut :

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pengertian diatas memperjelas konsep bermain yang sesungguhnya, dimana bermain merupakan aktivitas dasar manusia yang tidak terencana

untuk apa bermain itu dilakukan dan juga bermain merupakan suatu kegiatan sendiri tanpa ada paksaan dan peraturan pelaksanaannya. Namun yang jelas bermain merupakan aktivitas dasar yang penting diberikan kepada anak usia prasekolah. Karena bermain dapat membantu perkembangan individu si anak secara keseluruhan, baik bermain secara aktif maupun bermain dalam arti hiburan.

Bermain secara aktif menimbulkan kesenangan bagi anak terhadap apa yang dilakukannya apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membantu menyusun sesuatu dengan kepentingan geometris atau cat dan sebagainya, sedangkan bermain dalam arti hiburan, yaitu bermain pasif, dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, seperti anak menikmati temanya bermain, memandang orang atau hewan di televisi.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar, Karena bermain dapat memberi informasi dan kesenangan bagi anak.

b. Bermain Kreatif

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengungkapkan kreativitas. Melalui bermain, anak-anak dapat menganalisa berbagai situasi atau benda dan mencoba menemukan cara baru untuk menatanya kembali. Misalnya saat bermain, *order boxes* ini, anak akan kreatif untuk melakukan

perintah-perintah yang ada pada permainan ini, mereka akan kreatif menemukan tempat bersembunyi, di kala ada perintah untuk bersembunyi, atau kreatif untuk menyanyikan lagu yang di perintahkan. Atau anak akan kreatif membuat sendiri mainan ini sesuai dengan keinginan mereka.

Menurut Komite Kebijakan Laboratorium Perkembangan Anak seperti yang dikutip Catron dan Allen, Pengoptimalan perkembangan anak yang ingin di capai melalui bermain kreatif ini secara terperinci meliputi :

1. Nilai diri dan kepercayaan diri
2. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama
3. Hubungan inter personal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif,
4. Kemampuan untuk bersikap/berfikir secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri
5. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaan pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya
6. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah
7. Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya, dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Jadi pendekatan permainan kreatif ini akan mengasah kemampuan anak terutama dalam menumbuhkan optimisme dan aktualisasi diri anak. Pendekatan ini juga akan mengasah anak untuk menciptakan gagasan dalam lingkungan yang sportif dan menjelajahi dinamika kreativitas dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan baginya

Pendekatan permainan kreatif juga berhubungan erat dengan potensi kreatif yang dimiliki tiap anak. Menurut Tegano (1991) dalam suratno (2005 : 75) seperti yang di kutip oleh *Catron* dan *Allen* dalam bukunya *Early Curriculum, Z Creative Play Model*, potensi kreatif anak dapat dilihat dari dua sisi, yaitu karakteristik kognitif dan kepribadian.

Karakteristik kognitif yang mencerminkan kreativitas tersebut meliputi :

1. Fantasi, yang biasanya di kembangkan saat anak bermain *order boxes* ini
2. Berfikir divergen, yaitu munculnya beragam tanggapan, pertanyaan dan gagasan anak
3. Rasa ingin tahu, yang meliputi bertanya, menyelidiki dan menguji coba sesuatu
4. Berfikir motaforik, yaitu mampu menghasilkan atau mengolah sesuatu menjadi sesuatu hal yang baru.

Karakteristik kreatif, yaitu mudah menyesuaikan diri, daya tahan tinggi, keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan dan tidak mudah menyerah. Sedangkan karakteristik kepribadian yang mencerminkan kreativitas meliputi :

1. Tidak terikat dengan kelaziman / konvensi yang berlaku, di mana anak berorientasi pada sesuatu yang asli, baru, dan luwes.
2. Berani mengambil resiko, yaitu kemauan untuk menerima tantangan atau mengambil resiko kesalahan,
3. Motifasi tinggi, sebagai pendorong dan kontrol dari internal.

Lawrence S. Kubie dalam bukunya *Neurotic Distortion of Creative Process* (1958) dalam Suratno 2005:25, menyatakan bahwa orang yang kreatif tidak lebih neuritis dan psikotis di bandingkan dengan yang lain. Kubie berpendapat bahwa orang kreatif bergantung pada bidang pemikiran yang berbeda. Bidang pemikiran tersebut teletak di antara bidang sadar irasional yang di sebut prasadar.

4. Peranan Guru

a. Peranan guru dalam membangkitkan motivasi Belajar siswa

Pembelajaran efektif, bukan membuat pusing, akan tetapi bagaimana tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah dan menyenangkan, M. Sobry Sutikno.

Motifasi berangkat dari kata motif yang dapat di artikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Adapun menurut *Mc. Donald*, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya “ *feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang di kemukakan oleh *Mc. Donald* ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling, dan di rangsang karena adanya tujuan.

Namun pada intinya bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar,

motivasi dapat di katakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi ada dua, yaitu motivasi Instrinsik dan motivasi ekstrinsik.; motivasi Instrinsik, Jenis motifasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri.

Motivasi Ekstrinsik, Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang di berikan, bukanlah masalah bagi guru. Karena dalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi instrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang di berikan. Berbagai gangguan yang ada di sekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya.

Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak di perlukan. Disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan belajar. Ada beberapa strategi yang bisa di

gunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut ;

1. Menjelaskan tujuan belajar kepeserta didik
2. Berikan hadiah bagi siswa yang berprestasi
3. Guru berusaha mengadakan persaingan antar siswa
4. Sering memberi pujian
5. Hukuman diberikan pada siswa yang berbuat kesalahan
6. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar
7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik
8. Membantu kesulitan belajar anak
9. Menggunakan metode bervariasi
10. Menggunakan media yang baik

b. Peran Guru Sebagai Motivator

Sejalan dengan pergeseran makna pembelajaran dari pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*tacher oriented*) ke pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student oriented*), maka peran guru dalam proses pembelajaran pun mengalami pergeseran, salah satunya adalah penguatan peran guru sebagai motivator. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru diuntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif. Dalam perspektif manajemen maupun psikologi, kita dapat menjumpai beberapa

teori tentang motivasi (*motivation*) dan *pemotivasian* (*motivating*) yang diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan keterampilan dalam memotivasi para siswanya agar menunjukkan prestasi belajar atau kinerjanya secara unggul. Kendati demikian dalam prakteknya memang harus di akui bahwa upaya untuk menerapkan teori-teori tersebut atau dengan kata-kata lain untuk mendapat menjadi seseorang motivator yang bukanlah hal yang sederhana, mengingat begitu kompleksnya masalah-masalah yang berkaitan dengan perilaku individu (siswa), baik yang terkait dengan factor-faktor internal dari individu itu sendiri maupun keadaan eksternal yang mempengaruhinya.

c. Peran Guru Dalam Proses Pendidikan

Efektifitas dan efisien belajar individu di sekolah sangat bergantung kepada peran guru. Abin Syamsudin (2003) dalam (<http://h/asrinkasgoro bogor.wordpress.com/2008/05/27>) mengemukakan bahwa dalam pengertian pendidikan secara luas, seorang guru yang ideal seyogyanya dapat berperan sebagai :

- a. Konservator (pemelihara) system nilai yang merupakan sumber norma kedewasaan.
- b. Inovator (pengembang) system nilai ilmu pengetahuan
- c. Transmitor (penerus) system-sistem nilai tersebut kepada peserta didik

- d. Transformator (penterjemah) system-sistem nilai tersebut melalui penjelmaan dalam pribadinya dan perilakunya, dalam proses interaksi dengan sasaran didik;
- e. Organisator (penyelenggara) terciptanya proses edukatif yang dapat dipertanggungjawabkan, baik secara formal (kepada pihak yang mengangkat dan menugaskannya) Maupun secara moral (kepada sasaran didik, serta Tuhan yang menciptakannya).

Sedangkan dalam pengertian pendidikan yang terbatas, Abin Syamsuddin dengan mengutip Pemikiran Gage dan Berliner dalam <http://h/asrinkasgorobogor.wordpress.com/2008/05/27>), mengemukakan

peran guru dalam proses pembelajaran peserta didik, yang mencakup

1. Guru sebagai perencana (*planner*) yang harus mempersiapkan apa yang akan dilakukan di dalam proses belajar mengajar (*pre-teaching problems*)
2. Guru sebagai pelaksana (*organizer*) Yang harus dapat menciptakan situasi memimpin, marangsang, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana, di mana ia bertindak sebagai orang sumber,
3. Guru sebagai penilai (*evaluator*) yang harus mengumpulkan, menganalisa, menafsirkan dan akhirnya harus memberikan pertimbangan (*judgement*) atas tingkat keberhasilan proses pembelajaran, berdasarkan criteria yang di tetapkan, baik mengenai aspek keefektifan prosesnya maupun kualifikasi produknya.

Selanjutnya, dalam konteks proses belajar mengajar di Indonesia, Abin Syamsudin menambahkan satu peran lagi yaitu sebagai pembimbing, dimana guru diuntut untuk mampu mengidentifikasi peserta didik yang diduga mengalami kesulitan dalam belajar, melakukan diagnosa, prognosa, dan kalau masih dalam batas kewenangannya, harus membantu pemecahannya (remedial teaching). Dilain pihak, Moh. Surya (1997) mengemukakan tentang peranan guru di sekolah, keluarga dan masyarakat. Di sekolah guru berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran peserta didik, pengarah pembelajaran dan pembimbing peserta didik. Sedangkan dalam keluarga, guru berperan sebagai pendidik dalam keluarga. Sementara itu di masyarakat, guru berperan sebagai Pembina masyarakat, penemu masyarakat, dan agen masyarakat.

Lebih jauh , di kemukakan pula tentang peranan guru yang berhubungan dengan aktivitas pengajaran dan administrasi pendidikan, diri pribadi (*self oriented*),

Dalam hubungannya dengan aktivitas pembelajaran dan administrasi pendidikan, menurut <http://h/asrinkasgorobogor.wordpress.com/2008/05/27>), guru berperan sebagai :

1. Pengambil inisiatif , pengarah, dan penilai pendidikan :
2. Wakil masyarakat di sekolah, artinya guru berperan sebagai pembawa suara dan kepentingan masyarakat dalam pendidikan;

3. Seorang pakar dalam bidangnya, yaitu menguasai bahan yang harus di ajarkan
4. Penegak disiplin, yaitu guru harus menjaga agar para peserta didik melaksanakan disiplin;
5. Pelaksana administrasi pendidikan,yaitu guru bertanggung jawab agar pendidikan dapat berlangsung dengan baik;
6. Pemimpin generasi muda, artinya guru bertanggung jawab untuk mengarahkan perkembangan peserta didik sebagai generasi muda yang akan menjadi pewaris masa depan.
7. Penterjemah kepada masyarakat, yaitu guru berperan untuk menyampaikan berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat.

Doyle sebagai mana di kutip oleh Sudarwan Danim (2002) dalam (<http://h/asrin> kasgoro) mengemukakan dua peran utama guru dalam pembelajaran yaitu menciptakan keteraturan dan memfasilitasi proses belajar. Yang dimaksud keteraturan disini mencakup hal-hal yang terkait langsung atau tidak langsung dengan proses pembelajaran, seperti; tata tempat letak duduk, disiplin peserta didik di kelas, interaksi peserta didik dengan sesamanya, interaksi peserta didik dengan guru, jam masuk dan keluar untuk setiap sesi mata pelajaran, pengelolaan sumber belajar, pengelolaan bahan belajar, prosedur dan system yang mendukung proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan lain-lain.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab pada masa mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Guru di masa mendatang tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling well informed terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang sedang tumbuh, berkembang, berinteraksi dengan manusia di jagat raya ini. Di masa depan, guru bukan satu-satunya orang yang lebih pandai di tengah-tengah peserta didiknya.

Jika Guru tidak memahami mekanisme dan pola penyebaran informasi yang demikian cepat, ia akan terpuruk secara profesional. Kalau hal ini terjadi, ia akan kehilangan kepercayaan baik dari peserta didik, orang tua maupun masyarakat. Untuk menghadapi tantangan profesionalitas tersebut, guru perlu berfikir secara antisipatif dan proaktif. Artinya, guru harus melakukan pembaharuan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya secara terus menerus. Disamping itu, guru masa depan harus paham penelitian guna mendukung terhadap efektivitas pengajaran yang di laksanakan, sehingga dengan dukungan hasil penelitian guru tidak terjebak pada praktek pengajaran yang menurut asumsi mereka sudah efektif, namun kenyataannya justru mematikan kreativitas para peserta didiknya. Begitu juga, dengan dukungan hasil penelitian yang mutakhir memungkinkan guru untuk melakukan pengajaran yang bervariasi dari tahun ketahun, di

sesuaikan dengan konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung.

5. *Order boxes* (Kotak perintah)

Permainan *order boxes*, adalah modifikasi dari permainan ular tangga, dalam situs [http://d.wikipedia.org/wiki/ular tangga](http://d.wikipedia.org/wiki/ular_tangga), ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang di mainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini penulis kasih nama, permainan *Order boxes* pada setiap kotak-kotak yang ada pada papan, di tulis perintah-perintah yang akan di lakukan oleh anak, yang sedang dapat giliran bermain. permainan ini di mainkan berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak. Apabila kelompok pertama yang bermain terlebih dahulu, maka mereka akan berbagi tugas, satu anak melempar dadu, satu anak yang berperan sebagai bidaknya, 2 orang anak yang akan memberi semangat pada temannya, dan sesekali mereka akan ikut dalam membantu temannya apabila dalam perintah permainan mengajak teman untuk melakukan perintah. Dalam melempar dadu sama dengan ular tangga, setiap angka 6 yang keluar, maka si pemain mendapat giliran dua kali untuk melempar dadunya. Permainan ini sangat menarik bagi anak karna di dalam permainan ini anak akan kreatif dalam melakukan perintah- perintah yang ada pada kotak, dan anak akan berkreatifitas dalam 3-5 perintah sekaligus dengan benar, sehingga kreativitas bahasa anak dalam melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar meningkat.

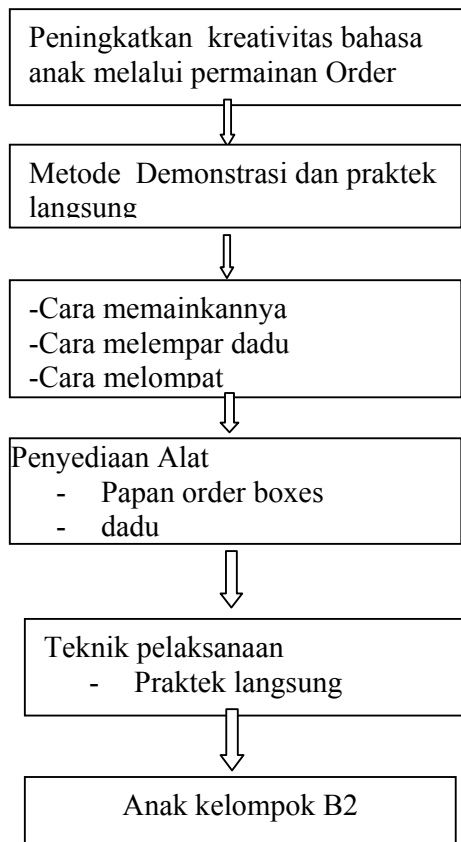
B.Kerangka Berfikir

Salah satu kemampuan dasar yang di kembangkan di TK adalah kemampuan bahasa. Dari 16 kemampuan yang di harapkan di capai di bidang bahasa di TK B. Diantaranya berhubungan dengan kemampuan mealakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, namun pengembangannya harus di sesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia TK yaitu bermain sambil belajar.

Penyediaan alat permainan *Order Boxes* pada penelitian ini, agar anak dapat melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar sehingga kreativitas bahasa anak ada peningkatannya. Penelitian ini merupakan upaya yang di lakukan oleh guru agar anak usia dini bisa mempraktekkan secara langsung kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menyiapkan alat peraga untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada anak, permainan *order Boxes* ini di berikan kepada anak agar dapatmeningkatkan kemampuan kreativitas bahasa anak sehingga anak akan lebih paham dengan konsep bahasa melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar. Hal ini dapat dilihat pada skema kerangka berfikir sebagai berikut :

SKEMA KERANGKA BERFIKIR



C.Hipotesis Tindakan

Melalui permainan *order boxes* dengan menggunakan kertas skotlate pelangi yang berukuran 30x40 cm, sebanyak 20 lembar, lem kanji, selotip dan gunting, dimana kertas skotlate pelangi disambung dengan selotip menjadi 16 kotak, kemudian kertas yang lain digunting berbentuk rumah, pohon, gunung, Matahari, kemudian masing-masing kotak ditulis angka, dan perintah yang membuat anak senang untuk melakukannya, sehingga kreativitas bahasa anak dalam melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk TK yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.
2. Agar tujuan pengembangan kreativitas bahasa dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan melakukan 3-5 perintah secara berurutan yang benar serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberhasilan anak sebagaimana yang diungkapkan oleh Anggani (1995: 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

4. Melalui permainan *order boxes* dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat *order boxes* pada anak kelompok B2 TK Seroja bungus Padang
6. Penggunaan alat permainan *order boxes* dalam pembelajaran pada anak kelompok B2 TK seroja bungus Padang dapat meningkatkan sikap positif anak.
7. Pelaksanaan permainan *order boxes* dapat meningkatkan kreativitas bahasa anak dalam melakukan berbagai perintah secara berurutan dengan benar

B. Saran

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan *order boxes* dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Seroja bungus Padang hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kreativitas bahasa anak seperti permainan order boxes agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kreativitas bahasa anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrin Kasgoro. 2008. *Peranan Guru Sebagai Motivator*. <http://h/>
- Arianto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Angganisudomo, 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Depdikbud
Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Kependidikan: Jakarta
- Anik Pamilu. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*.
Yogyakarta: Citra Media
- Ardial Haji, dkk.2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah(Proposal,Skripsi,dan
Tesis)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Anwar dkk. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia Panduan Praktis Bagi Ibu dan
Calon Ibu*. Jakarta: Alfabeta
- Bahri s dan A.Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* : Jakarta : Erlangga
- Badru Z Asep,HH, dan Cucu,E.2007.*Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta:
Universitas Terbuka.
- Betri Alwen dkk.2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas
Pembelajaran di LPTK. Padang UNP*.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat
Kependidikan 2003. *Penelitian Tindakan Kelas* .Jakarta: B4/PGI
- Elizabeth B. Hurlock, 1998. *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta: Erlangga
- Hamzah Haji.2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar.2007. *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan
Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali pers
- Martini Jamaris. 2005. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman
Kanak-kanak*, Jakarta: PPS Universitas Negeri Jakarta
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*,
Jakarta
- Munandar, Utami. 1995. *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.
Jakarta: Rieneka cipta