

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
MERONCE KERANG DI TK BHAKTI MUARA MAIS
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**ERNANI
NIM. 2008/07830**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat**

Nama : ERNANI

TM/NIM : 2008/07830

Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Februari 2011
Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2001

Dra. Hj. Sri Hartarti, M.Pd
NIP. 196003051984032001

Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN MERONCE KERANG DI TK BHAKTI MUARA MAIS KABUPATEN PASAMAN BARAT

Nama : ERNANI
TM/NIM : 2008/07830
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Februari 2011

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|-----------------|------------------------------------|---------|
| 1. Ketua : | Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 1. |
| 2. Sekretaris : | Dra. Hj. Sri Hartarti, M.Pd | 2. |
| 3. Anggota : | Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 3. |
| 4. Anggota : | Drs. Indra Jaya, M.Pd | 4. |
| 5. Anggota : | Saridewi, S.Pd., M.Pd | 5. |

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Februari 2011

Yang menyatakan,

ERNANI
NIM. 07830

ABSTRAK

Peningkatan Kreativitas Anak melalui permainan meronce kerang di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten pasaman barat

Ernani

Penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang di TK Bhakti muara mais. Setelah penelitian ini dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak. Teknik penelitian ini adalah: pengamatanobservasi dan wawancara, Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang sebagai berikut: 1) dengan menggunakan permainan meronce kerang maka dapat meningkatkan kreativitas anak ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang baik dengan persentase 46% menjadi 78% pada siklus II. 2) untuk indikator anak mampu melakukan kegiatan meronce kerang anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 40% menjadi 73% pada siklus II. 3) untuk indikator anak mampu meronce kerang sesuai dengan bentuk yang disukai anak, anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 33% menjadi 80% pada siklus II. 4) untuk indikator anak dapat menceritakan apa yang di roncenya, anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 33% menjadi 80% pada siklus II. 5) untuk indikator anak yang dapat mengenal bentuk pada pertemuan III Siklus I anak yang memperoleh nilai baik 60% menjadi 73% pada siklus II. 6) pada indikator anak yang dapat mengenal warna dan bentuk pada pertemuan III Siklus I anak yang memperoleh nilai baik 60% menjadi 80% pada siklus II. 7) permainan meronce kerang merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pengembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan meronce kerang pada anak kelompok B TK Bhakti Muara Mais.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, Penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : **“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat”**. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG – PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

5. Staf Dosen yang mengajar beserta Tata usaha pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi dorongan dalam pembuatan Skripsi ini.
6. Kedua orang tua, kakak-kakak, adik-adik serta teman dan sahabat penulis yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis
7. Ibu Ermawati S.Pd selaku Kepala TK Bhakti Muara Mais memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi penelitian ini.
8. Siswa anak didik TK Bhakti Muara Mais, khususnya kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

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

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Pemecahan masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian Kreativitas	9
2. Komponen Pokok Kreativitas	10
3. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	12
4. Faktor-faktor Penghambat Kreativitas	13
5. Pengembangan Kreativitas dalam Keluarga	13
6. Pengembangan Kreativitas di Lingkungan Sekolah	14
B. Permainan	15

1. Alat Permainan	15
C. Pengertian Bermain Meronce.....	16
1. Manfaat Meronce	18
2. Pengertian Kerang	18
3. Ciri-ciri Kerang	19
4. Perkembangan Seni Rupa Anak Usia Dini	19
D. Penelitian Relevan	21
E. Kerangka Berfikir	22
F. Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	25
B. Setting Penelitian	25
C. Subjek penelitian	26
D. Objek Penelitian	26
E. Prosedur Penelitian.....	26
F. Indikator Keberhasilan	36
G. Sumber Data	36
H. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	37
I. Instrumen Penelitian.....	37
J. Analisa Data	39
K. Jadwal Penelitian	40

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	41
B. Pembahasan	73

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	82
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Observasi Kemampuan Kreativitas Anak	38
2. Wawancara Anak dalam Permainan Meronce	38
3. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang pada Kondisi Awal	42
4. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang Setelah Tindakan Siklus I	47
5. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I	53
6. Hasil Rata-rata Penilaian Kreativitas Anak pada Siklus I	54
7. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang Setelah Tindakan Siklus II	61
8. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II	67
9. Hasil Rata-rata Penilaian Kreativitas Anak pada Siklus II	69

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kemampuan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang pertemuan 1,2,3 pada siklus I	52
2. Kemampuan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang pertemuan 1,2,3 pada siklus II	66
3. Peningkatan Hasil Wawancara Anak Siklus I dan Siklus II	68
4. Peningkatan Penilaian Kreativitas Anak Siklus I dan Siklus II	71

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka berpikir permainan Meronce kerang untuk meningkatkan kreativitas anak	23
2. Siklus Penelitian	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Satuan Kegiatan Harian	
2. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Meronce Kerang	
3. Format Wawancara	
4. Hasil Rata-rata Penilaian Kreativitas Anak	
5. Foto Penelitian	
6. Surat Penelitian	
7. Surat Balasan Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan Nasional di Negara kita sebagaimana dalam Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 (dalam Depdiknas 2008:21) yang berbunyi “pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, Bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia sehat bertanggung jawab”. Seiring dengan perkembangan teknologi hendaknya kita sebagai generasi muda yang berfungsi sebagai pemegang tongkat estapet perjuangan bangsa haruslah siap untuk berkompetisi dengan bangsa lain dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi karena begitu pentingnya ilmu pengetahuan bagi kita semua hendaknya harus membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan. Pembekalan diri ini dapat dilaksanakan sejak masih berusia dini hingga dewasa nanti.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal, dilembaga ini anak pertama kali keluar dari lingkungan keluarga dan bertemu dengan orang-orang yang baru anak kenal dan dilembaga ini anak beraktifitas melakukan kegiatan belajar sambil bermain, yang diawasi oleh beberapa guru di TK tersebut.

Pengembangan potensi yang ada pada diri anak tersebut sangat baik dilakukan saat anak berusia 2 sampai 6 tahun. Menurut UU No.20 Tahun 2003

(dalam Depdiknas 2003:1) tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 tentang Pendidikan Anak Usia Dini berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini juga tumbuh dan berkembangnya kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide serta membangun sistem berpikir yang langsung dapat mereka gunakan, pada masa kanak-kanak yang disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan mempengaruhi pembentukan kepribadian anak dikemudian hari anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas dan kemampuan emosi yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan pembentukan pribadi pada masa mendatang.

Bermain merupakan wahana yang penting bagi perkembangan berpikir anak, melalui suasana kegiatan yang kreatif dan pendekatan yang berorientasi, Bermain yang dilakukan adalah bermain kreatif dan menyenangkan dengan memperhatikan perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan yang dilakukan bermain sambil belajar adalah perkembangan seni yang mempunyai kompetensi dasar yaitu anak dapat memahami konsep bentuk dan warna yang menghasilkan karya seni sehingga kreativitas anak dapat berkembang seoptimal mungkin. Perkembangan seni dapat dilakukan dengan metode pembelajaran seperti pemberian tugas, praktek langsung, bercakap-cakap, tanya jawab. Dengan

menngunakan metode ini pembelajaran memberikan interaksi yang berbeda-beda untuk anak didik. Pembelajaran dilakukan melalui berbagai metode dan media yang berfariasi akan memberikan ransangan pada anak untuk beraktivitas dan berkreaitivitas dan akan memberikan pengalaman kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek dan sumber belajar yang ada dilingkungan.

Kurikulum Berbasis Kompetensi menyatakan bahwa tujuan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosial, kognitif, bahasa, fisik motorik kemandirian dan seni, guru TK hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai oleh anak usia dini karena ini tugas perkembangan masa kanak-kanak yang harus diselesaikan.

pengembangan kreativitas anak berkaitan juga dengan menggunakan gerak untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta dan mengubah sesuatu. Perkembangan motorik halus ini terjadi pada saat bermain, pada saat bermain itulah anak merlatih koordinasi tangan dan mata.

Anak yang cerdas dalam melakukan kegiatan akan terlihat menonjol lebih dari anak seusia perkembangannya. Ketika anak diberi tugas berkaitan dengan keterampilan tangan seperti dalam kegiatan meronce, hasil dari kegiatan anak akan terlihat tersusun rapi dan indah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan yang lebih baik secara fisik maupun psikis, untuk itu pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki

keterampilan dan kreativitas dalam melayani pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kemampuan perkembangan yang dicapai sesuai dengan perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni untuk itu dapat memberikan pelayanan dalam mengembangkan kemampuan dasar dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada masing-masing anak terutama dalam perkembangan seni yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Pengembangan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya yang bercirikan pemikiran divergen, oleh kelenturan, kelancaran, keaslian, dan pendalaman berpikir. Pengembangan kreativitas bagi anak hendaklah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan. Dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri hasil kegiatan yang mereka lakukan, dengan begitu anak akan berucap saya bisa, dengan demikian mereka akan selalu mencoba dan mencoba.

Berdasarkan proses pembelajaran anak usia dini peneliti melihat begitu banyak kegiatan yang merangsang berkembangnya kreativitas anak seperti: meronce, kolase, bermain balok, membentuk dengan plastisin, dan masih banyak kegiatan lainnya. Potensi peserta didik meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor, pengembangan kreativitas anak dapat kita temukan dalam ketiga aspek di atas sebagaimana kita lihat dalam pengembangan kurikulum pembelajaran anak usia dini yang meliputi pengembangan moral agama, emosional dan sikap perilaku, pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa seni dan fisik motorik anak.

Kenyataan yang peneliti temui dilapangan yaitu di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat bahwa kurangnya alat permainan yang dapat menunjang kreativitas anak sehingga membuat anak tidak tertarik dalam melakukan kegiatan meronce, karena guru hanya menggunakan kertas dan pipet yang warnanya kurang menarik bagi anak, anak juga tidak mampu untuk mengembangkan apa yang ditugaskan kepadanya yang selalu bergantung kepada orang lain dan anak kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan, hal ini disebabkan oleh alat permainan yang kurang bervariasi, guru kurang memberikan metode, media yang digunakan masih sedikit sehingga masih terlihat kurangnya kreativitas anak. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kreativitas anak maka guru dapat menggunakan kerang yang diberi warna untuk kegiatan meronce sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sehubungan dengan uraian di atas penulis merasa perlu meningkatkan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat dengan jumlah murid 15 orang pada kelompok B terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Permainan meronce yang peneliti lakukan di TK Bhakti Muara Mais menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan demikian melalui permainan ini peneliti dapat meningkatkan Kreativitas anak melalui Permainan Meronce Kerang di TK Bhakti Muara Mais.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi anak melalui Permainan Meronce di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat Kelompok B sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya alat permainan
2. Anak kurang tertarik dengan kegiatan meronce
3. Kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan meronce

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas terlihat kurangnya kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan meronce yang dilakukan anak, maka dapat dibatasi masalah sebagai berikut : anak kurang tertarik dengan kegiatan meronce yang dilakukan sehingga kreativitas anak tidak muncul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : apakah dengan permainan meronce dapat meningkatkan kreativitas anak.

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan meronce dengan menggunakan media yaitu kerang yang diberi warna sehingga bentuknya menarik.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang di TK Bhakti muara mais. Setelah penelitian ini dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak.

G. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Bagi anak kelompok B diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam permainan meronce.
- b. Bagi guru kolabolator penelitian yaitu guru yang mengajar, di TK Bhakti Muara Mais dapat mengetahui bahwa permainan meronce kerang dapat meningkatkan kerativitas
- c. Bagi peneliti : sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kualitas pembekajaran khususnya dalam penggunaan alat Permainan Meronce di TK Bhakti Muara Mais Kabupaten Pasaman Barat kelompok B untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- d. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Suratno (2005:23) terdapat banyak batasan tentang kreativitas seperti *National Advisory Committee On Creative And Cultural Education* (NACCE) atau pendidikan (Inggris). Menyebutkan kreativitas sebagai bentuk yang bersifat asli (original) selanjutnya Eliot dalam Suratno (2005:24) menyatakan bahwa kreativitas sangat dekat dengan imajinasi. Lebih lanjut dinyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai ia tidak mengkaitkan kreativitas dengan produk akhir penekanannya adalah proses dalam memecahkan masalah dan membuat ide. Berdasarkan pendapat tersebut maka kreativitas dalam penelitian ini sebagai suatu kegiatan mental yang dilakukan anak untuk membangun idea atau gagasan baru.

Kreativitas dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak diharapkan dengan sendirinya berkembang. Oleh sebab itu penulis menggunakan kegiatan meronce kerang sebagai media untuk membantu peningkatan kreatifitas anak. Oleh Sumanto (2005:137) meronce adalah cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Kreativitas

Menurut *Gordon* dalam *Moeslichatoen* (1985:19) kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Menurut *Deviari Mariani* (2008:1) dalam *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*, kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Menurut *Drevdal*, dalam *Deviari Mariani* (1999:1) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mencakup pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk Kreativitas berupa produk seni, kesusastaan, produk ilmiah atau juga bersipat prosedural dan juga kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari

informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Munandar, (1995:1) mendefenisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah: kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

2. Komponen pokok kreativitas

Suharnan, dalam Deviarimariani (1999:2) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen-komponen pokok dalam kreativitas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Aktivitas berfikir, kreativitas selalu melibatkan proses berfikir di dalam 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 orisinal, 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.

Menurut *Feldman*, dalam Deviarimariani (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 (*inovasi*) dan pengembangan (*evolusi*) dari hal yang sudah ada.
- d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah dan merperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan komponen pokok kreatifitas adalah aktivitas berfikir yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, menemukan dan

menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal yang baru serta berguna dan bernilai bagi karya yang dihasilkan dari kreativitas itu harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

3. Ciri-Ciri Anak kreatif

Individu yang memiliki potensi kreatifitas tinggi menunjukkan sikap dan perilaku yang kadang-kadang tidak banyak dimiliki orang. Utami Munandar (2004:15) ada tiga kondisi dari pribadi kreatif yaitu:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman
- b. Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang
- c. Kemampuan bereksprimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

Utami Munandar (2004:17) mengemukakan beberapa ciri-ciri orang kreatif antara lain:

- a) Suka humor, tidak kaku dan tidak tegang dalam bekerja
- b) Suka pada pekerjaan yang menantang
- c) Cukup kuat memusatkan perhatian
- d) Suka mengemukakan ide-ide baru dan bersifat imajinatif
- e) Lebih sensitif terhadap keadaan-keadaan orang lain

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri anak kreatif itu adalah memiliki sifat terbuka terhadap pengalaman dan menilai pribadi seseorang sehingga mampu bereksprimen dengan konsep serta memiliki sifat humor dan sensitif terhadap keadaan diri orang lain.

4. Faktor-faktor Penghambat Kreatifitas

Menurut Dafit Kamber (dalam Mangun Hardjono, 1986:30) yang dapat mempengaruhi berkembangnya kreativitas seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- a. Faktor genetik
- b. Adanya keterbukaan dalam keluarga
- c. Adanya kebebasan psikologis
- d. Kehidupan yang sering berpindah-pindah
- e. Tersedianya fasilitas yang memadai

Anik Pamilu (2007:59) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain:

- 1. Kedekatan emosi
- 2. Kebebasan dan respek
- 3. Menghargai prestasi dan kreativitas

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

5. Pengembangan kreativitas Dalam keluarga

Dalam perkembangan psikologi mereka yakin bahwa semua anak dilahirkan dalam potensi untuk menjadi kreatif. Dengan demikian Perkembangan kreatifitas perlu diberi kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang. Monti (2003:52) mengemukakan salah satu yang mendukung perkembangan kreativitas yaitu lingkungan keluarga, karena kondisi yang awal yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas sangat menentukan

untuk perkembangan kreativitas selanjutnya, dan mengatakan bahwa hubungan antara orang tua dan anak yang tidak positif, yaitu karena orang tua yang tidak terlalu melindungi terhadap anak dapat mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri yang mendukung kreativitas anak.

Dengan demikian pengembangan kreativitas dalam keluarga sangatlah penting karena merupakan kondisi awal yang menguntungkan timbulnya kreativitas anak dan dapat membuat anak untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreativitasnya.

6. Pengembangan Kreativitas di lingkungan Sekolah

Monty (2003:114) mengemukakan beberapa hal yang dapat memacu perkembangan kreativitas anak disekolah, antara lain:

1. Pengaturan kelas
Meliputi pengaturan tempat duduk dimana semua anak dapat melihat dengan mudah dalam diskusi kelas.
2. Suasana pembelajaran yang menyenangkan.
Hanya dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat setiap anak berani untuk mengembangkan pikiran-pikiran yang kreatif.
3. Persiapan guru
Guru harus menjadi fasilitator dan bertugas dalam mengembangkan kreativitas anak.
4. Sikap Guru
Sikap terbuka menerima gagasan dan perilaku setiap siswa dan tidak cepat memberikan kritikan celaan dan hukuman, memerlukan siswa dengan adil dan objektif.
5. Metode pengajaran
Metode yang dimaksud yaitu dilibatkan secara aktif dalam masalah yang nyata dan menantang.

B. Permainan

1. Alat Permainan

Permainan meronce kerang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sehingga menimbulkan suatu kreativitas, kesenangan dan kepuasan bagi anak. Anak usia dini selalu melakukan kegiatan bermain dengan kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa ada keterpaksaan. Dengan demikian permainan meronce kerang dapat membentuk dunia anak yang dianggap nyata dari kehidupan yang sebenarnya dilihat dari cara berpikir maupun daya simaknya dan dapat mengungkapkannya kembali. Permainan meronce kerang merupakan permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Pengertian alat permainan menurut Sodono (1995:7) menyatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Sehubungan dengan alat permainan di atas ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai bentuk utuhnya dan lain-lain. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan.

Sehubungan menurut sudono (1995:8) Menyatakan bahwa untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif . kegiatan aktif dan menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya yang merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan mennyuburkan proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) mennyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaanya disiapkan pendidik juga harus bervariasi. Alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di ataspeneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak

C. Pengertian Permainan Meronce

Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak, alat permainan merupakan bahan mentah bagi anak untuk mengembangkan dirinya dengan menyangkut aspek perkembangan.

Menurut Sumanto (2005:157) meronce adalah cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali, dan sejenisnya.

Sehubungan menurut Sudilarsih (2010:4) dalam Pintar dunia batita dan mainan edukasi anak, meronce adalah merupakan salah satu stimulasi untuk mengasah kemampuan motorik halus anak.

Selanjutnya Menurut Gutama (dalam depdiknas 2008:81) bahwa meronce adalah kegiatan yang terpenting untuk mengetahui kemampuan klasifikasi benda dan menuangkanya menjadikannya sebagai sebuah karya seni.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa meronce adalah membuat benda hias dengan memasukkan benda-benda yang dilubangi atau sengaja dilubangi dengan memakai bantuan benang serta dapat mengklasifikasikan benda sehingga menjadi karya seni yang dapat mengasah kemampuan motorik halus anak.

Tahapan-tahapan dalam meronce

1. Awalnya hanya bermain-main dan asal merangkai akhirnya mampu meronce dengan berbagai variasi yang menghasilkan karya seni
2. Anak diberi kebebasan dalam kegiatan meronce agar mereka bekerja dengan penuh ketekunan
3. Anak belajar meronce secara bertahap akhirnya menemukan bentuk rangkaian yang teratur dan menghasilkan karya seni.

1. Manfaat Meronce

Meronce merupakan seni untuk membangun kreativitas anak agar fisik motorik halus anak dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diharapkan untuk itu guru harus bisa memupuk keterampilan anak dibidang meronce.

Menurut Djoko (2008:2) dalam manfaat permainan meronce bahwa manfaat meronce adalah :

1. Dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak
2. Dapat melatih konsentrasi anak
3. Belajar mengelompokkan bentuk warna dan jenis
4. Mengasah kreativitas dengan kemampuan mengkombinasi
5. Dapat mengenalan berbagai bentuk dan mempermudah anak untuk mengenal lingkungannya.

2. Pengertian Kerang

Pengertian kerang menurut Bivalvia: (2009:2) dalam wikipedia bersifat umum dan tidak memiliki arti secara biologi namun penggunaanya luas dan dapat dipakai dalam kegiatan ekonomi.

- a. Dalam pengertian paling luas kerang berarti semua moliska dengan sepasang cangkang lebih tepat orang menyebutnya kerang-kerangan.
- b. Kata kerang dapat pula berarti semua kerang-kerangan yang hidupnya menempel pada suatu objek di dalamnya termasuk jenis-jenis yang dapat dimakan seperti kerang merah dan kerang hijau.
- c. Kerang juga dipakai untuk menyebut berbagai kerang-kerangan yang bercangkang tebal, berkapur dengan pola radial pada cangkang yang tegas
- d. Dalam pengertian yang paling sempit kerang adalah kerang darah (*anadaragranosa*) sejenis kerang budidaya yang umum dijumpai di wilayah *indopasifik* dan banyak dijual diwarung atau rumah makan yang menjual hasil laut.

3. Ciri-ciri Kerang :

- a. Semua kerang-kerangan memiliki sepasang cangkang.
- b. Kerang tidak memiliki kepala (juga otak) dan hanya simping yang hanya memiliki mata.
- c. Sistem sirkulasi terbuka dan tidak memiliki pembuluh darah.
- d. Makanan kerang adalah plankton dengan cara menyaring.
- e. Semua kerang adalah jantan ketika muda akan menjadi betina seiring dengan kedewasaannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kerang adalah hewan air yang termasuk hewan yang bertubuh lunak dan memiliki banyak kegunaan dan manfaat yaitu dapat dipergunakan sebagai seni terapan meronce misalnya seperti membuat seuntai kalung dan beberapa untai Kalung, gelang, dan yang lainnya yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

4. Perkembangan seni rupa anak usia dini.

Pengertian seni bagi anak usia dini pada dasarnya adalah permainan yang memberikan kesenangan batin (rohani) baik yang berkarya seni maupun bagi yang menikmatinya. Para pendidik harus memperhatikan kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak karena permainan merupakan kegiatan jasmani yang dapat membentuk sebagian besar perkembangan kepribadian anak misalnya: sikap mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial dan fisik.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Seni budaya dan keterampilan secara bervariasi untuk meningkatkan pengalaman estetika dalam bentuk kegiatan

berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pandangan melalui seni dan belajar tentang seni.

Menurut Feldman (1967 : 7) menyatakan meronce dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara merubah fungsi lama menjadi fungsi baru (daur ulang) misalnya seuntai kalung dengan berbagai bentuk dan berbagai warna dirubah menjadi beberapa untai kalung dengan ditambah berbagai variasi seperti penambahan bahan yang lain yang tidak terdapat pada untaian kalung tadi sehingga bentuknya lebih menarik.

Menurut Sumanto (2005:6) seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan bernilai seni dan lain-lain.

Mengekspresikan diri melalui teknik meronce merupakan permainan menciptakan kreasi untuk memperoleh rasa kepuasan, memahami keindahan, dan melatih imajinasi, oleh Pamadhi (2008 : 9) bahwa meronce dapat meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan rasa komposisi dalam mengatur benda. Sehingga dalam penataan ini akan bermanfaat untuk melatih imajinasi melalui kontruksi bentuk dan bahan melatih ketelitian dalam menyusun benda-benda dengan meronce dapat melatih antara benda yang satu dengan yang lainnya.

Selanjutnya seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata, unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata.

Penguasaan guru wawasan tugas perkembangan seni rupa juga sangat membantu dalam membuat perencanaan program kegiatan belajar bagi anak agar tiap anak dapat menjalani hidup dalam masa kanak-kanaknya dan menyiapkan diri untuk menjadi orang dewasa yang berguna bagi pribadi dan anggota masyarakat.

Melalui perencanaan pengembangan bagi guru akan mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan, dan membuat generalisasi. Dengan mengembangkan kreativitas anak dapat menggerakkan anak untuk memotivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi serta dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara, mendengar, menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara perbal dan tetap.

Sehubungan dengan pendapat para ahli diatas bahwa seni rupa adalah suatu hasil karya yang dapat dilihat oleh indera mata yang memiliki sifat keindahan dan diciptakan menggunakan elemen atau unsur yang berwujud nyata.

D. Penelitian Relevan

1. Skripsi Hamini (2010) tentang peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui pendekatan model mopin (mobil pintar) di PAUD Amanah Bunda Kelurahan Pegambiran Ampalu Lubuk Begalung Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui

peningkatan model mopin dengan hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 54,56% sedangkan pada siklus II mencapai 74,74%.

2. Skripsi Ira Yulianti (2010) tentang meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangun ruang di TK Islam Baiturrahman Lasi Mudo Candung, Hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan bangun ruang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangun ruang ini diperoleh hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 43% sedangkan hasil pada siklus II mencapai 75%.

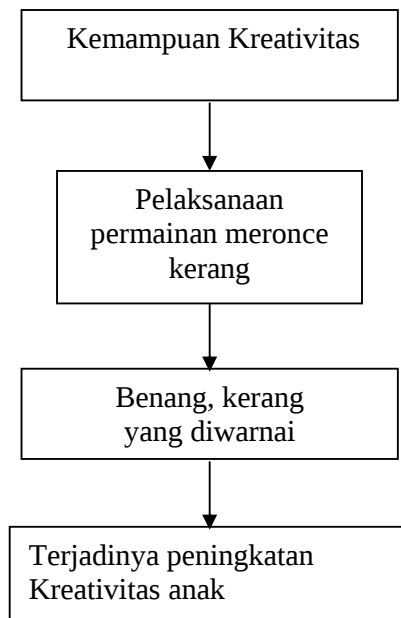
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya terhadap anak untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan model mopin dan permainan bangun ruang dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

E. Kerangka Berpikir

Melihat pentingnya pengembangan kreativitas anak dikembangkan, pada anak usia dini belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks maka pelaksanaan pembelajaran permainan meronce kerang dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan sesuai dengan seni dan imajinasi yang dimiliki oleh anak usia dini dan penggunaan alat permainan berupa benang kerang yang diberi warna yang menarik bagi anak.

Merupakan salah satu pengembangan seni dan dapat meningkatkan kreativitas anak alat permainan meronce kerang terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak dengan warna yang menarik membuat anak merasa senang dalam melakukan permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Permainan meronce kerang ini diharapkan anak kelompok B TK Bhakti Muara Mais akan lebih mampu untuk berkreasi dan menciptakan sesuatu yang menarik.

Maka dapat kita lihat penggunaan permainan meronce kerang untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Bhakti Muara Mais seperti bagan berikut.



Bagan 1. Kerangka berpikir permainan Meronce kerang untuk meningkatkan kreativitas anak.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak dalam permainan meronce dengan menggunakan kerang yang berkontribusi dalam proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan meronce kerang sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan permainan meronce kerang maka dapat meningkatkan kreativitas anak ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang baik dengan persentase 46% menjadi 78% pada siklus II.
2. Untuk indikator anak mampu melakukan kegiatan meronce kerang anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 40% menjadi 73% pada siklus II.
3. Untuk indikator anak mampu meronce kerang sesuai dengan bentuk yang disukai anak, anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 33% menjadi 80% pada siklus II.
4. Untuk indikator anak dapat menceritakan apa yang di roncenya, anak yang memperoleh nilai baik pada siklus I 33% menjadi 80% pada siklus II.
5. Untuk indikator anak yang dapat mengenal bentuk pada pertemuan III Siklus I anak yang memperoleh nilai baik 60% menjadi 73% pada siklus II.
6. Pada indikator anak yang dapat mengenal warna dan bentuk pada pertemuan III Siklus I anak yang memperoleh nilai baik 60% menjadi 80% pada siklus II.
7. Permainan meronce kerang merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

8. 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.
9. Dengan mengembangkan kreativitas dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri dan dengan mengembangkan kreativitas dapat membentuk kemampuan berfikir anak.
10. Agar tujuan pengembangan kreativitas 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 pengembangan kreativitas anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
11. Memperkenalkan anak tentang konsep seni dengan menggunakan permainan meronce kerang yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak bahwa permainan meronce kerang dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk mengembangkan kreativitas secara sederhana dan dapat mengetahui nilai seni pada anak tersebut.
12. Melalui permainan meronce kerang dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi peningkatan kreativitas anak. Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan 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.

13. Pengembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan meronce kerang pada anak kelompok B TK Bhakti Muara Mais.

B. Saran

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

1. Bagi guru permainan meronce ini dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dalam permainan yang disajikan oleh guru tersebut.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Bhakti Muara Mais hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kreativitas anak seperti permainan meronce

kerang agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kreativitas 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

- Alwen Betri dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di LPTK Padang*: UNP
- Anik Pamilu. 2007. *Mengembangkan Kreativitas Dan Kecerdasan Anak* Yogyakarta: Citramedia.
- Anggani Sudono, 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto Suharsimi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bivalvia. 2009. *Pengertian kerang*: <http://id.Wikivedia.org/wiki/Kerang> (diakses 12 Juli) online
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press
- Depertemen Pendidikan Nasional. 2007. *Didaktika Jurnal Pendidikan* Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jalarta Depdiknas
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: B4/PGB/04
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Penyelenggaraan Penitipan Anak*. Jalarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Penelitian di Tamak Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Deviari Mariani Wordpress.com 06/12/ *Bermain Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Diakses 20 Juni) Online
- Hurlock, B. Elizabet 1978. *Perkembangan Anak (jilid 2)*. Jakarta: Erlangga
- Joko. 2008. *Manfaat Permainan Meronce*: <http://Blogspot.com/0301>. Archiive (diakses 06 Juli Online)
- Maykes Tetjasaputra. 2001. *Bermain Mainan Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo