

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KOLASE
MENGUNAKAN BAHAN ALAM DAN BAHAN SISA
DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHLAS
KOTO BARU SIJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**DESI MARIANI
NIM: 2009/95734**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

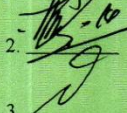
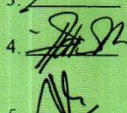
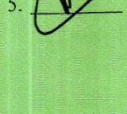
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kolase
Menggunakan Bahan Alam Dan Bahan Sisa
Di Taman Kanak-Kanak Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung**

Nama : Desi Mariani
NIM : 95734/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 April 2012

Tim Penguji,

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

ABSTRAK

Desi Mariani. 2012. Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Bahan Alam Dan Bahan Sisa di TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian dilakukan di TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung, kelompok B1 tahun pelajaran 2011/2012. Kreatifitas anak di kelompok ini belum berkembang secara optimal, hal ini disebabkan beberapa hal diantaranya menyangkut strategi pembelajaran pengembangan kreativitas yang diterapkan guru belum sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Kegiatan kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan dilakukan dua siklus. Subjek penelitian adalah murid TK Al Ikhlas Koto baru kelas B₁ yang berjumlah 20 orang. Data dari setiap siklus dikumpulkan melalui teknik observasi langsung, wawancara, dokumentasi dan penilaian hasil belajar anak dan dianalisis dengan rumus Hariadi. Siklus I dan II terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data siklus I menunjukkan hasil yang belum sesuai dengan harapan maka dilakukan siklus II untuk memperbaiki hasil pembelajaran.

Penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak. Pada aspek anak dapat memotong bahan dengan rapi dan serasi, aspek anak dapat menempelkan kolase dari bahan alam dan bahan sisa dengan rapi dan serasi, aspek anak dapat memanfaatkan berbagai macam bahan alam dan bahan sisa yang ada ke dalam kolase, aspek anak dapat mengkombinasikan bahan alam dan bahan sisa kedalam hasil karya kolase, aspek kreativitas kolase pada kategori sangat tinggi mengalami peningkatan pada siklus II dibandingkan pada siklus I. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang lebih beragam dalam kegiatan kolase sehingga kreativitas anak dapat meningkat dan mutu pembelajaran dapat lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang tidak henti-hentinya melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuknya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kolase Menggunakan Bahan Alam Dan Bahan Sisa di TKAI Ikhlas Koto Baru Sijunjung”**. Selanjutnya salawat beriring salam tidak lupa peneliti kirimkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan perkuliahan S1 pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian skripsi ini peneliti banyak menemui kesulitan dan kendala. Selesaiannya penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta motivasi dari banyak pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd, selaku pembimbing I yang tidak henti-hentinya meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan perhatian kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Hj. Izzati, M.Pd, selaku pembimbing II yang tidak henti-hentinya meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan perhatian kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku ketua jurusan PG- PAUD.

4. Seluruh dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Yan Febriyeni dan Yasman sebagai Tata Usaha di jurusan PG-PAUD yang telah banyak memberi bantuan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Suamiku tercinta, Ronal Agenda yang telah melimpahkan kasih sayang kepada peneliti, senantiasa mendo'akan, serta memberi motivasi, dan perhatian, baik moril maupun materil kepada peneliti.
7. Anakku tersayang, Nurhayya Turradiyah dan Wafiq Azizul Ramadhan yang selalu membuat peneliti bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ayah, Ibu, Adik serta Kakak yang telah banyak memberi bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Majelis Guru TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung yang telah memberikan kesempatan dan waktu, sehingga peneliti bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini dengan lancar.
10. Rekan-rekan seperjuangan, teristimewa kepada Zetri Yenti, S.Pd, ketua kelas yang cerdas, Kartini Boru Harahap dan semua teman-teman Kelas Limau Manis Padang Jurusan PG-PAUD angkatan 2009 yang banyak memberikan bantuan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih buat hari-hari dan kebersamaan yang telah kita lalui selama ini.
11. Murid-murid kelompok B1 TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti dengan sangat terbuka akan menerima kritik dan saran membangun yang dapat menambah kualitas tulisan peneliti dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat menjadi referensi serta memberikan manfaat bagi yang membaca, khususnya bagi peneliti sendiri.

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

Padang, Maret 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DARTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Hakekat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Hakeket Kreativitas.....	13
a. Pengertian Kreativitas	13
b. Ciri-Ciri Kreativitas	14
c. Pentingnya Kreativitas Pada Anak.....	16

d. Karakteristik Kreativitas.....	17
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas.....	19
f. Tujuan Kreativitas.....	19
4. Hakikat Bermain.....	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Tujuan Bermain Bagi Anak.....	21
c. Karakteristik bermain.....	21
d. Manfaat bermain.....	22
5. Hakikat Kolase.....	23
a. Pengrtian Kolase.....	23
b. Manfaat Kolase.....	24
c. Bahan Dan Peralatan Kolase.....	26
d. Tujuan Keterampilan Kolase.....	29
e. Kolase untuk pembelajaran di TK.....	29
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	45
G. Indikator Keberhasilan.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	48
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	48
2. Deskripsi Siklus I.....	55
3. Deskripsi Siklus II	93
B. Analisis Data.....	126
C. Pembahasan.	134

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	137
B. Implikasi.....	139
C. Saran	139

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir Pelaksanaan Kegiatan Kolase dari Bahan Alam dan Bahan Sisa.....	33
Bagan 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Rancangan Penelitian: Arikunto, 2006:16).....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Model format observasi meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa	43
Tabel 2	Model format observasi sikap anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam.....	44
Tabel 3	Model format wawancara anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa	45
Tabel 4	Format hasil observasi peningkatan kreativitas anak Pada kondisi awal (Sebelum Tindakan).....	49
Tabel 5	Sikap anak dalam peningkatan kreativitas pada kondisi awal (sebelum tindakan)	52
Tabel 6	Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (siklus I).....	59
Tabel 7	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (Siklus I)	63
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus I)	68
Tabel 9	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus I)	72
Tabel 10	hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus I)	77
Tabel 11	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahan alam dan bahan sisa pda pertemuan ketiga (Siklus I)	81
Tabel 12	Hasil wawancara anak pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	84
Tabel 13	Rekapitulasi siklus I pertemuan 1, 2, 3	89

Tabel 14 Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (Siklus II).....	97
Tabel 15 Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (siklus II)	100
Tabel 16 Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (siklus II)	105
Tabel 17 Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (siklus II)	109
Tabel 18 Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus II)	114
Tabel 19 Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus II)	117
Tabel 20 Hasil Wawancara anak pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	120
Tabel 21 Rekapitulasi Siklus II pertemuan I, II, III.....	123
Tabel 22 Hasil observasi perbandingan pengembangan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada Siklus I pertemuan ketiga dan Siklus II pertemuan ketiga.....	129
Tabel 23 Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Kolase Menggunakan Bahan Alam Dan Bahan Sisa Pada Siklus I dan II di TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung.....	133

DAFTAR GRAFIK

Grafik1	Hasil observasi anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)	51
Grafik 2	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas anak (sebelum tindakan).....	54
Grafik 3	Hasil observasi anak dalam meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (siklus I)	61
Grafik 4	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (siklus I).....	64
Grafik 5	Hasil Observasi anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus I).....	70
Grafik 6	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahanalam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus I).....	73
Grafik 7	Hasil observasi Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus I)	79
Grafik 8	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus I).....	82
Grafik 9	Hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (Siklus II).....	99
Grafik 10	Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan pertama (Siklus II).....	102
Grafik 11	Hasil Observasi peningkatan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus.....	107

Grafik 12 Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan kedua (Siklus II).....	110
Grafik 13 Hasil observasi anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus II).....	116
Grafik 14 Sikap anak dalam meningkatkan kreativitas melalui kolase dari bahan alam dan bahan sisa pada pertemuan ketiga (Siklus II).....	119
Grafik 15 Perbandingan pengembangan kreativitas anak melalui kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa pada siklus I dan II pertemuan ketiga.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berlangsung mulai dari semenjak bayi sampai akhir hayat. Usia yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak adalah saat usia dini. Pada usia ini anak berada dalam masa emas perkembangan otaknya atau yang dikenal dengan istilah *golden age*. Osborn dalam Jalal, (2004: 3), menyatakan pada masa ini kecerdasan anak berkembang 50% pada usia 0-4 tahun, 30% pada usia 4-8 tahun, dan sisanya saat berusia 8-18 tahun. Hal ini memperkuat makin mantapnya anggapan bahwa sesungguhnya pendidikan yang dimulai setelah usia SD tidaklah benar. Jalal, (2004: 3), menyatakan bahwa pendidikan sudah harus dimulai sejak dini supaya tidak terlambat.

Pendidikan dapat terlaksana melalui berbagai macam jalur pendidikan. Ada pendidikan non formal, informal, dan jenjang pendidikan formal. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu jenjang pendidikan formal. Hal ini sejalan dengan pasal 28 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat.

TK sebagai salah satu bentuk pendidikan formal, menyediakan program bagi anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik memasuki jenjang pendidikan setinggi-tingginya. Hal ini sesuai dengan UUPendidikanNo.20 Tahun 2003tentang pendidikan Nasional Pasal1 ayat14 yang menyatakan pendidikan usia dini adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini, jelas bahwa keberhasilan proses belajar mengajar pada peserta didik sangat berhubungan erat dengan kemampuan pendidik dalam kecakapan mengajar. Sebagai pendidik pada jalur pendidikan formal, guru dituntut memiliki kompetensi secara profesional. Selain memiliki pengetahuan yang luas tentang bidang studi yang akan diajarkan guru juga diharapkan menguasai metode yang tepat. Guru tidak hanya memiliki pengetahuan tentang konsep teoritik dalam proses belajar mengajar, tetapi juga mampu memilih metode yang tepat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Sujiono dkk, (2004: 1.1), Guru TK harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Guru TK harus memiliki kecakapan dan kemampuan yang tepat dalam meningkatkan segala potensi anak termasuk kreativitas. Dalam mengembangkan kreativitas anak, pembelajaran yang disajikan haruslah sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu, pembelajaran yang sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bermain bagi seorang anak bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga menjadi suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Semiawan, (2002), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Dalam kegiatan bermain ini, peranan guru sangat penting terutama dalam

memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik. Pembelajaran yang diberikan melalui kegiatan bermain disertai dengan adanya dorongan dan motivasi dari guru memungkinkan anak mengeksplorasi ide-ide kreatifnya.

Kreativitas sangat penting distimulus sejak usia TK agar bisa berkembang dengan baik. Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh semua orang namun tarafnya berbeda-beda pada setiap individu. Treffinger dalam Hawadi dkk, (2001: 13), menyatakan bahwa tidak ada satu orangpun yang tidak memiliki kreativitas. Kreativitas penting dimiliki oleh anak karena dengan adanya kreativitas anak akan makin terlatih untuk berpikir divergent dan percaya diri akan hasil karya mereka sendiri. Selanjutnya anak akan menjadi pribadi yang mandiri dan siap untuk memasuki jenjang pendidikan yang setingkat lebih tinggi.

Sehubungan dengan fenomena yang peneliti temui pada observasi awal di TK Al ikhlas Koto Baru Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung menunjukkan bahwa aspek-aspek pengembangan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal, seperti setiap melaksanakan tugas anak hanya terfokus pada contoh yang diberikan guru hal ini disebabkan beberapa hal; yaitu menyangkut strategi pembelajaran pengembangan kreativitas yang diterapkan guru belum sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran, media dan metode pembelajaran pengembangan kreativitas anak kurang tepat, dan evaluasi pembelajaran yang belum optimal dalam melihat hasil pembelajaran.

Berdasarkan pada fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk mencoba memberikan solusi dalam mengembangkan kreatifitas di Taman Kanak-kanak. Solusi yang ditawarkan adalah melalui penelitian yang diberi judul Peningkatan

Kreativitas Anak melalui Permainan Kolase dengan menggunakan Bahan Alam Dan Bahan Sisa di TK Al Ikhlas Koto Baru Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut;

1. Perkembangan kreatifitas anak belum berkembang secara maksimal.
2. Starategi pembelajaran pengembangan kreatifitas yang diterapkan oleh guru belum tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Media dan metode pembelajaran pengembangan kreatifitas anak belum tepat.
4. Guru belum melakukan evaluasi pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas cukup banyak masalah yang muncul untuk diteliti, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu perkembangan kreativitas anak yang belum berkembang secara maksimal.

D. Perumusan Masalah

Setelah masalah penelitian dibatasi maka, perumusan penelitian ini adalah: Bagaimanakah permainan kolase dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa dapat meningkatkan kreatifitas anak di TK Al Ikhlas Koto Baru Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak, peneliti mencoba merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Kegiatan pembelajaran yang dipilih peneliti adalah kegiatan permainan kolase menggunakan bahan bekas dan bahan alam. Kegiatan tersebut dipilih oleh peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan aspek perkembangan kreatifitas anak.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak melalui permainan kolase dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa di TK Al Ikhlas Koto baru Kecamatan IV Nagari Kabupaten Sijunjung.

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat melahirkan ide-ide dan kreativitasnya kedalam suatu karya kolase dengan memanfaatkan bahan dari alam dan bahan sisa.
2. Bagi guru, dapat menjadi sebuah masukan dalam kegiatan pembelajaran dan memperkaya bentuk pembelajaran di TK sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.
3. Bagi jurusan PG-PAUD, sebagai bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa PG-PAUD.

4. Bagi peneliti, penelitian ini adalah salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD dan menjadi sebuah pengetahuan saat peneliti telah menyelesaikan perkuliahan.

H. Definisi Operasional

1. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, atau sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin pembuatan korelasi baru.
2. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dengan memotong, serta menempelkan bahan-bahan, dan objek-objek tertentu pada suatu bidang sehingga menjadi sebuah karya.
3. Bahan alam adalah sejumlah bahan yang berasal atau diperoleh dari alam baik itu dari tanaman, hewan atau batuan-batuan.
4. Bahan sisa adalah bahan yang merupakan sisa-sisa baik dari makanan, minuman ataupun sisa-sisa rumah tangga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai umur 6 tahun

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Santoso, 2005:2.9)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0 sampai 6 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan dalam Aisyah (2008:14) menyatakan beberapa karakteristik anak usia dini meliputi:

1. Memiliki tinggi

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitar. Mereka ingin mengetahui dan gemar bertanya meski dalam bahasa yang sederhana.

2. Merupakan pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola perkembangan, setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan bias timbul dari faktor genetik dan lingkungan.

3. Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini suka membayangkan berbagai hal yang jauh melampaui kondisi nyata. Seorang anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya.

4. Masa paling potensial untuk belajar

Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

5. Menunjukkan sikap egoisme

Anak usia dini umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, sehingga menyebabkan sifat egois pada anak itu sendiri. Sifat egois ini terlihat pada cara berpikir dan berbicara anak, biasanya mereka

cenderung berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain.

6. Memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain jika kegiatan sebelumnya dirasakan kurang.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Mereka mulai belajar berbagi, mengalah dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya anak terbentuk konsep diri.

Pada usia dini atau usia taman kanak-kanak, anak memiliki sifat yang unik yang berbeda satu dengan yang lainnya dan memiliki pertumbuhan perkembangan pada seluruh aspek pengembangannya.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang diselenggarakan sebelum masuk jenjang pendidikan dasar. Proses pendidikan itu terjadi sejak anak masih berada dalam kandungan, lalu sesudah lahir, sampai SD kelas awal (I,II, dan III). Dengan demikian pendidikan anak usia dini berakhir pada usia kira-kira 8 tahun (Santoso, 2005:2.9).

Pendidikan anak usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orang tua yang sadar terhadap peranan pendidikan anak usia dini pasti memasukan putra putrinya ke TK atau RA, KB atau TPA. Melalui PAUD, fondasi

kualitas manusia dapat dibentuk. Juga pendidikan anak usia dini berhasil menanamkan fondasi tersebut kelak anak akan menjadi orang dewasa yang sudah kuat fondasinya. Wujud fondasi tersebut adalah moral, kecerdasan, mental, keagamaan, etika dan sistematika (Santoso:2.10).

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum pendidikan adalah upaya sadar untuk membentuk pribadi anak menjadi orang dewasa yang mandiri (Santoso:2.13).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 11 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh (2004:1.9) pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Berpedoman pada uraian di atas penelitian menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini untuk membimbing, mengasuh, memfasilitasi kegiatan pembelajaran, memberikan rangsangan-rangsangan agar anak dapat tumbuh dan

berkebang secara optimal dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang mereka lalui.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Cara belajar anak berbeda dengan cara belajar orang dewasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan yang dimiliki anak tersebut. Adapun karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh (2004:6.15) adalah:

1) Anak belajar melalui bermain

Anak belajar melalui bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberikan ganjaran secara instristik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel (M.Solehuddin dalam Masitoh,204.6.11)

2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya

Anak mengeksplorasi lingkungan dengan melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasa. Saat mengeksplorasi semua indra anak terlibat untuk memanipulasi objek-objek yang menarik perhatian mereka.

3) Anak belajar secara ilmiah

Menurut Fisher dalam Masitoh (2004:6.14) mengemukakan bahwa anak belajar secara ilmiah bukan dasar paksaan orang dewasa.

4) Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek perkembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Bradekom dan Rosegrant dalam Hartati (2003:6) adalah 1) Naka merasa aman secara psikologis sevara kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi, 2) Anak mengkontruksi pengetahuannya, 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa

dan anak-anak lainnya, 4) Kegiatan belajar untuk merefleksikan suatu tindakan yang tidak putus-putus yang mulai dengan kendaraan kemudian beralih ke eksplorasi, 5) Anak belajar melalui bermain, 6) Minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui sesuatu terpenuhi, 7) Unsur variasi individual anak diperhatikan.

Mengacu pada beberapa pendapat di atas dapatlah disimpulkan bahwa ciri-ciri pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak melalui bermain sehingga anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui bermain dan kegiatan bermain tersebut minat dan kebutuhan anak dapat diketahui dan dapat terpenuhi.

c. Tujuan Pendidikan Anak usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sebagai falsafah bangsa. Juga agar anak dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak mulia dan juga agar anak dapat memahami fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat (Suyanto, 2005:5).

Menurut Dr. Fasli Jalal dalam Santoso (2005:2.18) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak. PAUD meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam institusi pendidikan.

Sedangkan menurut Solehuddin (2006:4.14) menegaskan bahwa pendidikan prasekolah termasuk TK pada dasarnya dimaksudkan untuk mendorong dan memperlancar belajar dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Berpedoman kepada beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah membangun dan mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Para pendidik pada PAUD hendaklah professional, salah satunya tidak melakukan kesalahan karena bias sangat fatal bagi pertumbuhan anak kelak dikemudian hari. Oleh karena itu guru harus memahami manfaat-manfaat dari pendidikan anak usia dini. Menurut Depdiknas (2007:7) manfaat pendidikan anak usia dini adalah: 1) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, 4) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, 5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, 6) menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Menurut Aisyah (2007:12) manfaat pendidikan anak usia dini adalah besar sekali bagi anak-anak dengan memberikan pembelajaran sejak anak usia dini, anak-anak menjadi terbiasa dan akhirnya menyukai pelajaran.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan manfaat pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara pengembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan kehidupan selanjutnya.

3. Hakekat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yaitu kebutuhan yang paling tinggi bagi manusia untuk upaya mendidik kecerdasan ganda dan

memberikan pengalaman berolah cipta seni dengan menggunakan berbagai macam media rupa sesuai tingkat kemampuan anak. Sumanto (2005:1).

Menurut Lownfold dalam Sumanto (2005:11) kreativitas adalah seperangkat kemampuan seseorang meliputi: kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera. Kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah, keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya, kemampuan merespons atau membuahkan gagasan dalam pemecahan masalah, kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan seni. Adapun Seniawan (2002:12) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menciptakan membuat merancang ulang dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang disesuaikan ke dalam komposisi suatu karya didukung ke dalam kemampuan terampil yang dimiliki anak.

b. Ciri-Ciri Kreatifitas

Salah satu aspek penting dalam kreatifitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Menurut Utami Munandar (2004:18), mengemukakan beberapa ciri-ciri orang kreatif, antara lain :

1. Suka humor, tidak kaku dan tidak tegang dalam bekerja.
2. Suka pada pekerjaan yang menantang
3. Cukup kuat memusatkan perhatian
4. Suka mengemukakan ide-ide baru dan bersifat imajinatif
5. Lebih sensitive terhadap keadaan-keadaan orang lain
6. Tidak banyak terikat pada kelompoknya
7. Mampu memunculkan ide-ide yang aneh
8. Terbuka terhadap ide/penemuan baru
9. Fleksibel
10. Memiliki konsep diri positif.

Ciri-ciri kreatifitas dikemukakan (Munandar, dalam Rachmawati:2010)

sebagai berikut:

- 1) Dorongan ingin tahu besar
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan
- 6) Tekun dan tidak mudah bosan
- 7) Peka terhadap situasi lingkungan
- 8) Rasa humor tinggi
- 9) Daya imajinasi kuat

- 10) Keaslian (*orisinalitas*) tinggi tampak dalam ungkapan gagasan karangan, sebagainya dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal yang diperhatikan anak-anak lain.
- 11) Dapat bekerja sendiri
- 12) Senang mencoba hal-hal baru

Berdasarkan uraian mengenai ciri-ciri kreativitas di atas maka dapat dipahami bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan ciri-ciri kreativitas mendominasi dalam aktivitas kehidupannya dan melakukan segalanya dengan cara-cara yang unik. Semua ciri-ciri tersebut secara konstruktif dapat dimunculkan dalam diri setiap individu, sebab setiap individu memiliki potensi kreatif, dan ada seorang pun yang tidak memiliki kreativitas. Hal ini memberikan makna bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif dalam dirinya secara beraktivitas untuk meningkatkan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan belajar dengan seni belajar melalui seni dan belajar tentang seni.

c. Pentingnya kreativitas pada anak

Munandar dalam Seto, (200: 10), menyebutkan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada diri anak yaitu:

- 1) Dengan kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya. Kreativitas hanya ada pada anak yang sehat mental dan bebas dari hambatan untuk mengekspresikan diri sepenuhnya. Dalam hal ini ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya guna memperkaya hidupnya.

- 2) Kreativitas atau cara berfikir kreatif pada anak melahirkan berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah. Ini memberi peluang pada anak untuk memberikan penalaran berdasarkan informasi yang telah tersedia atau mengingat dan berpikir.
- 3) Menyibukkan diri secara kreatif berguna untuk memberikan kepuasan pada anak.
- 4) Kreativitas memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan, dan teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Sementara itu Seto, (2004: 11), menyatakan kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak. Sampai pada usia empat tahun seorang anak telah mencapai separuh kecerdasannya. Itulah sebabnya rangsangan yang diberikan pada tahun-tahun pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya. Pengembangan kreativitas anak pada hakekatnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya yang bercirikan pemikiran *divergen* dengan ditandai oleh kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berpikir.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas penting dikembangkan pada anak karena dengan kreativitas akan memungkinkan anak untuk dapat meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

d. Karakteristik Kreativitas

Suharnan (dalam mariani, 1999:2) mengatakan bahwa karakteristik kreativitas menyangkut beberapa komponen antara lain:

- a) Aktivitas berfikir, kreativitas selalu melibatkan proses berfikir didalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak

oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, ingatan, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

- b) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan yang menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tidak tampak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
- c) Sifat baru atau Orisinil, umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru, produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Feldman (dalam Mariani, 1984:4) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

1. Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
2. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
3. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (*inofasi*) dan pengembangan (*evolusi*) dari hal yang sudah ada.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan komponen pokok kreativitas adalah aktivitas berfikir yaitu proses mental yang

hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, menemukan dan menciptakan hal-hal yang baru serta berguna dan bernilai bagi karya yang dihasilkan dari kreativitas itu harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Kamber (dalam Hardjono, 1986:30) yang dapat mempengaruhi berkembangnya kreativitas seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: a) faktor genetic, b) adanya keterbukaan dalam keluarga, c) adanya kebebasan psikologis, d) kehidupan yang sering berpindah-pindah, dan e) tersedianya fasilitas yang memadai.

Pamulu (2007:59) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain: 1) kedekatan emosi, 2) kebebasan dan respek, dan 3) menghargai prestasi dan kreativitas.

Berdasarkan uraian teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas itu adalah adanya faktor genetic, sifat keterbukaan terhadap keluarga serta tersedianya fasilitas yang memadai dan kedekatan emosi serta menghargai prestasi dan kreativitas.

f. Tujuan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2004:32), mengemukakan bahwa tujuan kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat, tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Reni Akbar-Hawadi dkk (2001:12), mengemukakan bahwa tujuan kreativitas untuk memunculkan ide-ide unik atau kreatif. Kreativitas sebagai

sebuah proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas ini bertujuan untuk dapat memunculkan ide-ide yang cemerlang dan kreatif pada diri seseorang.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan, sehingga memberikan rasa aman. Dalam bermain anak dapat mempelajari suatu informasi yang baru dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain.

Menurut Seto (2004:6), ada lima pengertian bermain sebagai berikut :

1. Bermain adalah suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasi bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur paksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus

Menurut Ellah (2005:7), dikatakan bermain jika melakukan sesuatu yang menyenangkan, tidak ada target dalam tujuan aktivitas tersebut tanpa diperintah untuk melakukannya dan mereka bebas tanpa aturan yang mengikat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak tanpa adanya paksaan dan aturan dari siapapun, bermain memberikan kepuasan tersendiri bagi

anak, mereka bebas bereksperimen, berimajinasi, dan berperan dalam kelompoknya.

b. Tujuan bermain bagi anak

Bermain yang dilakukan oleh anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak. Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004:4), yaitu :

1. Menghindari pertentangan
2. Berbagi kesempatan atau giliran
3. Menuntut hak dengan cara yang dapat diterima
4. Mengkomunikasikan keinginannya yang dapat diterima kelompoknya.

Sedangkan menurut Astati (1995:8) mengemukakan bahwa tujuan bermain adalah sebagai berikut :

1. Untuk memiliki koordinasi motorik yang kuat
2. Untuk memiliki kemampuan persepsi
3. Untuk memiliki kemampuan kreasi, fantasi dan imajinasi walaupun sifatnya sederhana
4. Untuk mengikuti kemampuan pelajaran yang formal
5. Untuk memiliki kemampuan bermain yang ada kaitannya dengan pertandingan dan peraturan

Berdasarkan tujuan bermain yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dimaknai bahwa dengan bermain anak mampu menghindari pertentangan, mau berbagi, memiliki kemampuan persepsi, kreasi, imajinasi, walaupun sifatnya sederhana.

c. Karakteristik bermain

Menurut Caron dan Allen (Musfiroh 2005:11) karakteristik bermain adalah: dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal, bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak, ketika anak bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi. Bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Menurut Montolalu (2007:12) karakteristik bermain pada anak adalah: 1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan kecuali anak –anak membuat aturan mereka sendiri; 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama); 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dan pada hasil akhir produknya; 4) Bermain memerlukan interaksi dan ketertiban anak-anak.

Berpedoman pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain secara alamiah member kepuasan anak melalui bermain bersama, kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan lalu memberikan kepuasan baginya, jadi permainan itu merupakan kebutuhan bagi anak.

d. Manfaat bermain

Menurut Soefandi (2009:16) menyatakan beberapa pendapat para ahli tentang manfaat bermain, yaitu:

- a) Frank menegaskan pentingnya bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri.
- b) Karlbuhker berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, itu menjadi rangsangan bagi pelaku lainnya

ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi ini akan meluas menjadi kenikmatan berkreasi.

- c) Herbert Spencer berpendapat bahwa bermain penting bagi anak dalam mempelajari diri sendiri.
- d) JJ Rosseau menegaskan bahwa bermain penting bagi anak karena setiap anak dalam perkembangannya biasanya mendapatkan pengaruh dari lingkungan hidupnya, baik dari lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat.

Menurut Papalia (1995:5), seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak, karena melalui bermain akan berkembang potensi yang ada pada anak dan dapat membebaskan anak dari tekanan-tekanan yang ada dalam dirinya.

5. Hakikat Kolase

a. Pengertian kolase

Dalam kegiatan seni rupa dan kegiatan tangan kita juga mengenal berbagai bentuk hasil karya menyusun dan merekat yang dinamakan kolase. Dilihat dari cara pembuatannya, menyusun dan merekat bagian-bagian bahan tertentu memakai alat bantu merekat.

Menurut Pamadhi (2010:5.4) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.

Menurut Sumanto (2005:93) kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik yang digunakan untuk berkreasi. Kolase tidak hanya terbatas yaitu bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas dan sebagainya. Misalnya kertaskoran, kertas kalender, kertas bewarna, kainpercah, benang, kapas, plastic, sendok eskrim, serutan kayu, kulit batang pisang kering, kerang dan lain sebagainya.

Mengacu pada pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa kolase adalah kreasi karya senirupa yang dibuat penataan aneka jenis bahan alam atau bahan buatan yang dapat dipadukan dengan pewarnaan seperti halnya melukis dalam pembuatan kolase memungkinkan adanya variasi dan kreasi bentuk secara bebas contohnya kolase rangkaian bunga untuk hiasan dinding, pemandangan alam dan sebagainya.

b. Manfaat Kolase

Adapun manfaat bermain kolase menurut Laila (2007:24) antara lain sebagai berikut:

1) Melatih motorik halus

Saat bermain kolase anak harus dapat mengelem dan menyusun biji-bijian ke dalam pola. Dengan demikian, permainan ini dapat melatih motorik halus anak, dan secara tidak langsung melatih anak untuk dapat diajak menulis.

2) Meningkatkan Kreativitas

Kolase yang menyediakan banyak pilihan akan memancing kreativitas bagi yang memainkannya, karena dengan permainan ini keterampilan dan imajinasi anak akan berkembang secara optimal.

3) Melatih Konsentrasi

Saat menempel biji-bijian sangat dibutuhkan konsentrasi, sehingga lambat laun konsentrasi anak dapat meningkat.

4) Mengenal warna

Kolase yang terdiri dari berbagai macam warna member peluang anak untuk mengenal berbagai macam warna.

5) Mengenal bentuk

Selain warna kolase juga memiliki berbagai macam bentuk, dengan pengenalan bentuk akan memudahkan anak memahami lingkungannya.

6) Melatih memecahkan masalah.

Karena kolase merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan tetapi bukan masalah sebenarnya melainkan sebuah permainan yang membuat anak tanpa sadar sebenarnya sedang dilatih memecahkan suatu masalah.

7) Mengasah kecerdasan spasial

Kecerdasan spasial merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami ruang. Melalui kemampuan spasial ini kreativitas anak akan ikut terasah karena banyaknya biji-bijian yang memiliki ukuran yang berbeda.

8) Melatih ketekunan

Untuk menyelesaikan kolase membutuhkan kesabaran dan ketekunan sehingga permainan inipun dapat melatih ketekunan.

9) Meningkatkan kepercayaan diri

Dengan kepuasan dalam menyelesaikan kolase ini anak akan menambah rasa percaya diri anak.

c. Bahan dan peralatan kolase

1) Bahan

Amran, (1995: 50), mendefinisikan bahan adalah barang yang hendak dijadikan barang lain. Pengertian ini sama dengan apa yang diungkapkan oleh Poerwadarminta dalam Sasrina, (2009), yang mengungkapkan bahan adalah barang yang akan dijadikan barang lain. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahan alam adalah barang yang diperoleh dari alam untuk dijadikan barang baru dalam hal ini kolase. Sumanto dalam Sasrina, (2009), menyatakan bahwa:

Bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan sebagainya. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok eskrim, serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol dan sebagainya

Namun, sebaiknya untuk anak TK bahan yang digunakan untuk kolase adalah bahan alam. Soemarjadi, (1991: 210), menyebutkan beberapa bahan alam itu antara lain:

- 1) Kayu, memiliki banyak jenis dan memiliki kualitas yang berbeda-beda. Untuk bahan kolase dapat digunakan kayu baik yang diserut maupun yang dipotong-potong dan terlebih dahulu harus dikeringkan dulu. Hal ini

dimaksudkan agar warnanya tidak berubah. Setelah dikeringkan, serutan kayu siap untuk ditempel.

- 2) Batu, batu yang cocok digunakan adalah batu akik karena batu akik memiliki bermacam-macam warna. Akan lebih baik jika batu akik diasah agar warnanya lebih cemerlang.
- 3) Tempurung (batok kelapa), adalah bagian yang keras dari buah kelapa, terletak pada bagian dalam dan berfungsi melindungi isi buah. Tempurung kelapa yang tua bewarna coklat kehitam-hitaman, sedangkan yang muda bewarna coklat keputih-putihan. Untuk banah kolase sebaiknya pilih batok kelapa yang setengah tua hingga yang tua karena, batok kelapa yang muda masih lunak sehingga kurang baik digunakan. Batok kelapa yang digunakan untuk bahan kolase dibersihkan dari sabut yang menempel dan dipotong-potong.
- 4) Biji-bijian, berasal dari tumbuh-tumbuhan dan memiliki banyak macam, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Pilihlah ukuran biji-bijian yang sesuai lalu keringkan agar tidak mengalami perubahan warna dan penyusutan.
- 5) Kulit-kulitan, biasanya berasal dari kulit buah dan kulit batang tumbuh-tumbuhan. Kulit yang dapat digunakan untuk kolase diantaranya kulit salak, kulit kacang tanah, kulit jeruk, kulit rambutan. Sedangkan kulit batang yang dapat digunakan diantaranya kulit batang pisang, kelopak bambu, kulit telur juga bisa dijadikan bahan pembuat kolase.
- 6) Daun-daunan, daun-daunan sangat mudah diperoleh, biasanya dipilih daun yang kering atau daun tua yang sudah gugur. Pilihan warna daun yang berbeda-beda dapat menghasilkan disain yang menarik.

Soemarjadi dalam Sasrina, (2009), menyatakan bahwa: “Tiap-tiap bahan mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan kualitas bahan tersebut. Oleh karena itu, perlu di perhatikan bahwa pengolahan, pengawatan bahan, perekat, yang dipakai untuk tiap bahan memerlukan perlakuan yang khusus.

2) Peralatan

Amran, (1995: 22), mengemukakan bahwa, alat atau perkakas adalah sesuatu yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Pengertian serupa juga diungkapkan Poerwadarminta, (1993: 5), menyatakan bahwa, alat adalah barang yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat adalah barang yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, seperti gunting untuk menggunting kertas, gergaji untuk memotong kayu dan sebagainya. Jenis-jenis alat yang dipakai dalam pembuatan kolase tergantung kepada macam-macam bahan itu sendiri seperti, seperti gunting, pisau, gergaji dan lain sebagainya.

Alat yang digunakan untuk anak TK adalah alat yang tidak membahayakan bagi anak. Namun jika harus menggunakan alat yang tajam seperti gunting hasurlah dalam pengawasan guru. Anak terlebih dahulu diberikan pengetahuan mengenai alat yang akan digunakan. Hal ini sejalan dengan apa yang telah diungkapkan oleh Moeslichatoen, (2004: 59) tentang masalah penggunaan peralatan bermain yang harus menjadi perhatian guru yaitu peralatan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak seperti benda-benda runcing, tidak memungkinkan anak cidera dan sebelum digunakan perlu diajarkan kepada anak tentang penggunaan alat-alat tersebut secara tepat dan benar.

d. Tujuan keterampilan kolase

Keterampilan kolase memiliki tujuan untuk permainan, meningkatkan kreativitas melatih komposisi, melatih imajinasi, melatih membuat irama, melatih rasa kebersamaan melalui kerja kelompok, melatih dan meningkatkan untuk mengutarakan pendapat, meningkatkan apresiasi ide-ide baru dan sebagainya.

e. Kolase untuk pembelajaran di TK

Sumanto, (2005: 94), menyatakan kreativitas kolase bagi anak TK adalah kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bagian-bagian bahan alam, bahan buatan, dan bahan bekas pada kertas gambar, bidang dasaran yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik dan menarik,

Selanjutnya menurut Sumanto, (2005: 94), Kegiatan kolase di TK biasanya sangat disenangi oleh anak karena tidak ada batasan dan dilakukan secara bersama-sama. Seni kolase diperkenalkan kepada anak-anak sekolah TK melalui aktivitas menghias baik itu bidang datar maupun benda tiga dimensi. Untuk siswa TK latihan membuat kolase dapat dengan menggunakan bahan sobekan/potongan kertas atau bahan-bahan alam yang tersedia dilingkungan sekitar.

Kolase kaya akan unsur pendidikan komplit bagi perkembangan otak anak, diantaranya bermain dan berkreasi, belajar mengenal bentuk-bentuk geometris dan warna, melatih kemampuan motorik halus dan lain sebagainya. Selain itu, kolase dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa anak. Biasanya anak diminta menjelaskan makna di balik hasil karyanya kepada guru, teman-teman maupun kepada orang tua. Selain itu juga dapat melatih kepekaan estetis dan berempati pada barang-barang yang sudah tidak dipakai lagi. Idris, (1975: 127),

menyatakan, pemanfaatan bahan atau alat-alat sederhana harus lebih dipentingkan daripada pemakaian bahan atau alat-alat yang mahal atau sulit didapat. Bahan dan alat sederhana akan lebih merangsang daya cipta anak-anak karena bahan tersebut masih mempunyai sejumlah kemungkinan dalam pemakaiannya. Pemanfaatan bahan atau alat yang mudah didapat disekitar rumah atau sekolah sangat penting untuk mengembangkan inisiatif dan daya cipta anak.

Jika kolase menggunakan bahan dari alam, maka anak akan belajar mengenali berbagai macam benda yang terdapat di sekitar lingkungannya. Dedaunan, biji-bijian, pasir, batu-batuan, kulit kerang, apabila diaplikasikan ke medium datar maupun tiga dimensi dapat menghasilkan karya seni yang unik dan menarik. Pada pengembangan kreativitas melalui kegiatan kolase, anak diarahkan untuk mampu membuat kombinasi baru, menumbuhkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas.

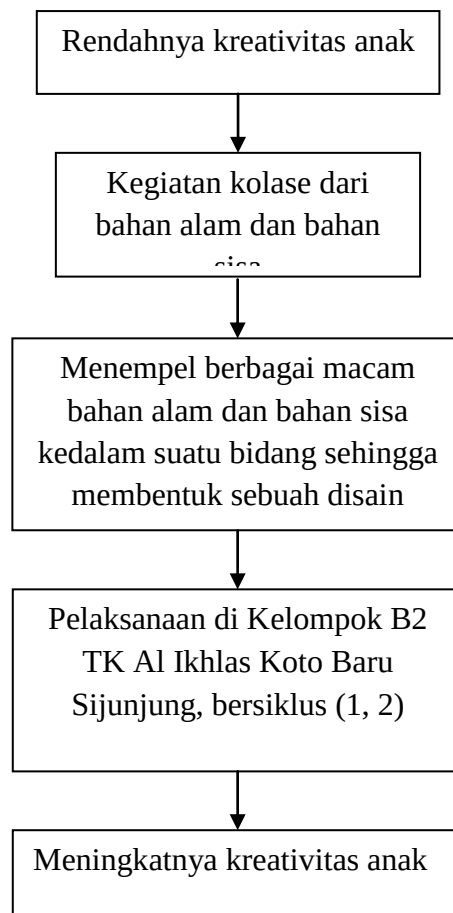
B. Penelitian yang relavan

1. Wita (2007) permainan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak di Kartika 1-61 Lapai, Padang. Menemukan peningkatan seni anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan kolase di PAUD Kartika 1-61 Lapai Padang.
2. Halimah (2009) upaya meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan permainan kolase di TK adtiyaksa. Ditemukan bahwa melalui kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas seni anak di TK Adtiyaksa.

Dari kedua penelitian di atas terbukti bahwa permainan kolase dapat meningkatkan kreatifitas anak dan relevansinya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama – sama melakukan kegiatan kolase tapi dengan bahan dan media yang berbeda.

C. Kerangka Konseptual

Peningkatan kreativitas anak dapat dilaksanakan sedini mungkin peningkatan kreativitas di TK diawali dengan penjelasan konsep seni. Permasalahan di TK adalah kurang kreatifnya guru dalam menciptakan suatu bentuk kegiatan seni yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, penulis melaksanakan suatu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu kegiatan kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa.



Bagan 1

Kerangka berfikir pelaksanaan kegiatan kolase dari bahan alam dan bahan sisa

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah terwujudnya peningkatan kreativitas anak melalui metode kolase menggunakan media bahan alam dan bahan sisa di TK Al Ikhlas Koto Baru Sijunjung

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan sesuai dengan apa yang telah tuliskan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas anak dapat muncul dan berkembang jika anak diberikan media pembelajaran yang beragam agar anak tidak bosan dan memungkinkan anak untuk bereksplorasi menuangkan gagasannya.
2. TK sebagai salah satu bentuk pendidikan formal, menyediakan program bagi anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
3. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yaitu kebutuhan yang paling tinggi bagi manusia untuk upaya mendidik kecerdasan ganda dan memberikan pengalaman berolah cipta seni dengan menggunakan berbagai macam media rupa sesuai tingkat kemampuan anak. Sumanto (2005:1)
4. Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus dan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan.
5. Bimbingan dan pujian adalah sesuatu yang paling penting dalam pembelajaran anak usia dini, anak yang sering diberikan pujian dan dibimbing dengan kesabaran akan belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan bersemangat dalam melakukan kegiatan seni

6. Pemanfaatan bahan-bahan yang terdapat di alam dalam pembelajaran anak usia dini akan sangat menguntungkan karena, jumlah dan bentuknya sangat beragam. Selain dapat menghemat pengeluaran, bahan-bahan dari alam juga bahan sisa memiliki jumlah dan bentuk yang lebih beragam. Hal ini sekaligus mengajarkan kepada anak untuk mengenal berbagai macam bahan-bahan di sekitar mereka yang bisa dimanfaatkan menjadi hasil karya yang menarik.
7. Dengan kegiatan kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa maka dapat meningkatkan kreativitas anak. Ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I dan siklus II. Yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak dengan kategori sangat tinggi 16% meningkat menjadi 76% pada siklus II.
8. Untuk kategori anak dapat memotong dengan rapi dan serasi pada siklus I kategori sangat tinggi 20%, meningkat menjadi 75% pada siklus II.
9. Untuk kategori anak dapat menempel bahan dengan rapi dan serasi pada siklus I kategori sangat tinggi 10% meningkat menjadi 80% pada siklus II.
10. Anak dapat memanfaatkan berbagai macam bahan yang ada pada siklus I kategori sangat tinggi 30% meningkat menjadi 85% pada siklus II.
11. Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan ke dalam hasil karya pada siklus I kategori sangat tinggi 10% meningkat menjadi 80% pada siklus II.
12. Kreativitas anak dalam desain yang dihasilkan pada siklus I kategori sangat tinggi 10% meningkat menjadi 75% pada siklus II.

B. Implikasi

Kegiatan kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa telah berhasil dilakukan dalam merangsang peningkatan kreativitas pada anak. Semua anak dilahirkan dengan potensi menjadi kreatif dengan demikian perkembangan kreativitas perlu diberi kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang.

Kita dapat mengarahkan dan membimbing anak agar kreativitas mereka dapat berkembang. Kegiatan ini dapat dilaksanakan sambil bermain, karena dengan bermain kreativitas anak akan berkembang, tidak terlepas dari prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan terus menegembangkan kreativitas anak melalui kolase dengan menambah lagi jenis-jenis bahan alam dan bahan sisa yang digunakan.

C. Saran

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

1. Guru harus lebih kreatif dalam mencari bahan pembelajaran yang aman dan menyenangkan bagi anak.
2. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan aman bagi anak serta dalam pembelajaran hendaknya guru melakukan pendekatan kepada anak, membimbing anak dan memberikan pujian kepada anak atas hasil karya yang mereka buat.
3. Guru hendaknya melakukan pengulangan pada satu pembelajaran karena, pembelajaran yang hanya dilakukan beberapa kali tidak akan dapat

mengembangkan kemampuan sesuai dengan target, namun jika pembelajaran dilakukan secara berulang anak akan menjadi semakin terlatih.

4. Untuk jurusan PG-PAUD, Peneliti berharap tulisan ini bias menjadi bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa jurusan PG-PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2004. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Amran. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Conny Semiawan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Departemen Pendidikan Nasional, Universitas Negeri Padang. 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*.
- Dewi Sasrina. 2009. *Pembuatan gambar dari kertas bekas dengan teknik kolase di kelas iii sd*, 11 Februari.
- Fasli Jalal. 2004. *Arah Kebijakan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Jalur Pendidikan Non Formal)*. Makalah Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini: Jakarta.
- Fuad Ihsan. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hawadi, Reni Akbar, Dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*, Erlangga.
- Idris. 1975. *Cipta Karya 3*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 1979. *Pendidikan Kesenian, Seni Rupa*, Jakarta: C.V Angkasa.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-Kanak*.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mohammad Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Montolalu dkk. 2005 *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta. 1993. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Seto Mulyadi. 2004. *Bermain dan kreativitas; Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Soemarjadi, 1991. *Pendidikan keterampilan*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suharsimi Arikunto. 1989. *Manajemen Penelitian Rineka* Jakarta: Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nurani. dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syeilendra. 2009. *Bahan Pendidikan dan Pelatihan Sertifikasi Guru Pendidikan Kesenian/Kebudayaan*. Padang: UNP
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Umar Tirtarahardja. 2005. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rineka cipta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Sinar Grafika.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.