

LAPORAN PENELITIAN

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN DENGAN BARANG BEKAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DAAR ALFALAH TANJUNGBALAI

Diajukan sebagai salah satu Tugas Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas

**Oleh:
DAMAYANTI
0314227067**



**PRODI PENDIDIKAN PROFESI GURU
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Perumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Kerangka Teoritis	11
1. Hakikat Anak Usia Dini	11
a. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini	11
b. Pendidikan Anak Usia Dini	13
2. Kreativitas Anak Usia Dini	15
a. Pengertian Kreativitas	15
b. Ciri-Ciri Kreativitas	18
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	22
d. Tujuan Pengembangan Kreativitas	24
e. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	26
3. Metode Bermain dengan Barang Bekas	29
a. Pengertian Metode Bermain dengan Barang Bekas	29
b. Langkah-Langkah Metode Bermain	34
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Tindakan	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian	40
D. Prosedur Observasi	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Hasil Pra Siklus	41
2. Deskripsi Hasil Siklus I	44
3. Deskripsi Hasil Siklus II	50
B. Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia Dini	38
Tabel 4.1. Kreativitas Anak Selama Pra Siklus	42
Tabel 4.2. Skor Kreativitas Anak Selama Pra Siklus	43
Tabel 4.3. Kreativitas Anak Selama Siklus I	46
Tabel 4.4. Skor Kreativitas Anak Selama Siklus I	47
Tabel 4.5. Kreativitas Anak Selama Siklus II	53
Tabel 4.6. Skor Kreativitas Anak Selama Siklus II	54
Tabel 4.7. Peningkatan Kreativitas Anak	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Penelitian	34
Gambar 3.1. Desain PTK Model Taggart dan Kemmis	37
Gambar 4.1. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Pra Siklus	43
Gambar 4.2. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Siklus I	48
Gambar 4.3. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Siklus II	54
Gambar 4.4. Histogram Peningkatan Persentase Kreativitas Anak	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana melalui proses kegiatan bimbingan, tuntunan kepada anak sehingga memiliki kecerdasan intelegensi, emosional dan spiritual dan menjadi *insan kamil* dalam hidup dan kehidupannya kelak.¹ Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya. Selain itu berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi dan memupuk bakat atau kreativitas sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang dicanangkan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14, yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut².

¹. Ananda Rusydi, (2017), *Inovasi Pendidikan* , Medan : Widya Pustaka, Hal : 4.

². Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing, hal : 9

Dalam pandangan Islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar naqliyah maupun dasar aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat dijelaskan dalam firman Allah Surat Al-Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ {1} خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ {2} اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ {3}
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ {4} عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ {5}

Artinya :”Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam.Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui.³

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia. Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif suatu masalah, dan pertanyaan yang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir apabila kaya kreatif dan inovatif berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas

³. Dapertemen Agama Ri, (2004), *Al Jumanatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahanny*, Jakarta : CV.Penerbit J Art, h : 597

sesungguhnya merupakan fenomena yang interes dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia⁴

Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting, karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan. Meningkatkan kreativitas termasuk bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Dengan demikian pengembangan kreativitas pada anak, khususnya usia dini sangatlah penting.

Di RA Daar Alfalah Tanjungbalai, kegiatan belajarnya antara lain meliputi: menggambar, menyanyi, menempel, melipat, bercerita, mewarnai gambar, meronce, mencocok, merobek, mengecap, menggunting, berhitung, menulis dan membaca. Kegiatan atau metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung menggunakan metode bercerita, mencontoh/meniru dan latihan. Artinya anak-anak dalam mengerjakan tugas-tugas selalu mengikuti

⁴ . Istiqomah, N. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen Tahun 2011/2012. Skripsi*. Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012

contoh-contoh dan menirukan apa yang diberikan oleh guru. Begitu pula dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, guru-guru di RA Daar Alfalah Tanjungbalai cenderung menggunakan metode bercerita dan mencontoh / menirukan serta pemanfaatan fasilitas yang diperlukan termasuk penggunaan media pembelajaran masih belum disajikan secara maksimal. Hal ini berdampak pada hasil karya anak-anak yang diciptakan belum menunjukkan kualitas yang baik.

Kenyataan inilah yang perlu diluruskan, sebab pengembangan kreativitas jika diikuti anak dengan cara mencontoh/meniru berarti kreativitas atau kebebasan berekspresi bagi anak tidak dapat tersalurkan. Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu ditumbuhkembangkan kebebasan, keberanian, spontanitas, orisinalitas pada diri anak. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kreativitas anak harus dilakukan dengan cara menarik perhatian dan minat anak dan salah satu cara atau jalan yang sangat mudah yaitu melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak-anak pada saat itu yaitu bermain.

Anak tidak terpisahkan antara bermain dan bekerja. Bagi anak bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja, kesenangannya, dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, cinta kasih, dan lain-lain. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosionalnya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan

otot-otonya tetapi lebih dari itu. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari.⁵

Pengembangan kreativitas anak lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak. Beberapa penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain telah banyak dilakukan, diantaranya hasil penelitian Khairi Anggraini (2012) tentang “Peningkatan Kreativitas Anak melalui pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas di Taman Kanak-Kanak Padang” menyimpulkan bahwa melalui pemanfaatan kardus bekas dalam membuat mainan dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan kreativitas anak dengan dilihat dari siklus I hanya 60% sebelum tindakan dan setelah tindakan yang telah di lakukan yaitu siklus II menjadi 75%⁶

Spodek dan Sarcho, menjelaskan bahwa dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif⁷

⁵ . Muazzomi, N. (2014) Peran Bermain dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, Vol.16, No.2:11-14. 2014

⁶ . Khairi Anggraini, (2012) “Peningkatan Kreativitas Anak melalui pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas di Taman Kanak-Kanak Padang.. *Jurnal Pesona PAUD*, vol.1.No1,hal : 6

⁷ . Montolalu, B.E.F., dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010

Menurut Montolalu, pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangannya yang kemudian memberikan kepuasan baginya. Sementara Roger, dkk⁸ menyebutkan bahwa setiap anak ingin selalu bermain sebab dengan bermain, anak merasa rileks, senang dan tidak tertekan. Dimanapun, dalam kondisi apapun, anak akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Bermain bukan berarti membuang-buang waktu juga bukan berarti membuat si anak menjadi sibuk sementara orang tuanya mengerjakan pekerjaan sendiri.

Dengan demikian anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain, dan lain-lain. Bermain adalah unsur yang terpenting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak yaitu bermain dengan barang bekas atau barang sisa. Barang bekas atau sisa yang dimaksud adalah sampah rumah tangga atau barang-barang yang sudah tidak terpakai yang akhirnya dibuang. Menurut

⁸. Muazzomi, N. Peran Bermain dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, Vol.16, No.2:11-14. 2014

Montolalu⁹, beberapa contoh barang bekas atau barang sisa yang dapat digunakan sebagai alat bermain antara lain: kertas bekas (majalah, koran, kantong beras), kartus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, *styrofoam* dan busa, tali, tutup botol dan karet. Barang-barang bekas yang digunakan sebagai alat bermain haruslah aman dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menarik minat anak untuk aktif belajar dan bermain.

Melalui metode bermain dengan barang bekas, diharapkan anak lebih kreatif dan imajinatif karena pada saat bermain dengan bahan barang bekas, fantasi atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Oleh karenanya salah satu kegiatan pembelajaran dengan bermain dari bahan barang bekas atau barang sisa di Taman Kanak-Kanak untuk mengembangkan kreativitas anak, sangatlah penting dilakukan. Untuk itu agar kreativitas anak di RA Daar Alfalah Tanjungbalai terealisasi secara optimal, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan alat permainan yang terbuat dari barang bekas, dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia 5-6 atau usia pra sekolah.
2. Rendahnya kreativitas anak usia 5-6 di RA Daar Alfalah Tanjungbalai.

⁹ Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal: 9

3. Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Daar Alfalah Tanjungbalai masih belum optimal.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru di RA Daar Alfalah Tanjungbalai cenderung menggunakan metode bercerita, mencontoh/meniru.
5. Pemanfaatan media pembelajaran masih belum disajikan secara maksimal.
6. Kreativitas atau kebebasan berekspresi bagi anak tidak dapat tersalurkan karena selama ini anak hanya mencontoh/meniru apa yang dilakukan guru.

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan terarah. Oleh karena itu penulis mencoba menggunakan metode bermain dengan barang bekas dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019?
2. Bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukannya metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019?

3. Apakah ada peningkatan Kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019
2. Untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukannya metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019
3. Untuk mengetahui Adakah peningkatan Kreativitas anak usia 5-6 tahun dapanmelalui metode bercerita di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Secara konseptual hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019.

- b. Sebagai khasanah keilmuan khususnya dalam hal upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai masukan kepada guru untuk lebih banyak lagi meningkatkan kreativitas anak tidak hanya menggunakan metode bercerita tetapi dengan metode lainnya di sekolah tersebut.
- b. Sebagai landasan empiris atau kerangka acuan bagi peneliti berikutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia ini juga merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat usia ini disebut sebagai usia emas (*golden age*).¹⁰

Jika ditinjau dari sudut psikologi perkembangan anak, masa anak merupakan satu fase yang harus dilalui setiap individu manusia untuk sampai ke fase kedewasaannya. Ramli¹¹, menjelaskan bahwa masa usia dini merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. Secara umum, karakteristik masa usia dini ditandai dengan beberapa karakteristik pokok sebagai berikut:

1) Masa usia dini adalah masa yang berada pada usia pra sekolah

Masa usia 4-6 tahun disebut masa pra sekolah karena pada masa ini anak umumnya belum masuk sekolah dalam pengertian sebenarnya. Artinya pada masa tersebut anak-anak belum belajar keterampilan akademik secara formal seperti diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Di RA anak dibantu

¹⁰ . Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing, hal : 3

¹¹ Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

mengembangkan keseluruhan aspek kepribadiannya sebagai dasar tahap perkembangan selanjutnya dan persiapan untuk memasuki pendidikan di SD.

2) Masa usia dini masa usia pra kelompok

Masa usia dini merupakan masa usia pra kelompok karena pada masa tersebut anak-anak belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial kelompok. Dalam hal ini mereka mempelajari dasar-dasar perilaku yang diperlukan dalam kehidupan bersama sebagai persiapan penyesuaian diri saat mereka memasuki jenjang pendidikan SD dan memasuki tahap perkembangan selanjutnya.

3) Masa usia dini masa meniru

Pada masa ini anak senang sekali menirukan perkataan dan tindakan dari orang-orang di sekitarnya. Dengan meniru anak-anak dapat mengembangkan perilaku mereka sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan secara lebih baik. Meskipun demikian, anak juga menunjukkan imajinasi dan kreativitas dalam pola tingkah laku mereka.

4) Masa usia dini adalah masa bermain

Anak usia pra sekolah senang sekali bermain untuk mengeksplorasi lingkungannya, meniru perilaku orang lain, dan mencobakan kemampuannya sendiri. Kegiatan bermain tidak bisa dipisahkan dengan anak-anak karena pada masa tersebut sebagian besar waktu anak-anak dihabiskan untuk bermain dengan

mainannya. Bermain merupakan aktivitas penting bagi anak karena itu pendidikan di RA dilaksanakan melalui kegiatan permainan. Melalui permainannya tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek kepribadiannya.

5) Anak pada masa usia dini memiliki keberagaman

Anak-anak pada usia dini sangat beragam, tidak hanya dari segi individualitasnya saja tetapi dari segi latar belakang budaya asal anak-anak tersebut. Keberagaman tersebut menyadarkan pendidik untuk memperlakukan anak sesuai dengan karakteristik khas anak tersebut dalam kegiatan pendidikan sehingga anak mampu berkembang secara optimal.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Paud berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan selanjutnya.¹²

¹². Trianto, (2011), *DESAIN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia kelas Awal SD/MI*, Jakarta : Prenada Media Group, Hal : 24

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :¹³

a) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus selalu berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang selalu membutuhkan upaya-upaya Pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, Bahasa, motoric, dan sosioemosional.

b) Belajar melalui bermain.

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

c) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

d) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran yang terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat

¹³. Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing, hal : 13

anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksud agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

e) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.

f) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik / guru.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Slameto¹⁴, menjelaskan bahwa pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang

¹⁴. Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. hal : 145

menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Menurut Philip¹⁵, kreativitas berasal dari kata dasar kreatif yang memiliki akar kata *to create* yang artinya mencipta. Lebih lanjut Philip menjelaskan bahwa kreativitas meliputi tiga hal, yaitu: (1) kreativitas merupakan kemampuan (*ability*) untuk membayangkan atau menemukan sesuatu hal yang baru; (2) kreativitas merupakan sikap (*attitude*) yaitu kemampuan untuk menerima perubahan dan sesuatu yang baru; dan (3) kreativitas merupakan sebuah proses. Orang kreatif adalah orang yang terus menerus membuat perubahan dan perbaikan dalam pekerjaan mereka. Philip¹⁶ juga menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

Menurut Munandar,¹⁷ kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu

¹⁵ . Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif*, Yogyakarta: Maximus. hal : 83-84

¹⁶ . Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif*, Yogyakarta: Maximus. hal:88

¹⁷ . Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal:12

gagasan. Sementara menurut Haefele¹⁸, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Sedangkan menurut Barron di buku yang sama, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Lebih lanjut Gagne¹⁹, mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk pemecahan masalah yang melibatkan *intuitive leaps*, atau sesuatu kombinasi gagasan-gagasan yang bersumber dari berbagai bidang pengetahuan yang terpisah secara luas.

Dalam dunia pendidikan, Torrance²⁰, mendefinisikan kreativitas sebagai proses memahami kesulitan, masalah, kesenjangan dalam informasi, unsur-unsur yang lepas, dan ketidakserasian; merumuskan masalah secara jelas; menduga atau merumuskan hipotesis tentang defisiensi, menguji dugaan dan kemungkinan memperbaikinya dan mengujinya atau merumuskan kembali masalah; dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya.

Dalam kreativitas anak usia dini dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak yang sudah di jelaskan di dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 78 sebagai berikut :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَا عَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

¹⁸ . Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal :21

¹⁹ . Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal : 180

²⁰ . Nurlaelah, E., 2009, *Pengembangan Bahan Ajar Struktur Aljabar yang Berbasis Program Komputer dan Tugas Resitasi Untuk Meningkatkan Kreativitas*. http://www.wordpress.com/mind_mapping/mk.ellah/14/,

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (An-Nahl:78)²¹

Dari berbagai definisi yang disebutkan di atas, terdapat komponen yang sama tentang kreativitas, yaitu menghasilkan sesuatu yang baru. Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terpikirkan oleh orang lain dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinal dan relatif berbeda.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Untuk mengetahui kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif seseorang ditunjukkan melalui produk pemikiran atau

²¹. Dapertemen Agama Ri, (2004), *Al Jumanatul 'Ali Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta : CV.Penerbit J Art, h : 275

kreativitasnya menghasilkan sesuatu yang baru. Menurut Siswono²², kreativitas merupakan produk kreatif seseorang. Sedangkan Munandar²³, menunjukkan indikasi berpikir kreatif dalam definisinya bahwa kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Pengertian di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah (berpikir divergen). Semua jawaban itu harus sesuai dengan masalah dan tepat. Selain itu jawaban harus bervariasi.

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Biasanya orang yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Orang yang kreatif tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ausubel²⁴, menjelaskan bahwa “*Creative achievement reflects a rare capacity for developing insights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity*”. Berdasarkan rumusan tersebut, maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi yang dapat dikatakan melebihi

²² . Siswono, T.Y.E. 2009. Konstruksi Teoritik Tentang Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika. http://tatagy.files.wordpress.com/2009/11/paper07_jurnal_univadibuana.

²³ . Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal : 14

²⁴ . Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal : 178.

seseorang yang tergolong intelegen. Darley²⁵, mengemukakan bahwa ada dua kondisi yang diperlukan untuk pembuatan kreatif, yaitu ketersediaan unsur-unsur yang bisa dikombinasikan sebagai cara baru dan adanya tujuan yang jelas.

Menurut Philip²⁶ orang kreatif, memiliki ciri:

1. Hasrat untuk mengubah hal-hal di sekelilingnya menjadi lebih baik;
2. Kepekaan untuk bersikap terbuka dan tanggap terhadap segala sesuatu;
3. Minat untuk menggali lebih dalam dari yang tampak;
4. Rasa ingin tahu untuk terus mempertanyakan;
5. Mendalam dalam berpikir, sikap dan mengarahkan untuk pemahaman yang dalam pula;
6. Konsentrasi, mampu menekuni suatu permasalahan hingga menguasai seluruh bagiannya;
7. Sikap mencoba dan melaksanakan, bersedia mencurahkan waktu dan tenaga untuk mencari dan mengembangkan;
8. Kesabaran, untuk memecahkan permasalahan dalam detailnya;
9. Optimisme, memadukan antusiasme (kegairahan); dan
10. Mampu bekerjasama, sanggup berpikir secara produktif bersama orang lain.

Selanjutnya Guilford²⁷, mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas;
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran;

²⁵ . Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti. Hal : 128

²⁶ . Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif*, Yogyakarta: Maximus. hal : 92

²⁷ . Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal : 43

3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; dan
4. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Torrance²⁸, mengemukakan bahwa berpikir kreatif sebagai sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi. Keempat karakteristik berpikir kreatif, kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi memberikan suatu pandangan tentang proses berpikir kreatif yang akan membantu seseorang untuk menciptakan ide-ide kreatif dan menyelesaikan masalah-masalah tertentu di dalam proses hidupnya.

Sedangkan Sund²⁹, menyatakan bahwa individu yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
3. Panjang akal;
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
8. Berpikir fleksibel;
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis;
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
12. Memiliki daya abstrak yang cukup baik; dan
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

²⁸ . Filsaime, D.K. 2008. *Mengungkap Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya. Hal : 20

²⁹. Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal : 147

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa siswa atau anak dikatakan kreatif jika anak tersebut memiliki perilaku yang kreatif antara lain memiliki rasa ingin tahu besar, memiliki rasa percaya diri (orisinalitas) yang tinggi, berani tampil beda, bersifat imajinatif, memiliki apresiasi seni yang tinggi serta berani mengambil resiko atau mau mengakui kesalahan yang diperbuat dalam pembelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dapat dipahami sebagai potensi setiap diri individu meliputi ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan sehingga dapat menciptakan suatu hasil atau karya yang baru dan bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya. Selama otak masih berfungsi, kreativitas masih mengalir dalam diri seseorang. Namun masih banyak orang yang belum mampu memanfaatkan kreativitasnya secara optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berupa kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Faktor kemampuan berpikir seperti kecerdasan (inteligensi) dan pemerayaan bahan berpikir berupa pengalaman dan ketrampilan. Faktor kepribadian terdiri dari ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan sifat asertif.

Menurut Rogers³⁰, faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

1. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik), kondisi internal (*interal press*) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya: (a) Keterbukaan terhadap pengalaman, (b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), (c) Kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep-konsep;
2. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik), kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya: (a) Keamanan psikologis, yang dapat terbentuk melalui 3 (tiga) proses yang saling berhubungan, yaitu: menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya, mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam, Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya, dan (b) Kebebasan psikologis, lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Sementara menurut Philip.³¹ ada banyak hambatan untuk menjadi kreatif, antara lain:

1. Rasa takut. Rasa takut gagal, takut salah, takut dimarahi, dan rasa takut lainnya sering menghambat seseorang untuk berpikir kreatif;
2. Rasa puas. Kesuksesan, kepandaian dan kenyamanan juga bisa jadi hambatan. Orang yang sudah puas akan prestasi yang diraihinya, serta merasa nyaman dengan kondisi yang dijalannya sering kali terbutakan oleh rasa bangga dan rasa puas sehingga orang tersebut tidak terdorong untuk menjadi kreatif mencoba yang baru, belajar sesuatu yang baru, ataupun menciptakan sesuatu yang baru;
3. Rutinitas tinggi. Pekerjaan atau rutinitas yang dijalani seseorang juga dapat menghambat kreativitasnya. Oleh karena itu, perlu menyisihkan waktu khusus untuk mengisi kehausan akan kreativitas, misalnya dengan membaca buku setiap minggu atau memperluas lingkungan sosial dengan mengikuti perkumpulan-perkumpulan di luar pekerjaan;

³⁰ . Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal : 46

³¹ . Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif*, Yogyakarta: Maximus. hal : 93

4. Kemalasan mental. Kemalasan mental merupakan hambatan untuk berpikir kreatif. Tidak heran jika orang yang malas menggunakan kemampuan otaknya untuk berpikir kreatif sering tertinggal dalam karir dan prestasi oleh orang-orang yang tidak malas untuk mengasah otaknya guna memikirkan sesuatu yang baru maupun mencoba sesuatu yang baru;
5. Terpaku pada masalah. Masalah seperti kegagalan, kesulitan, kekalahan, kerugian memang menyakitkan. Tetapi bukan berarti usaha untuk memperbaiki ataupun mengatasi masalah tersebut harus berhenti. Justru dengan adanya masalah, seseorang akan merasa terdorong untuk memacu kreativitasnya agar dapat menemukan cara lain yang lebih baik, lebih cepat dan lebih efektif;
6. *Stereotyping*. Lingkungan dan budaya sekitar yang membentuk opini atau pendapat umum terhadap sesuatu (*Stereotyping*) bisa menjadi hambatan dalam berpikir kreatif.

d. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas anak usia dini dilaksanakan melalui pelaksanaan program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar, yakni pengembangan daya cipta/kreativitas. Menurut Sumanto³², pengembangan daya cipta bertujuan membuat anak-anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan, berolah seni dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Dari pendapat Sumanto dapat diketahui bahwa daya cipta merupakan kemampuan anak dalam memfungsikan segenap potensi pikir, pengalaman dan keterampilan melalui media rupa yang digunakan sehingga menghasilkan hasil karya anak yang orisinal.

³². Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sementara Munandar³³, mengemukakan bahwa ada empat alasan utama perlunya pengembangan kreativitas sejak usia dini, yaitu:

1. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri
Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya sehingga karyanya diakui oleh orang lain.
2. Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan
Kreativitas atau berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan yang menstimulus kreativitas anak di RA. Pemberian stimulus melalui kegiatan-kegiatan kreatif yang diadakan di RA melatih anak untuk kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang akan dihadapi anak di masa dewasa.
3. Kreativitas untuk memuaskan diri
Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Keberhasilan dari percobaan-percobaan dan hasil karya yang dihasilkan dalam kegiatan berkarya di RA merupakan kepuasan tersendiri bagi anak.
4. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup
Melalui kreativitas dimungkinkan seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya. Orang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga memiliki kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini itu sangat penting, karena dengan kreativitas anak mampu mewujudkan diri, memecahkan masalah, memuaskan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.

³³. Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal : 31

e. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Anak pada dasarnya dapat menuangkan pikiran-pikirannya dengan cara masing-masing. Proses penuangan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul, tetapi guru harus bisa membuat suatu cara yang bisa menemukan dan memotivasi terarahnya kreativitas anak tersebut sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan indikator yang ada. Jadi guru perlu untuk mengasah potensi kreativitas anak dengan berbagai metode atau media yang ada diterapkan di dalam pendidikan.

Kreativitas anak sangat penting dikembangkan sejak usia dini khususnya sejak anak memasuki pendidikan pra sekolah di RA. Kreativitas yang dikembangkan di RA lebih ditekankan pada kreativitas anak dalam berkarya. Suratno³⁴, mengemukakan bahwa anak yang kreatif mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif. Dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kreativitas pada anak. Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak. Guru harus dapat memliih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan

³⁴. Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktur Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

keaktivitas anak. Dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Pengembangan kreativitas anak di RA dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Untuk mensukseskan program pengembangan kreativitas di RA, Rachmawati dan Kurniati³⁵, mengemukakan bahwa ada lima kriteria pembelajaran yang dapat membantu pengembangan kreativitas anak, yaitu:

1. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan (*Learning Is Fun*)
Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Pendidik perlu memberikan kesan positif pada anak dalam aktivitas belajarnya sehingga anak menyukai proses belajar yang dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini ditandai dengan anak antusias mengikuti kegiatan belajar, tertawa-tawa, banyak bertanya, dan asyik menikmati kegiatan yang diberikan oleh guru.
2. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain
Bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa anak sadari dan tanpa merasa terbebani. Anak juga dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kecerdasan pada anak. Dengan demikian pendidik perlu memilihkan permainan secara tepat sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran.
3. Mengaktifkan siswa
Anak memerlukan ruang yang luas untuk bereksplorasi dan menjelajahi dunianya, sehingga segala informasi dapat dengan mudah diserap oleh anak serta mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian perlu pendekatan pembelajaran yang tepat, yaitu berupa belajar aktif, yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Dengan kata lain anak terlibat aktif dalam perencanaan, proses pembelajaran, dan sampai pada penilaian. Graves, menyatakan

³⁵ .Rachmawati, Y., dan Kurniati, E. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

bahwa belajar aktif merupakan proses di mana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan membuat atau mencipta sesuatu dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program pengembangan kreativitas bagi anak, dimana mereka diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pengalamannya, informasi, dan mampu menghasilkan suatu produk yang kreatif.

4. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan
Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan suatu kesatuan yang utuh dan menyeluruh, sehingga pembelajaran yang dikembangkan dapat memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak.
5. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret
Bagi seorang anak, proses mengerti dan memahami sesuatu tidak selalu harus melalui proses instruksional, akan tetapi anak mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan obyek pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara lebih bermakna. Bagi anak usia dini yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dan praoperasional kongkret, sehingga kegiatan pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata.

Pengembangan kreativitas pada anak, khususnya anak usia dini sangat penting. Namun usaha kearah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak tersebut secara sukarela berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian, jalan yang sangat mudah yaitu melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak-anak pada saat itu, yaitu bermain. Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak sebagai kemampuan untuk memproduksi respon yang tidak biasa serta merangsang anak agar berpikir.

3. Metode Bermain dengan Barang Bekas

a. Pengertian Metode Bermain dengan Barang Bekas

Bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah dan mengenal dunia mereka sendiri. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Menurut Sudono³⁶, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Bermain di RA merupakan suatu hal yang tidak mungkin lepas bagi anak. Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan anak lebih aktif dan kreatif. Mayke mengemukakan bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya. Van Horn³⁷, menjelaskan bahwa permainan (*playing*) digunakan sebagai sarana istirahat untuk mengisi energi yang terkuras sehabis melakukan aktivitas. Lebih lanjut menurut teori konstruksi, mengatakan bahwa permainan merupakan kreasi situasi imajinatif yang menjembatani anak dengan dunia luar (masyarakat).

³⁶. Putra, R. (2009). *Penggunaan Media Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Kelas III A SD Negeri No. 106159 Sampali*, <http://wordpress.com>.

³⁷ . Nurchasanah. (2006). Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah, *Jurnal Bahasa dan Seni*, Tahun 34, No.2.

Melalui permainan, anak dapat belajar mengatasi kesulitan yang dihadapinya.

Menurut Montolalu³⁸, pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangannya yang kemudian memberikan kepuasan baginya. Sementara Roger, dkk³⁹, menyebutkan bahwa setiap anak ingin selalu bermain sebab dengan bermain, anak merasa rileks, senang dan tidak tertekan. Dimanapun, dalam kondisi apapun, anak akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Bermain bukan berarti membuang-buang waktu juga bukan berarti membuat si anak menjadi sibuk sementara orang tuanya mengerjakan pekerjaan sendiri.

Montalalu⁴⁰, menyatakan metode bermain dalam pembelajaran di RA adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Suherman⁴¹, menjelaskan bahwa metode bermain sama seperti metode-metode

³⁸. Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal : 12

³⁹. Muazzomi, N. 2014. Peran Bermain dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, Vol.16, No.2:11-14.

⁴⁰. Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal : 34

⁴¹. Suherman, dkk, (2011). *Common Textbook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika, UPI Bandung. Hal : 185.

mengajar lain memerlukan perumusan tujuan instruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar mengajar, dan lain-lainnya. Sehingga sebaiknya dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan penggunaan tiap permainan diberikan untuk keperluan selanjutnya. Menurut Singer⁴², metode bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Lebih lanjut lagi dibuku yang sama juga, menjelaskan terdapat lima pengertian metode bermain, yaitu: 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik; 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; 4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; dan 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Khasanah⁴³, manfaat metode bermain yaitu membantu anak mendapatkan pengalaman dan membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan

⁴². Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti. Hal : 32

⁴³. Khasanah, dkk. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Vol.1, No.1:91-103.

selanjutnya, bermain bermanfaat sebagai media untuk meningkatkan keterampilan tertentu, dan bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Selain itu menurut Khobir⁴⁴, bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Sementara itu menurut Putra, ditinjau dari prosesnya metode bermain memiliki berbagai urgensi (hal yang penting), antara lain: 1) Sebagai alat/cara untuk mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini; 2) sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran; 3) sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penelitian pembelajaran; dan 4) sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

⁴⁴ . Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol.7, No.2:195-208.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain adalah suatu metode yang menyenangkan untuk dilakukan, dan sesuatu yang menghibur. Bagi anak bermain adalah sebuah pekerjaan dan cermin pertumbuhan. Melalui bermain anak akan memenuhi kepuasannya, anak juga akan belajar banyak hal karena berlatih, mengeksplorasi, merekayasa dan mengulang hal-hal yang bermanfaat bagi diri anak.

Dalam bermain, media merupakan sesuatu yang tidak pernah lepas dari kegiatan bermain. Media bermain yang digunakan dalam penelitian ini berupa bahan atau barang-barang bekas. Menurut Montolalu⁴⁵, beberapa contoh barang bekas atau barang sisa yang dapat digunakan sebagai alat bermain antara lain: kertas bekas (majalah, koran, kantong beras), kartus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, *styrofoam* dan busa, tali, tutup botol dan karet. Barang-barang bekas yang digunakan sebagai alat bermain haruslah aman dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menarik minat anak untuk aktif belajar dan bermain.

*The Association for Educational Communication and Technology*⁴⁶, menyebutkan beberapa ragam bahan bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media atau sumber belajar yaitu: barang bekas yang dihasilkan oleh manusia dan barang bekas yang dihasilkan oleh alam. Barang bekas yang dihasilkan oleh manusia, seperti: botol,

⁴⁵. Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

⁴⁶. Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Uuniversitas Terbuka. Hal : 4

kaleng, kain perca, plastik, kertas bekas, dan lain-lain. Sementara itu, yang dimaksud dengan barang bekas dari alam, misalnya: daun-daun kering, pelepah pisang, biji-bijian, batu-batuan, kayu, dan lainnya. Jadi dapat disimpulkan media barang bekas merupakan bahan/benda yang sudah tidak terpakai lagi yang dapat digunakan sebagai alat atau pengantar pesan.

Menurut *Tim Early Childhood Care and Development Resource Center*, media barang bekas memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Dari segi ekonomi, pembuatan media dari barang bekas terbilang sangat mudah; 2) media barang bekas bahannya cenderung mudah didapat di sekitar lingkungan anak; 3) dapat disesuaikan dengan perkembangan anak; 4) media barang bekas juga mendukung program pengurangan sampah dan penanaman pohon. Selain kelebihan tersebut, media barang bekas juga mempunyai beberapa kelemahan, seperti: keterbatasan waktu yang tersedia dalam penyiapan media (dikaitkan dengan luasnya materi pembelajaran), keterbatasan bahan-bahan sederhana yang dibutuhkan dan tidak ada bahan pengganti, serta media yang dihasilkan terkadang tidak bisa bertahan lama atau cepat rusak.

b. Langkah-Langkah Metode Bermain

Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu, guru hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan

sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan guru dalam menerapkan metode bermain, antara lain:

- a) Tahap Persiapan, meliputi:
 - 1) Merumuskan tujuan yang hendak dicapai
 - 2) Guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan
 - 3) Menentukan macam kegiatan bermain
 - 4) Menentukan ruang dan tempat bermain
 - 5) Mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain
- b) Tahap pelaksanaan, yaitu:
 - 1) Tahap Pembukaan. Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada siswa atau anak apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya
 - 2) Tahap Pelaksanaan. Pada tahap ini para siswa atau anak memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula.
 - 3) Tahap Penutupan. Pada tahap ini guru memberikan reward kepada siswa atau anak-anak yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain memberi reward guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.

B. Penelitian yang Relevan

Pengembangan kreativitas anak lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak. Beberapa penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini atau TK melalui metode bermain telah banyak dilakukan, diantaranya :

1. Penelitian dari Asnawati dkk,(2014) tentang “ Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AD-Darunnafis Sungai Rengas” Metode penelitian yang

digunakan adalah metode Penelitian tindakan kelas (PTK), Sampel Penelitian adalah 18 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aspek membuat mainan dari media bahan bekas, anak yang sangat terampil diperoleh dari persentase 83,33% atau mengalami peningkatan 22,22%. Sedangkan pada aspek melakukan eksplorasi bentuk mainan dengan ide sendiri, anak yang sangat terampil diperoleh persentase 77,78% atau mengalami peningkatan sebesar 33,34% dan pada aspek menceritakan cara membuat mainan dari berbagai bahan barang bekas, anak yang sangat terampil diperoleh persentase 83,33% atau mengalami peningkatan sebesar 33,33%.⁴⁷

2. Penelitian dari Ismatul Khasanah dkk (2013) tentang “Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Kader POS PAUD Kelurahan Tambak Bejo Semarang” kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23,24 februari 2013 jumlah peserta atau anak yang mengikuti kegiatan penelitian ini sebanyak 36 orang, beberapa indikator kerberhasilannya, kegiatan ibM ini dikatakan cukup berhasil walaupun ada beberapa kendala, terlihat dari sebagian besar target dapat dicapai, yaitu kader POS PAUD mampu menciptakan APE sederhana namun inovatif dari beberapa bahan dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta siswa dapat belajar membuat APE dari barang bekas yang ada disekitarnya.⁴⁸

⁴⁷. Asnawati dkk, (2014), “*Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AD-Darunnafis Sungai Rengas*”

⁴⁸. Khasanah Ismatul dkk, (2013), “*Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Kader POS PAUD Kelurahan Tambak Bejo Semarang*”.

3. Penelitian dari Rizki Fitri Ariani dkk (2017) tentang “ Media Bahan Bekas Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Bandar Surabaya” penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian asosiatif. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, instrument penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubik penilaian. Sampel penelitian ini di kelas B sebanyak 20 anak diambil dari Teknik *purposive sumpling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh bermain menggunakan barang bekas terhadap keterampilan motorik halus anak sebesar 0,716 ($p < 0,05$).⁴⁹

C. Kerangka Berpikir

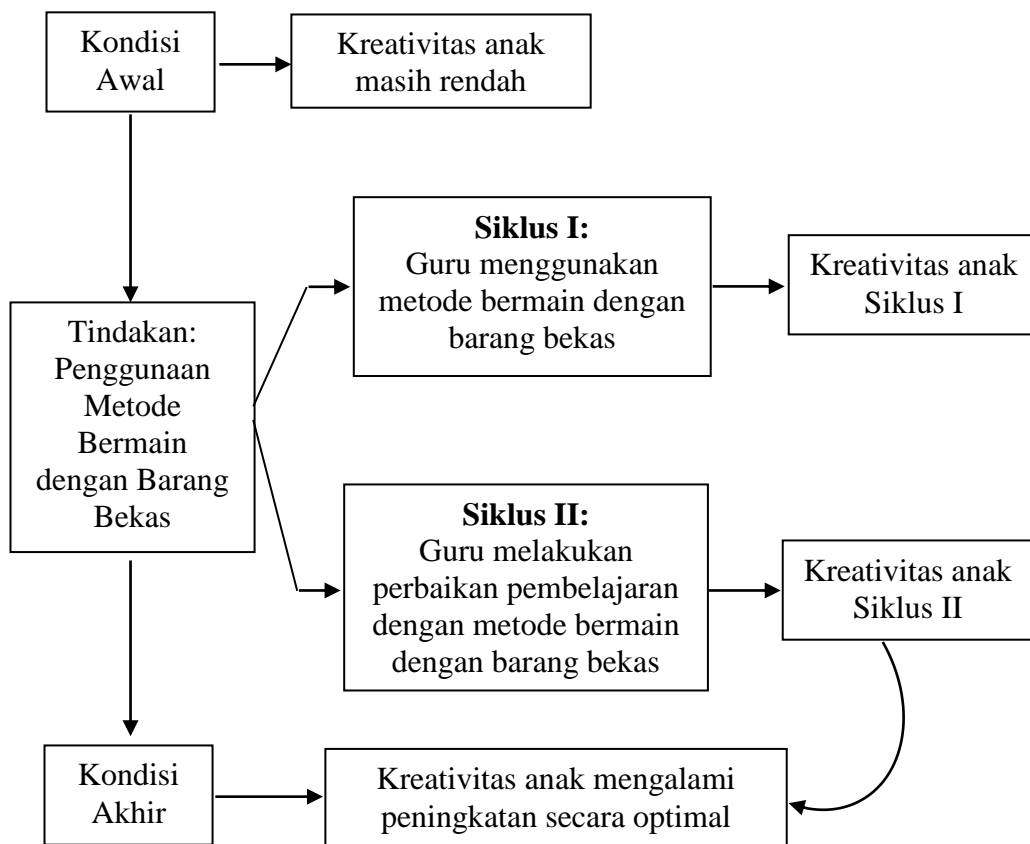
Raudatul Athfal (RA) merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan anak. Hal ini dikarenakan, salah satu tujuan pendidikan RA yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut.

Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu ditumbuhkembangkan kebebasan, keberanian, spontanitas, orisinalitas pada diri anak. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kreativitas anak harus dilakukan dengan cara menarik perhatian dan minat anak. Salah satu cara atau jalan yang sangat mudah yaitu melalui metode bermain.

⁴⁹. A Fitri Rizki Dkk, (2017), “*Media Bahan Bekas Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Bandar Surabaya*”.

Pengembangan kreativitas anak lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak. Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak yaitu bermain dengan barang bekas. Melalui metode bermain dengan barang bekas, diharapkan anak lebih kreatif dan imajinatif karena pada saat bermain dengan bahan barang bekas, fantasi atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Oleh *karenanya* salah satu kegiatan pembelajaran dengan bermain dari bahan barang bekas di RA untuk mengembangkan kreativitas anak, sangatlah penting dilakukan.

Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan kelas, dengan demikian hipotesis tindakan yang diajukan adalah “melalui metode bermain dengan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Melalui PTK ini diharapkan permasalahan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran dan kreativitas anak yang lebih baik dapat diwujudkan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa atau anak RA Daar Alfalah Tanjungbalai tahun pelajaran 2018-2019 berusia 5-6 tahun kelas B-2 yang berjumlah 16 anak. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penggunaan metode bermain dengan barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

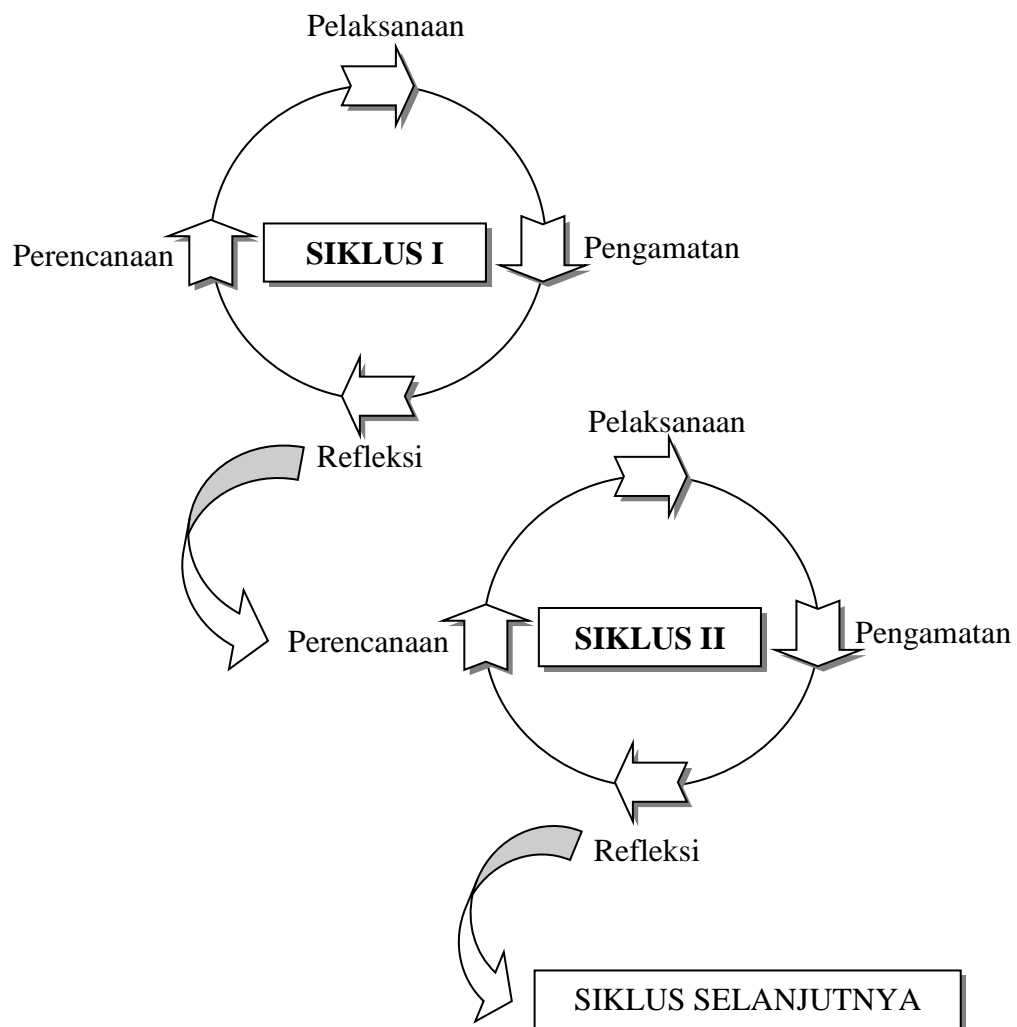
Penelitian dilakukan di RA Daar Alfalah Jl. Jendral Sudirman No. 49 Kelurahan Tanjungbalai Kota I, Kecamatan Tanjungbalai Selatan Kota Tanjungbalai. Waktu penelitian rencananya dilaksanakan pada tahun ajaran 2018-2019 selama 2 (dua) bulan mulai bulan february sampai maret 2019.

D. Prosedur Observasi

Untuk mewujudkan hasil yang diharapkan, penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan pengkajian berdaur (siklus) yang terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi

dan 4) refleksi. Tahapan-tahapan ini akan terus berulang sampai permasalahan yang ada dapat diatasi.

Desain penelitian tindakan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada desain penelitian tindakan kelas model Taggart dan Kemmis seperti yang digambarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Desain PTK Model Taggart dan Kemmis⁵⁰

⁵⁰. rikunto, S. Suhardjono dan Supardi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara. Hal : 65

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Catatan Lapangan/Lembar Observasi

Peneliti membuat catatan lapangan terhadap pengamatan atau lembar observasi sehubungan dengan apa yang telah ditetapkan. Catatan lapangan ini merupakan gambaran keadaan umum di dalam kelas selama proses pembelajaran meliputi kegiatan guru maupun kreativitas anak. Indikator kreativitas anak dalam penelitian ini dikembangkan sendiri oleh peneliti yang diadaptasi dari pendapat Guilford⁵¹ dan Torrance⁵² meliputi: kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), keaslian (originalitas), dan elaborasi.

Gambar 3.1. lembar observasi Kreativitas Anak Usia Dini⁵³

No	Indikator	Hasil penelitian	
		Ya	Tidak
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar		
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot		
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.		
4.	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu		
5.	Mempunyai atau menghargai keindahan		
6.	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)		

⁵¹. Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. Hal:43

⁵². Filsaime, D.K. (2008). *Mengungkap Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya. Hal : 20

⁵³. Kompetensi Dasar Kurikulum PAUD K.13

7.	Senang mencoba hal-hal baru		
8.	Dapat bekerja sendiri		
9.	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.		
10.	Memiliki rasa humor tinggi		
11.	Mempunyai daya imajinasi yang kuat		
12.	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)		

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini berguna untuk mendapatkan data tambahan, serta informasi lainnya yang mendukung baik dalam bentuk tulisan maupun bentuk visual. Dokumen seperti foto digunakan untuk memperlihatkan suasana terjadinya proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan sesuai dengan data yang dikumpulkan. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah skor-skor data kreativitas anak, sedangkan analisis data kualitatif berupa catatan lapangan disajikan secara rinci dan lengkap berdasarkan hasil observasi, refleksi dari tiap-tiap siklus, dan membandingkan kreativitas anak berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar format observasi. Data hasil observasi dianalisis bersama-sama dengan mitra kolaborasi, kemudian ditafsirkan berdasarkan kajian pustaka.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak, dapat dilihat dari jumlah skor kreativitas anak atau persentase anak yang dinyatakan kreatif berdasarkan hasil observasi siklus I dan jumlah skor kreativitas anak atau persentase anak yang dinyatakan kreatif berdasarkan hasil observasi siklus II. Apabila jumlah skor kreativitas anak atau persentase anak yang dinyatakan kreatif berdasarkan hasil observasi siklus II lebih tinggi dibandingkan hasil observasi siklus I, maka kreativitas anak dinyatakan meningkat.

Pemaparan data kualitatif dilakukan secara sistematis dalam bentuk naratif dan dilengkapi dengan tabel frekuensi yang menguraikan persentase, menggunakan rumus:⁵⁴

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase subjek yang diamati
- f = Jumlah subjek yang diamati
- N = Jumlah subjek keseluruhan

⁵⁴. Hartono,(2008). *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal : 20

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Pra Siklus

Penelitian ini dilaksanakan di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Jl. Jendral Sudirman No. 49 Kelurahan Tanjungbalai Kota I, Kecamatan Tanjungbalai Selatan Kota Tanjungbalai. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaborasi dengan seorang guru selaku mitra kolaborasi yang membantu dalam pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung sehingga secara tidak langsung kegiatan penelitian dapat dikontrol. Jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 16 siswa.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra tindakan atau pra siklus berupa pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Tahap pra siklus ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kreativitas siswa dalam belajar sebelum dilakukan tindakan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas menggunakan metode ceramah, bercerita dan meniru. Selama proses pembelajaran, siswa lebih banyak diam memperhatikan apa yang disampaikan atau diceritakan oleh guru, ketika gguru mengajukan pertanyaan hanya 2 atau 3 orang siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru sementara lainnya tampak diam. Kreativitas siswa selama proses pembelajaran juga kurang dikembangkan, karena selama proses pembelajaran siswa lebih banyak menirukan apa yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran pra siklus, siswa masih kurang aktif dalam belajar dan lebih banyak diam dan

menirukan apa yang dilakukan guru di dalam kelas. Hasil pengamatan peneliti tentang kreativitas belajar siswa selama tindakan pra siklus secara ringkas disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Kreativitas Anak Selama Pra Siklus

No.	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	6	37,5
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	1	6,3
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.	2	12,5
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	5	31,3
5	Mempunyai atau menghargai keindahan	10	62,5
6	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	2	12,5
7	Senang mencoba hal-hal baru	7	43,8
8	Dapat bekerja sendiri	9	56,3
9	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.	2	12,5
10	Memiliki rasa humor tinggi	6	37,5
11	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	7	43,8
12	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)	0	0,0

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 di atas, dapat dijelaskan bahwa kreativitas siswa selama pra siklus menunjukkan bahwa sebanyak 37,5% siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan memiliki rasa humor yang tinggi; 6,3% siswa yang sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; sebanyak 12,5% dari siswa yang memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mampu mengembangkan gagasan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi), dan mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya atau tidak mudah terpengaruh orang lain; sebanyak 31,3% yang mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; sebanyak 62,5% yang mempunyai

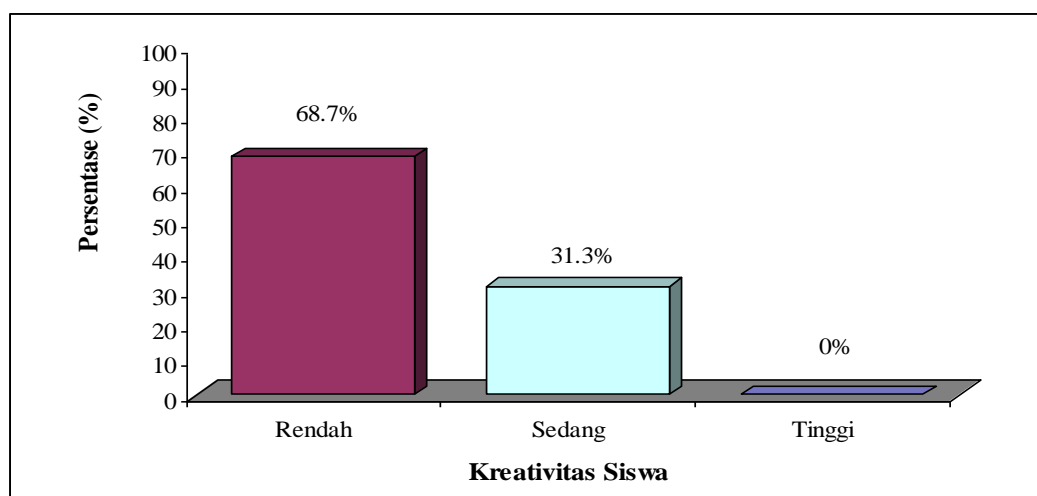
atau menghargai keindahan; sebanyak 43,8% yang senang mencoba hal-hal baru dan mempunyai daya imajinasi yang kuat; sebanyak 56,3% yang dapat bekerja sendiri; sementara tidak seorangpun (0%) yang mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil) selama proses pembelajaran pra siklus.

Lebih lanjut dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, secara ringkas skor kreativitas siswa selama pra siklus dirangkum pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Skor Kreativitas Anak Selama Pra Siklus

No.	Skor Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1	0 – 4	11	68,7	Rendah
2	5 – 8	5	31,3	Sedang
3	9 – 12	0	0,0	Tinggi
Jumlah		16	100	

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 di atas, dapat dijelaskan bahwa selama tindakan pra siklus terdapat sebanyak 68,7% siswa yang memiliki kreativitas rendah, sebanyak 31,3% siswa yang memiliki kreativitas yang tergolong sedang dan tidak seorangpun (0%) siswa yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.1. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Pra Siklus

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa selama tindakan pra siklus masih tergolong rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus I dengan menggunakan metode bermain barang bekas untuk lebih meningkatkan kreativitas belajar siswa.

2. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dalam 4 tahap meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan menggunakan metode bermain barang bekas, tahap observasi dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan ini, peneliti berkolaborasi dengan guru RA Daar Alfalah Tanjungbalai untuk menyusun perencanaan yang akan diterapkan di dalam kelas, antara lain: 1) menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan merancang langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain barang bekas yaitu berupa kardus bekas, b) menyiapkan alat dan bahan serta tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa; c) menyusun format atau lembar observasi yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung tentang kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan di dalam ruangan kelas. Pada peneitian ini, peneliti bertindak sebagai guru sedangkan seorang guru selaku mitra kolaborasi bertindak sebagai pengamat (observer) untuk mengamati berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran terutama difokuskan pada kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Pada awal pertemuan siklus I, peneliti (guru) mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa dilanjutkan dengan berdoa dan mengabsen kehadiran siswa. Jumlah siswa yang hadir mengikuti proses pembelajaran sebanyak 16 siswa. Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab bersama siswa, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain barang bekas yaitu menggunakan kardus bekas.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan dan mengajak siswa berdiskusi tentang bermacam-macam kendaraan darat dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan idenya tentang macam-macam kendaraan darat seperti mobil, kereta api, sepeda motor, dan lain-lain. Selanjutnya peneliti membimbing siswa untuk membentuk kelompok terdiri dari 4 orang siswa tiap kelompok, kemudian membimbing siswa untuk membuat mobil mainan dari kardus bekas. Peneliti juga membimbing dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan membuat mobil dari kardus bekas. Setelah selesai membuat mobil mainan dari kardus bekas, selanjutnya peneliti menjelaskan kegunaan mobil dan berbagai peraturan lalu lintas di jalan raya saat mengendarai mobil. Peneliti kemudian, memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat berbagai macam benda yang dapat dibuat dari kardus bekas, seperti kotak pensil, bunga dan lain-lain sesuai dengan kreasi dan imajinasi masing-masing siswa.

Sebagai kegiatan penutup sebelum mengakhiri proses pembelajaran peneliti membimbing siswa untuk merapikan bahan dan alat-alat yang digunakan, mendiskusikan dan meminta siswa untuk menunjukkan hasil karya yang dibuat siswa dari kardus bekas selama kegiatan bermain dan meminta para siswa untuk

menceritakan hasil karya yang dibuatnya. Pada akhir pertemuan, peneliti mengajak siswa untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Observasi Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan tentang kreativitas siswa. Hasil pengamatan mitra kolaborasi tentang kreativitas siswa selama tindakan siklus I, secara ringkas dirangkum pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Kreativitas Anak Selama Siklus I

No.	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	14	87,5
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	7	43,8
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.	3	18,8
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	5	31,8
5	Mempunyai atau menghargai keindahan	16	100
6	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	3	18,8
7	Senang mencoba hal-hal baru	11	68,8
8	Dapat bekerja sendiri	16	100
9	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.	2	12,5
10	Memiliki rasa humor tinggi	10	62,5
11	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	9	56,3
12	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)	5	31,8

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 di atas, dapat dijelaskan bahwa kreativitas siswa selama tindakan siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 87,5% dari siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar; sebanyak 43,8% yang sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; sebanyak 18,8% dari siswa yang memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah serta mampu

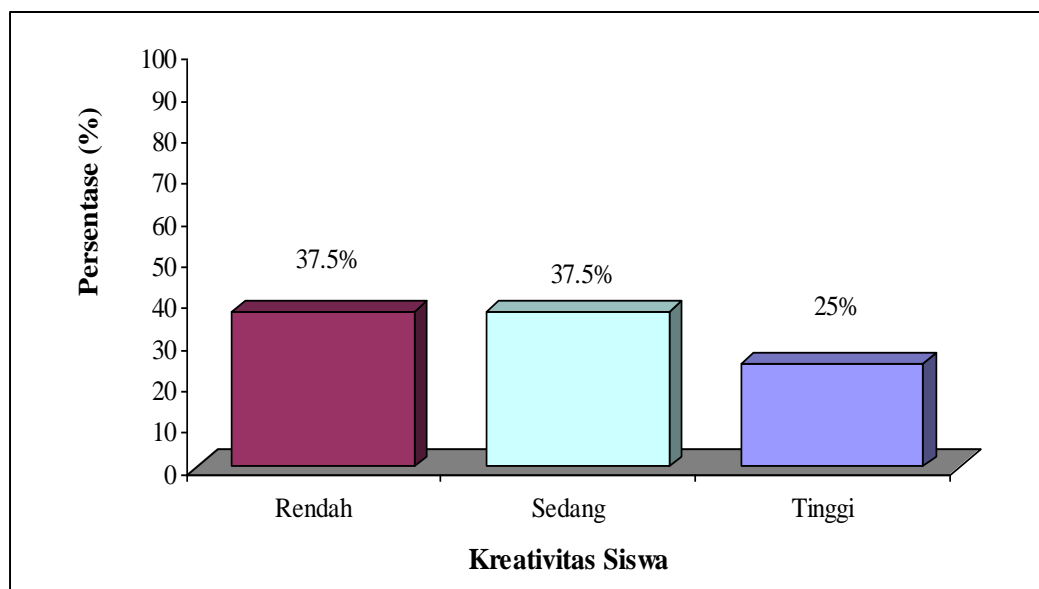
mengembangkan gagasan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi); sebanyak 31,8% dari siswa yang mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu serta mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil); sebanyak 100% atau semua siswa yang mempunyai atau menghargai keindahan serta dapat bekerja sendiri; sebanyak 68,8% dari siswa yang senang mencoba hal-hal baru; sebanyak 12,5% dari siswa yang mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya atau tidak mudah terpengaruh orang lain; sebanyak 62,5% yang memiliki rasa humor yang tinggi; dan sebanyak 56,3% yang mempunyai daya imajinasi yang kuat selama proses pembelajaran siklus I.

Lebih lanjut skor kreativitas siswa dari hasil pengamatan yang dilakukan selama tindakan siklus I, secara ringkas dirangkum pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Skor Kreativitas Anak Selama Siklus I

No.	Skor Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1	0 – 4	6	37,5	Rendah
2	5 – 8	6	37,5	Sedang
3	9 – 12	4	25,0	Tinggi
Jumlah		16	100	

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 di atas, dapat dijelaskan bahwa selama tindakan pembelajaran siklus I terdapat sebanyak 37,5% siswa yang memiliki kreativitas yang tergolong rendah, sebanyak 37,5% siswa yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan sebanyak 25% siswa yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Lebih jelasnya kreativitas siswa selama tindakan siklus I dapat digambarkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Siklus I

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa selama tindakan siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum tindakan atau pra siklus. Meskipun demikian masih terdapat sebanyak 37,5% siswa yang kreativitasnya tergolong rendah, sehingga masih perlu dilakukan tindakan siklus II dengan menggunakan metode bermain barang bekas untuk lebih meningkatkan kreativitas belajar siswa.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan siklus I, dari 16 siswa terdapat sebanyak 6 orang (37,5%) yang kreativitasnya tergolong rendah, sebanyak 6 orang (37,5%) yang kreativitasnya tergolong sedang dan sebanyak 4 orang (25%) yang kreativitasnya tergolong tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan hasil pra siklus, namun secara klasikal masih terdapat sebanyak 37,5% dari siswa yang memiliki kreativitas tergolong rendah. Dengan demikian, hasil refleksi selama siklus I

disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain barang bekas yaitu dengan menggunakan kardus bekas masih belum mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa secara optimal sehingga perlu perbaikan pada siklus selanjutnya.

Belum berhasilnya penggunaan metode barang bekas yaitu kardus bekas ditunjukkan dari masih rendahnya kreativitas belajar siswa selama siklus I. Hasil pengamatan dan catatan dari mitra kolaborasi menunjukkan masih banyak siswa yang kurang mampu memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, kurang mampu menyatakan pendapat secara spontan dan cenderung malu-malu, kurang mampu dalam mengembangkan atau merinci suatu gagasan, kurang mampu mengungkapkan pendapat sendiri dan cenderung mudah terpengaruh orang lain, serta kurang mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil). Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran menurut hasil pengamatan mitra kolaborasi, peneliti masih kurang berinteraksi dengan siswa, kurang memotivasi dan membimbing siswa serta kurang merangsang kreativitas siswa selama melakukan kegiatan bermain barang bekas maupun dalam kegiatan diskusi.

Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus II. Sebagai bahan refleksi untuk mengatasi beberapa kelemahan pada siklus I, berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan mitra kolaborasi maka pada tindakan siklus II, peneliti perlu lebih berinteraksi dengan siswa, lebih memotivasi dan membimbing siswa untuk lebih kreatif dan lebih berani baik dalam mengemukakan pendapat, pemikiran dan mengembangkan suatu gagasan serta tidak mudah dipengaruhi oleh temannya.

3. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II tetap dilakukan dalam 4 tahapan meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain dengan barang bekas, tahap observasi dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti kembali berkolaborasi dengan guru RA Daar Alfalah Tanjungbalai untuk menyusun perencanaan yang akan diterapkan di dalam kelas, antara lain: 1) menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan merancang langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain barang bekas yaitu berupa botol mineral bekas, b) menyiapkan alat dan bahan serta tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa; c) menyusun ulang pembentukan kelompok berdasarkan hasil siklus I yaitu siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang dan rendah dijadikan dalam satu kelompok, dan d) menyiapkan format atau lembar observasi yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung tentang kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Persiapan-persiapan yang telah disusun, didiskusikan kembali dengan guru selaku mitra kolaborasi untuk disepakati bersama.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan di dalam ruangan kelas. Pada penelitian ini, peneliti masih bertindak sebagai guru sedangkan seorang guru selaku mitra kolaborasi bertindak sebagai pengamat (observer) untuk mengamati berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran terutama difokuskan pada kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Pada awal pertemuan siklus II, peneliti (guru) mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa dilanjutkan dengan berdoa dan mengabsen kehadiran siswa. Jumlah siswa yang hadir mengikuti proses pembelajaran sebanyak 16 siswa. Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab bersama siswa, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain barang bekas yaitu menggunakan botol mineral bekas.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan dan mengajak siswa berdiskusi tentang bermacam-macam kendaraan di udara dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan idenya tentang macam-macam kendaraan di udara seperti pesawat, helikopter dan lain-lain. Peneliti juga membimbing para siswa untuk tidak malu atau takut untuk mengemukakan ide atau pendapatnya. Selanjutnya peneliti membimbing siswa untuk membentuk kelompok terdiri dari 4 orang siswa tiap kelompok, kemudian membimbing siswa untuk membuat pesawat terbang mainan dari botol mineral bekas. Peneliti juga membimbing dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan membuat pesawat terbang dari botol mineral bekas. Peneliti juga mencoba menggali kreativitas dan daya imajinasi siswa dengan meminta siswa menyebutkan bagian-bagian dari pesawat terbang seperti badan pesawat, sayap dan lain-lain. Kemudian peneliti membimbing siswa untuk membuat bagian-bagian dari pesawat terbang dengan menggunakan botol mineral bekas, dan selanjutnya meminta siswa menggabungkan bagian-bagian tersebut sehingga membentuk pesawat terbang secara utuh dari botol mineral bekas.

Setelah selesai membuat pesawat terbang mainan dari botol mineral bekas, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menyebutkan kru-kru yang ada di pesawat terbang seperti pilot, ko-pilot, pramugari serta menjelaskan kegunaan pesawat terbang dan berbagai peraturan yang harus diperhatikan ketika naik pesawat terbang. Peneliti juga bertanya kepada siswa, siapa yang bercita-cita untuk menjadi seorang pilot dan pramugari pesawat. Peneliti kemudian, memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat berbagai macam benda yang dapat dibuat dari botol mineral bekas, seperti tempat pensil, pas bunga dan lain-lain sesuai dengan kreasi dan imajinasi masing-masing siswa. Peneliti juga berinteraksi dengan siswa dan membimbing para siswa agar tidak malu atau takut untuk mengemukakan pendapat, gagasan dan imajinasinya sendiri dalam membuat berbagai mainan dari botol mineral bekas meskipun berbeda dari yang lainnya.

Sebagai kegiatan penutup sebelum mengakhiri proses pembelajaran peneliti membimbing siswa untuk merapikan bahan dan alat-alat yang digunakan, mendiskusikan dan meminta siswa untuk menunjukkan hasil karya yang dibuat siswa dari botol mineral bekas selama kegiatan bermain dan meminta para siswa untuk menceritakan hasil karya yang dibuatnya. Peneliti juga membimbing siswa untuk tidak malu atau takut menceritakan hasil karya yang dibuatnya. Pada akhir pertemuan, peneliti mengajak siswa untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Observasi Siklus II

Pelaksanaan observasi siklus II tetap dilakukan dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan tentang kreativitas siswa. Hasil

pengamatan mitra kolaborasi tentang kreativitas siswa selama tindakan siklus II, secara ringkas dirangkum pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Kreativitas Anak Selama Siklus II

No.	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	16	100
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	12	75,0
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.	12	75,0
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	11	68,8
5	Mempunyai atau menghargai keindahan	16	100
6	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	13	81,3
7	Senang mencoba hal-hal baru	13	81,3
8	Dapat bekerja sendiri	16	100
9	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.	9	56,3
10	Memiliki rasa humor tinggi	13	81,3
11	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	13	81,3
12	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)	12	75,0

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 di atas, dapat dijelaskan bahwa kreativitas siswa selama tindakan siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 100% atau seluruh siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempunyai atau menghargai keindahan, dan dapat bekerja sendiri; sebanyak 75% dari siswa yang sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, dan mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil); sebanyak 68,8% dari siswa yang mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; sebanyak 81,3% dari siswa yang mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi), senang mencoba hal-hal baru, memiliki rasa

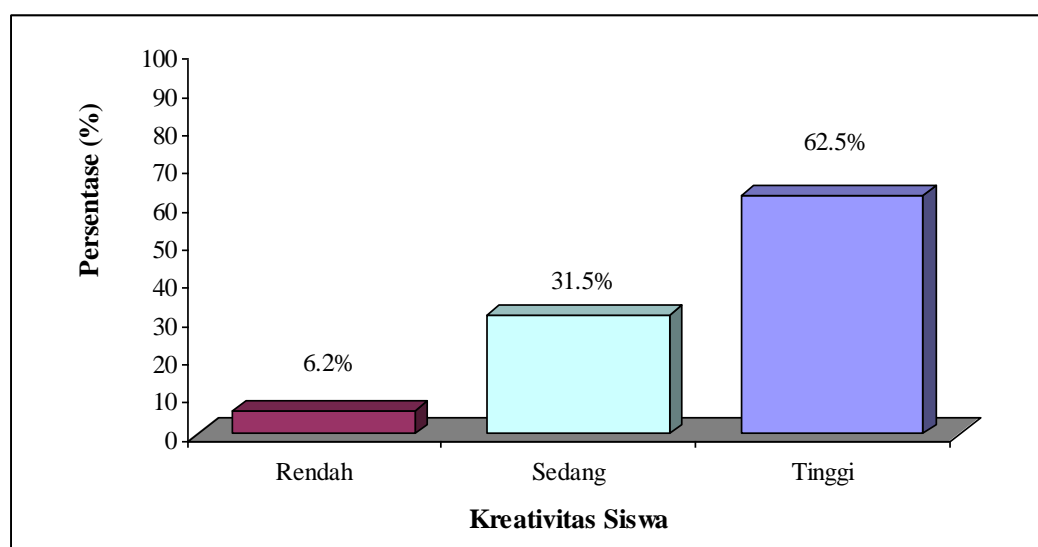
humor tinggi dan mempunyai daya imajinasi yang kuat; serta sebanyak 56,3% dari siswa yang mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya atau tidak mudah terpengaruh orang lain.

Lebih lanjut skor kreativitas siswa dari hasil pengamatan yang dilakukan selama tindakan siklus II, secara ringkas dirangkum pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Skor Kreativitas Anak Selama Siklus II

No.	Skor Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1	0 – 4	1	6,2	Rendah
2	5 – 8	5	31,3	Sedang
3	9 – 12	10	62,5	Tinggi
Jumlah		16	100	

Berdasarkan data pada Tabel 4.6 di atas, dapat dijelaskan bahwa selama tindakan pembelajaran siklus II terdapat sebanyak 6,2% siswa yang memiliki kreativitas yang tergolong rendah, sebanyak 31,3% siswa yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan sebanyak 62,5% siswa yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Lebih jelasnya kreativitas siswa selama tindakan siklus II dapat digambarkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Histogram Kreativitas Belajar Anak Pada Siklus II

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa selama tindakan siklus II sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum tindakan (pra siklus) maupun dibandingkan tindakan siklus I.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan siklus II, diperoleh sebanyak 6,2% siswa yang masih memiliki kreativitas tergolong rendah, sebanyak 31,3% siswa yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan sebanyak 62,5% siswa yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa selama siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I maupun dibandingkan sebelum tindakan (pra siklus). Dengan demikian, hingga tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan barang bekas terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar anak pada usia 5-6 tahun secara optimal sehingga proses pembelajaran dianggap cukup dan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya. Keberhasilan penggunaan metode bermain dengan barang bekas ditunjukkan dari kreativitas belajar siswa pada masing-masing indikator yang diamati. Selama proses pembelajaran siklus II, para siswa tampak memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempunyai atau menghargai keindahan, dan dapat bekerja sendiri, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil), mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi), senang mencoba hal-hal baru, memiliki rasa humor tinggi, mempunyai daya imajinasi yang kuat, serta mempunyai pendapat

sendiri dan dapat mengungkapkannya atau tidak mudah terpengaruh orang lain. Selama tindakan siklus II tampak kreativitas siswa semakin mengalami peningkatan dibandingkan hasil pra siklus maupun siklus I.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama 2 siklus terbukti bahwa melalui metode bermain dengan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019. Keberhasilan penggunaan metode bermain dengan barang bekas ditunjukkan dari kreativitas belajar anak pada masing-masing indikator kreativitas yang diamati. Hal ini sependapat dengan Slameto⁵⁵, yang mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas adalah:

“Pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.”

Sebelum diberikan tindakan atau pra siklus, diperoleh sebanyak 68,7% siswa yang memiliki kreativitas rendah, sebanyak 31,3% siswa yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan tidak seorangpun (0%) siswa yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Berdasarkan hasil pra siklus menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus I dengan menggunakan metode bermain barang bekas.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar anak pada usia 5-6 tahun dilakukan tindakan siklus I dengan menggunakan metode bermain dengan barang bekas berupa kardus bekas. Tindakan siklus I dilakukan dalam 4 tahapan yaitu

⁵⁵. Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. hal : 145

tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan menggunakan metode bermain barang bekas, tahap observasi dan tahap refleksi. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dari hasil pengamatan guru mitra kolaborasi, diperoleh sebanyak 37,5% anak yang memiliki kreativitas tergolong rendah, sebanyak 37,5% anak yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan sebanyak 25% anak yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan hasil pra siklus, namun secara klasikal masih terdapat sebanyak 37,5% dari siswa yang memiliki kreativitas tergolong rendah sehingga dari hasil siklus I disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain barang bekas yaitu kardus bekas masih belum mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa secara optimal sehingga perlu perbaikan pada siklus II.

Tindakan siklus II dilakukan dengan tujuan untuk lebih meningkatkan kreativitas anak. Tindakan siklus II dilakukan menggunakan metode bermain dengan barang bekas berupa botol mineral bekas. Pelaksanaan tindakan siklus II tetap dilakukan dalam 4 tahapan meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain dengan barang bekas, tahap observasi dan tahap refleksi. Berdasarkan hasil tindakan siklus II dari hasil pengamatan guru mitra kolaborasi, diperoleh sebanyak 6,2% anak yang masih memiliki kreativitas tergolong rendah, sebanyak 31,3% anak yang memiliki kreativitas tergolong sedang dan sebanyak 62,5% anak yang memiliki kreativitas tergolong tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa selama siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I maupun dibandingkan sebelum tindakan (pra siklus). Dengan demikian, hingga tindakan siklus II dapat

disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan barang bekas terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar anak pada usia 5-6 tahun secara optimal sehingga proses pembelajaran dianggap cukup dan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Menurut Khasanah⁵⁶, manfaat metode bermain yaitu membantu anak mendapatkan pengalaman dan membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya, bermain bermanfaat sebagai media untuk meningkatkan keterampilan tertentu, dan bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Selain itu menurut Khobir⁵⁷, bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Media bermain yang digunakan dalam penelitian ini berupa bahan atau barang-barang bekas. Menurut Montolalu⁵⁸, beberapa contoh barang bekas atau barang sisa yang dapat digunakan sebagai alat bermain antara lain: kertas bekas

⁵⁶. Khasanah, dkk. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Vol.1, No.1:91-103.

⁵⁷. Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol.7, No.2:195-208.

⁵⁸. Montolalu, B.E.F., dkk. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

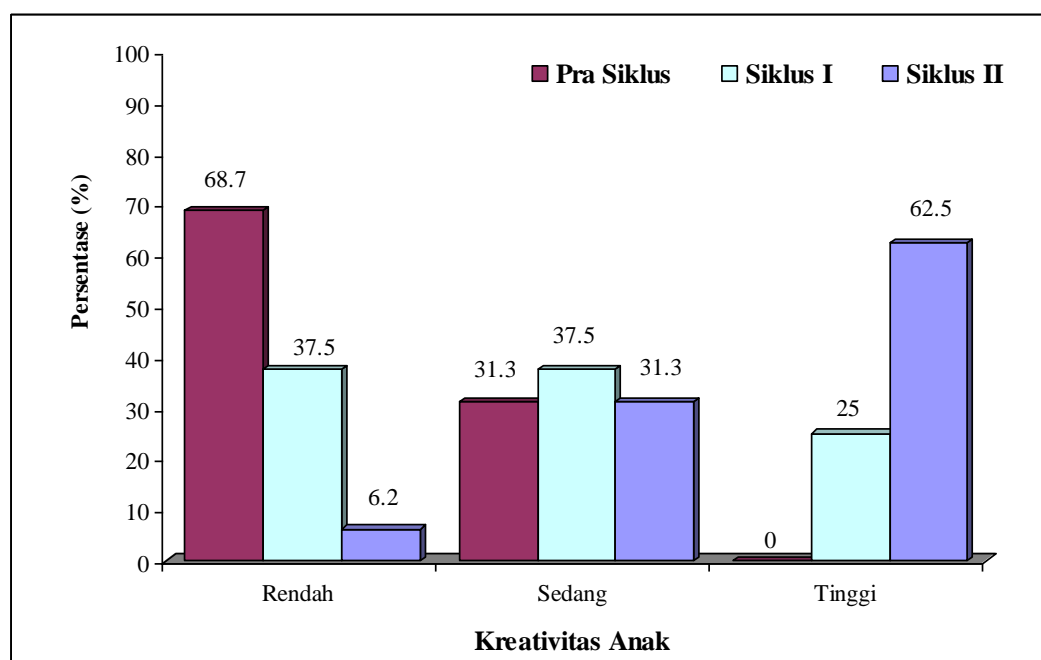
(majalah, koran, kantong beras), kartus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, *styrofoam* dan busa, tali, tutup botol dan karet. Barang-barang bekas yang digunakan sebagai alat bermain haruslah aman dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menarik minat anak untuk aktif belajar dan bermain.

Lebih jelasnya peningkatan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dirangkum pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7. Peningkatan Kreativitas Anak

Siklus	Kreativitas Anak					
	Rendah		Sedang		Tinggi	
	F	%	F	%	F	%
Pra Siklus	11	68,7	5	31,3	0	0,0
Siklus I	6	37,5	6	37,5	4	25,0
Siklus II	1	6,2	5	31,3	10	62,5

Lebih jelasnya peningkatan persentase kreativitas anak secara visual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.4. Histogram Peningkatan Persentase Kreativitas Anak

Keberhasilan penggunaan metode bermain dengan barang bekas ditunjukkan dari kreativitas belajar siswa pada masing-masing indikator yang diamati. Selama proses pembelajaran hingga tindakan siklus II, para siswa tampak memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempunyai atau menghargai keindahan, dan dapat bekerja sendiri, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil), mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi), senang mencoba hal-hal baru, memiliki rasa humor tinggi, mempunyai daya imajinasi yang kuat, serta mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya atau tidak mudah terpengaruh orang lain.

Dengan demikian, dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus terbukti bahwa melalui metode bermain dengan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019. Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari peningkatan jumlah atau persentase kreativitas anak secara klasikal maupun berdasarkan indikator kreativitas yang diamati mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya metode bermain dengan barang bekas (pra siklus) di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019 diperoleh sebanyak 11 anak (68,7%) tergolong rendah dan sebanyak 5 anak (31,3%) yang tergolong sedang.
2. Kreativitas anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukan tindakan menggunakan metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019, pada siklus I diperoleh sebanyak 6 anak (37,5%) yang tergolong rendah, sebanyak 6 anak (37,5%) tergolong sedang, dan sebanyak 4 anak (25%) tergolong tinggi. Pada siklus II diperoleh sebanyak 1 anak (6,2%) yang kreativitasnya tergolong rendah, sebanyak 5 anak (31,3%) tergolong sedang dan sebanyak 10 anak (62,5%) tergolong tinggi.
3. Ada peningkatan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019, hal ini dibuktikan dari peningkatan jumlah atau persentase kreativitas anak secara klasikal maupun berdasarkan indikator kreativitas yang diamati mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus II.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan untuk dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak untuk merangsang dan menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar, dan disarankan untuk dapat menggunakan metode bermain dengan barang bekas sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak dalam belajar, karena akan menjadikan anak mengeksplorasi imajinasinya dalam membuat mainan dengan bentuk-bentuk yang unik.
2. Kepada pihak sekolah atau pihak pengelola RA Daar Alfalah Tanjungbalai disarankan untuk dapat melengkapi berbagai alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tercapai sesuai dengan tujuan secara optimal.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melakukan penelitian tentang penggunaan metode bermain dengan barang bekas dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, dan disarankan untuk melakukan penelitian pada sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih menyeluruh sehingga dapat dijadikan sebagai penyeimbang teori maupun sebagai reformasi serta inovasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Khairi, 2012 “Peningkatan Kreativitas Anak melalui pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas di Taman Kanak-Kanak Padang.. *Jurnal Pesona PAUD*, vol.1.No1.
- Arikunto, S. Suhardjono dan Supardi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawati dkk, 2014, “*Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AD-Darunnafis Sungai Rengas*”
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dapertemen Agama Ri, 2004, *Al Jumanatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahanny*, Jakarta : CV.Penerbit J Art.
- Filsaime, D.K. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, 2008. *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiqomah, N. 2012. Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Finger Painting* Pada Anak Kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen Tahun 2011/2012. *Skripsi*. Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ismatul Khasanah dkk, 2013, “ *Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Kader POS PAUD Kelurahan Tambak Bejo Semarang*”.
- Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*, Medan : Perdana Publishing,
- Khasanah, dkk. 2011. Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Vol.1, No.1:91-103.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol.7, No.2:195-208.
- Montolalu, B.E.F., dkk. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muazzomi, N. 2014. Peran Bermain dalam Proses Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, Vol.16, No.2:11-14.

- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nini Keduket 2011, *Pengaruh Kreativitas Belajardan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas VIII MUHAMMADIYAH I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2010/2011*
- Nurchasanah. 2006. Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah, *Jurnal Bahasa dan Seni*, Tahun 34, No.2.
- Nurlaelah, E., 2009, Pengembangan Bahan Ajar Struktur Aljabar yang Berbasis Program Komputer dan Tugas Resitasi Untuk Meningkatkan Kreativitas. http://www.wordpress.com/mind_mapping/mk.ellah/14/,
- Philip, P. 2008. *Kiat Menjadi Orang Kreatif*, Yogyakarta: Maximus.
- Putra, R. 2009. *Penggunaan Media Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Kelas III A SD Negeri No. 106159 Sampali*, <http://wordpress.com>.
- Rachmawati, Y., dan Kurniati, E. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rizki Fitri A Dkk, 2017, “*Media Bahan Bekas Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Bandar Surabaya*”.
- Rusydi Ananda 2017, *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan* , Medan : Widya Pustaka
- Rochayah, S. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap T.P. 2011/2012. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- Siswono, T.Y.E. 2009. Konstruksi Teoritik Tentang Tingkat Berpikir Kreatif Sisaw dalam Matematika. http://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07_jurnal_univadibuana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, dkk., 2011. *Common Textbook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika, UPI Bandung.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktur Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Trianto, 2011, *DESAIN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia kelas Awal SD/MI*, Jakarta : Prenada Media Group.