

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah penerus perjuangan bangsa. Mereka kelak yang akan membangun bangsa dan negara ini menjadi bangsa dan negara yang maju dan bisa berkompetisi dikancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya.

Undang-undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan :

“Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang tujuannya kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena

kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Berdasarkan pengamatan awal di Kelompok TK B TK Suci Al Musyahadah yang berjumlah 15 siswa, kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas, terdapat 20 anak terdiri dari 5 orang TK A dan 15 orang TK B yang pada saat melakukan pengembangan kreatifitasnya dengan lilin mereka tidak bebas melakukannya, anak-anak tidak bebas untuk mencoba melakukannya sendiri. Kemudian pada saat menggambar, anak-anak masih ada yang meniru gambar milik teman yang lain dan mewarnainya sama persis dengan temannya.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai sumber informasi. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKS yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih menekankan pada membaca dan menulis. Metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Pemberian Lembar Kerja Siswa (LKS) yang terlalu sering juga membuat anak merasa bosan dan jenuh. Metode bermain juga masih jarang digunakan di TK Suci AL Musyahadah, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak

Proses pembelajaran berdasarkan tema di TK dilakukan dengan menggabungkan proses tema TK A dan TK B, maka dalam proses pengajaran murid TK A mengikuti kompetensi pada indikator TK B. Proses pengajaran yang dilakukan guru termasuk metode klasikal dengan sasaran utamanya anak bisa mengikuti program baca,tulis,hitung(Calistung).

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area

perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan “permainan”. Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak).

Salah satu bentuk metode bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif/main pembangunan. Permainan konstruktif/main bangunan dapat mengembangkan imajinasi. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, *play dough*, dan cat. (Diana Mutiah,2010,hal 110)

Metode bermain dengan media lego tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam metode bermain ini yang dipentingkan adalah kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, *lego*, dan plastisin. Metode bermain dengan media lego ini tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam Prosesnya dilakukan dengan metode bermain sehingga anak akan mengembangkan kompetensi yang ada pada diri anak serta membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, afektif pada umumnya dan pengembangan daya kreativitas anak.

Metode bermain dengan media lego di kenal dengan Permainan Konstruktif yang memiliki arti yaitu suatu Kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Media yang di gunakan dapat playdough, balok dan lego.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari para pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama Untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Dalam membantu anak mewujudkan kreativitasnya, guru perlu menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan kreatif anak sejak dini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif juga sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini. Dan guru juga sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi di atas penulis melakukan penelitian tentang Penerapan Metode Bermain dalam Pengembangan kreatifitas Anak TK Suci AL Musyahadah Melalui bermain dengan media lego pada Siswa Kelompok B TK Suci AL Musyahadah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti :

- a. Pengajaran anak dilakukan secara metode klasikal .
- b. Anak-anak masih meniru hasil karya temannya.
- c. Guru menjelaskan masih menggunakan LKS yang terlalu kecil yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak.
- d. Permainan konstruktif masih kurang variatif, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain dengan media lego di Kelompok B TK Suci AL Musyahadah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana metode bermain dengan media lego dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B TK Suci Al Musyahadah?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas melalui metode bermain di Kelompok B TK Suci Al Musyahadah.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1). Meningkatkan kreativitas
- 2). Memperoleh pengalaman langsung mengenai metode bermain dengan lego

b. Bagi Guru

- 1). Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.
- 2). Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

2.1 Metode Pengajaran Dimensi Perkembangan Anak TK

Dimensi perkembangan anak TK jika di jelaskan terbagi kedalam beberapa aspek yaitu: motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi, dan sosial.

Untuk mengembangkan potensi dari beberapa aspek yang ada pada anak TK di perlukan beberapa metode pembelajaran yang memang cocok bagi program kegiatan belajar anak TK yaitu: Bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, pemberian tugas.

a Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetsky,1990:395). Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

b Karyawisata

Bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung (Hildebrand, 1986:422). Karyawisata juga berarti membawa anak TK ke objek–objek tertentu sebagai pengayaan, pengajaran, pemberian, pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak didalam kelas (Welton & Mallon, 1981:414), dan juga memberi kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat (Foster&Headley's, 1959:149). Jadi dari karyawisata anak dapat belajar dari pengalaman sendiri,

dan sekaligus anak dapat melakukan generalisasi berdasarkan sudut pandang mereka.

c Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal (Hildebrand, 1986:297) atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspesif. Bercakap-cakap dapat pula diartikan sebagai dialog atau sebagai perwujudan bahasa reseptif dan ekspresif dalam suatu situasi (Gordon & Browne,1985:314). Oleh karena itu penggunaan metode bercakap-cakap bagi anak TK terutama akan membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif dan terutama bahasa.

d Bercerita

Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gordon & Browne,1985:324). Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Bercerita mempunyai makna penting bagi perkembangan anak TK karena melalui bercerita kita dapat:

- Mengkomunikasikan nilai-nilai budaya
- Mengkomunikasikan nilai-nilai sosial
- Mengkomunikasikan nilai-nilai keagamaan
- Menanamkan etos kerja, etos waktu, etos alam
- Membantu mengembangkan fantasi anak
- Membantu mengembangkan dimensi kognitif anak
- Membantu mengembangkan dimensi bahasa anak

e Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan. Jadi dalam demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan.

Demonstrasi mempunyai makna penting bagi anak TK yang antara lain:

- 1). Dapat memperlihatkan secara konkret apa yang dilakukan / dilaksanakan / memperagakan.
- 2). Dapat mengkomunikasikan gagasan, konsep, prinsip dengan peragaan
- 3). Membantu mengembangkan kemampuan mengamati secara teliti dan cermat.
- 4). Membantu mengembangkan kemampuan untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, cermat, dan tepat.
- 5). Membantu mengembangkan kemampuan peniruan dan pengenalan secara tepat.

f Proyek

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini juga dapat menggerakkan anak untuk melakukan kerja sama sepenuh hati. Kerja sama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama.

Oleh karena itu, metode proyek merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pemecahan bersama masalah yang mempunyai nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan menjalani kehidupan sehari-hari. Metode proyek merupakan salah satu dari metode yang cocok bagi pengembangan terutama dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif, dan emosional anak TK.

g Pemberian Tugas

Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Pemberian tugas mempunyai makna penting bagi anak TK, antara lain karena:

- 1). Pemberian tugas secara lisan akan memberi kesempatan pada anak untuk melatih persepsi pendengaran mereka. Jadi meningkatkan kemampuan bahasa reseptif.
- 2). Pemberian tugas melatih anak untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu
- 3). Pemberian tugas dapat membangun motivasi anak.

Dari beberapa gambaran penjelasan diatas maka penulis dalam penelitian kali ini lebih memilih untuk menerapkan metode bermain untuk mengembangkan kreatifitas anak TK Suci Al Musyahadah. Keputusan yang diambil oleh penulis dilatar belakangi dari beberapa teori didalam bermain salah satunya Teori Kognitif Jerome Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga anak mampu berekperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan kalau anak dalam kondisi tertekan.

2.2 Metode Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan

kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Di bawah ini merupakan pengertian bermain menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

- Menurut Piaget (Mayesty,1990:42)Piaget menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang diulang-ulang yang menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri sendiri.
- Buhler dan Danziger (Roger dan Sawyers,1995:95) Berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
- Hurlock (Rita Kurnia: 2011: 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.
- Dockett dan Flear (2000: 41-43) Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.
- Brooks & Elliot (1971) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.
- Forberg dalam Dockett dan Flear Forberg menyatakan bahwa *“Play is direct and spontaneous activity by which children engage with people and things arpund them pleasantly,voluntarily,imaginatively, with all their senses, with their hands or with their whole bodies”*. Berdasarkan pendapat tersebut, Forberg mengungkapkan bahwa bermain adalah aktivitas spontan dan langsung yang dilakukan oleh anak. Ketika anak-anak bermain anak akan berinteraksi dengan anak lainnya dan benda-benda yang berada disekitarnya.Anak menggunakan inderanya,

tangannya bahkan seluruh tubuhnya untuk bermain dengan rasa bahagia, sukarela atau tanpa paksaan dan dengan imajinasinya sendiri.

- Anggani Sudono Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.
- Mayke S. Tedjasaputra Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan – perasaan tertekan, dll.

Berdasarkan beberapa pengertian bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dengan ataupun tanpa mempergunakan alat, sebagai pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dalam diri (anak) yang dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan. Berlatar belakang dari pengertian bermain maka penulis mengambil tema dengan menerapkan metode bermain untuk dapat menjadi landasan utama didalam dasar untuk dapat melakukan pengembangan kreatifitas anak.

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dengan bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain (Dworetzky, 1990:395-396).

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh;
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan;

- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura;
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Menurut pendidikan psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne, 1985,:266). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetsky, 1990:395). Sedangkan menurut Hildebrand (1986:54) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Menurut Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand, 1986:55-56) mengemukakan ada 16 (enam belas) nilai bermain bagi anak:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak;
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela;
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak;
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai;
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya;
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa;
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi;

8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik;
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian;
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu;
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa;
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar;
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak;
14. Bermain dapat distruktur secara akademis;
15. Bermain merupakan kekuatan hidup;
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak didik guru perlu memahami kemampuan-kemampuan apa yang harus dikuasai anak didik. Kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai anak TK merupakan tugas perkembangan tahap masa anak-anak awal yang harus diselesaikan. Menurut Havighurst, tugas perkembangan merupakan tugas-tugas secara umum yang harus dikuasai anak pada usia tertentu dan dalam masyarakat tertentu agar dapat hidup bahagia dan mampu menyelesaikan tugas-tugas perkembangan berikutnya. Menurut Carolyn Triyon dan J.W Lilenthal (Hildebrand 1986: 46) tugas-tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani anak taman kanak-kanak.

- a. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri, adalah berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab untuk melayani dan

memenuhi kebutuhan sendiri pada tingkat kemandirian yang sesuai dengan tingkat usia taman kanak-kanak.

- b. Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang, adalah kemampuan saling memberi dan berbagi kasih sayang antara anak yang satu dengan lain untuk dapat hidup bermasyarakat secara aman dan bahagia dalam lingkungan baru di sekolah.
- c. Belajar bergaul dengan anak yang lain, adalah belajar mengembangkan berhubungan dengan anak lain yang dapat menghasilkan dampak tanggapan positif dari anak lain dalam lingkungan sekolah yang lebih luas dari pada lingkungan keluarga.
- d. Mengembangkan pengendalian diri, yakni belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakatnya anak belajar untuk memahami setiap perbuatan itu memiliki konsekuensi dan akibat. Bila anak memahami hal tersebut maka ia selalu akan berusaha untuk memenuhi apa yang ingin dilakukan itu sesuai dengan tingkah laku yang dapat diterima masyarakatnya dengan lingkungan sekolah.
- e. Belajar bermacam-macam peran orang dalam masyarakat, yaitu anak belajar bahwa didalam masyarakat itu ada pekerjaan – pekerjaan yang dilakukan orang tertentu yang menghasilkan jasa layanan pada orang lain dan hasil yang dapat memenuhi kebutuhan orang lain. Contohnya, pekerjaan memberikan jasa pelayanan kepada orang: Dokter mengobati orang sakit, Pak becak mengantari anak ke sekolah, tukang batu membangun rumah, dan sebagainya.
- f. Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, adalah mengenal panca indra yang dimiliki, anggota tubuh yang dimiliki dan kegunaannya dalam memperoleh pengetahuan dan dalam kaitan kegiatan makanan, melakukan kebersihan, dan memelihara kesehatan serta kegiatan-kegiatan yang sama.
- g. Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar, maksudnya anak belajar mengkoordinasi otot-otot halus untuk melakukan

pekerjaan menggambar, melipat, menggunting, membentuk, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan yang memerlukan koordinasi otot kasar misalnya; berlari, melompat menendang, menangkap (bola) dan sebagainya.

- h. Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikan, adalah merupakan pengenalan terhadap ciri-ciri benda yang ada disekitarnya, membandingkan ciri benda satu dengan benda yang lain, menggolong-golongkan menggunakan secara tepat, dan menyesuaikan diri dengan benda-benda tersebut. Contoh mengenal ciri-ciri benda: mengenal bentuk ukuran, dan warnanya. Membandingkan benda yang satu dengan yang lain berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya. Dalam menggolong-golongkan benda dapat di golongkan berdasarkan bentuk ukuran dan warnanya. Untuk dapat menggunakan secara tepat benda-benda tersebut mendasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki benda itu.
- i. Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami anak atau orang lain, maksudnya belajar kata-kata baru dalam kaitan benda-benda yang ada disekitarnya: namanya, ciri-cirinya, kegunaannya, dan sebagainya dari percakapan dengan anak atau orang lain.
- j. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan, adalah mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap benda-benda yang ada disekitarnya atau dengan anak-anak atau orang-orang yang disekitarnya.

2.2.1 Fungsi Bermain Bagi Anak Di Taman Kanak-Kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley, Frank dan Goldenson (Goldon & Browne, 1985:268) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak didapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.

- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah,dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik,ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah,dan sebagainya
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya
- e. Untuk melepaskan dorongan–dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalulintas
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya,semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan,menyiapkan jamuan makanan,pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington & Parke (1979) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Sejalan dengan Hetherington & Parke di atas, Dworetzky (1990) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

Beberapa fungsi bermain yang lain akan dibicarakan di bawah ini:

a. Mempertahankan Keseimbangan

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran Kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan.

b. Menghayati Berbagai Pengalaman Yang Diperoleh Dari Kehidupan Sehari-Hari

Anak yang bermain seolah-olah sedang dalam perjalanan kereta api atau melakukan jual beli, atau sedang menyuntik pasien, mengatur meja makan, atau membersihkan rumah, adalah kegiatan bermain yang didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Mengantisipasi Peran Yang Akan Dijalani Dimasa Yang Akan Datang

Meskipun anak berpura-pura memerankan seorang ibu/ayah,perawat,atau supir truck,namun sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.Berperan sebagai orang tua,berarti mencoba menghayati perilaku perasan,dan sikap sebagai orang tua,sehingga bila seorang anak laki-laki dengan bangga memerankan peranan ayah,umpamanya memakai dasi,berangkat ke kantor,menerima tamu,berkreasi dengan anak-anaknya sehingga anak dapat merasa benar-benar sebagai ayah.

d. Menyempurnakan Keterampilan-Keterampilan Yang Dipelajari

Anak TK merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak selalu berusaha menggunakan kekuatan tubuhnya. Hal ini sejalan dengan pertumbuhan gerakanya. Pada usia 3 tahun anak baru mulai belajar mengendarai sepeda roda tiga dan berusaha untuk menguasainya.

Menginjak usia 4 tahun anak dengan mudah mengendarai sepeda roda tiga tersebut. Semakin bertambah usianya semakin mantap keterampilannya mengendarai sepeda roda tiga. Bahkan anak ingin mencoba mengendarai sepeda roda dua.

e. **Menyempurnakan Keterampilan Memecahkan Masalah**

Masalah yang dihadapi oleh anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional, sosial, maupun intelektual. Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air.

f. **Meningkatkan Keterampilan Berhubungan Dengan Anak Lain**

Melalui Kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.

2.2.2 Beberapa Penggolongan Kegiatan Bermain Anak TK

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK, yaitu, kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

a. **Penggolongan Kegiatan Bermain Sesuai Dengan Dimensi Perkembangan Anak**

Gordon & Browne (1985) mengadakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 (empat) bentuk, yaitu :

1. Bermain secara *soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter mempunyai fungsi yang penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar, contohnya seperti kegiatan menari, meloncat-loncat atau berlari (*Dworetzky*, 1990: 398).
2. Bermain secara *parallel* yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan diantara mereka. Selama bermain secara paralel anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan (*Dworetzky*, 1990:399). Dengan cara meniru anak akan belajar berbagi tema bermain yang dimiliki anak lain.
3. Bermain *Asosiatif*, Taman kanak-kanak membawa berbagai perubahan bagi anak usia TK dalam kegiatan sosialnya. Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya, menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir, dan lain-lain.
4. Bermain secara *Kooperatif*, Terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. pemahaman nonverbal sering melupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain secara asosiatif atau kooperatif (*Dworetzky*, 1990: 399).

b. Kegiatan Bermain Berdasarkan Pada Kegemaran Anak

Yaitu bermain bebas dan spontan;bermain pura-pura;bermain dengan cara membangun atau menyusun; bertanding dan berolahraga.

1. Bermain Bebas dan Spontan

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi. Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut.

2. Bermain Pura-Pura

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Dalam kehidupan TK bermain pura-pura mempunyai beberapa fungsi, antara lain untuk: menghindari keterbatasan kemampuan yang ada, mengatasi larangan-larangan, dan menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindari diri dari hal-hal yang menyakitkan hati, menyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat di tampilkan.

3. Bermain dengan Cara Membangun atau Menyusun

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain ini. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilnya menyusun atau membangun sesuatu akan menambahkan rasa puas pada dirinya. Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreatifitas anak.

Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya. Dan kemampuan anak masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi.

4. Bertanding atau Berolahraga

Anak usia TK tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain. Misalnya bertanding permainan yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana.

2.2.3 Tahapan Perkembangan Permainan

Sejalan dengan kognitif anak, Jean Peaget (dalam Tedjasaputra, 2002:20) mengemukakan tahapan bermain yaitu :

a. *Sensory Motor Play* (1/2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Ketika umur 3-4 bulan kegiatan anak lebih terkordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan dari tempat tidurnya, maka mainan itu akan bergerak dan berbunyi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata pengulangan tapi sudah berupa variasi, pada umur 18 bulan tampak adanya percobaan- percobaan aktif pada kegiatan anak.

b. *Symbolic atau Make Believe Play* (2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain hayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

c. *Social Play Games With Rules* (8-11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak oleh nalar, logika yang lebih objektif, kegiatan lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

d. *Games With Rules And Sport* (usia 11 tahun keatas)

Kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meski aturannya jauh lebih ketat dan dibelakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kemenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

e. *Hurlock*

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain (Devi Ari Mariani, M.si, 2008).

2.2.4 Peralatan Bermain

Alat bermain selain dapat dibeli di toko-toko mainan, juga dapat diperoleh dari sekeliling kita. Orang tua sering tidak memahami karena tidak mengetahui caranya dan membutuhkan daya kreativitas untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dengan seefisien mungkin. Terdapat beberapa alat bermain dan permainan yang dapat digunakan untuk kegiatan bermain anak usia dini:

1. Alat bermain dari lingkungan anak

Kita dapat mengambilnya dari lingkungan alam sekitar kita. Lingkungan alam penuh dengan alat bermain dan permainan yang kita temukan misalnya biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah dan bunga pisang, bermacam-macam daun, serabut dan tempurung kelapa, lidi dan daun kelapa, mendong (bahan untuk tikar), tanah liat, dan kulit kerang. Selain itu alat permainan dari benda yang sebenarnya atau miniaturnya sehingga anak akan menyukainya misalnya benda-benda

yang diperoleh dari toko besi antara lain; karet gelang, sekrup-sekrup, catut, tang, gergaji kecil, penggaris, berbagai ukuran paku, dan ampelas dari ukuran kasar ke halus. Dari toko makanan dan kue alat bermain yang diperoleh misalnya gelas plastik bekas, cup eskrim dan sendoknya, piring kertas, biskuit huruf, tusuk gigi, dan tusuk sate.

Pemanfaatan dan semua pengumpulan alat bermain tersebut memerlukan perhatian baik dari segi keamanan maupun kesehatan yang menjadi bahan pemikiran utama.

2. Alat bermain air dan pasir

Begitu anak dapat berjalan tertatih-tatih, tanahlah yang sangat menarik baginya. Ketika anak bermain pasir perlu dipersiapkan tempat yang teduh. Besar dan letak ketinggian bak pasir perlu disesuaikan dengan ukuran anak yang akan bermain. Pasir yang dipilih dapat berupa pasir dari pantai maupun dari sungai. Untuk menjaga keamanan anak, sebaiknya pasir dibersihkan secara berkala dengan cara mencucinya. Air, pasir, dan tanah selalu dilengkapi dengan peralatan yang dapat digunakan untuk bereksplorasi. Berbagai peralatan untuk bermain seperti mangkuk plastik, ayakan pasir dari plastik, berbagai cetakan macam-macam bentuk, dan corong air senantiasa perlu ditambah dan diganti agar anak tidak merasa bosan dan mendapat berbagai pengalaman baru.

3. Alat bermain dari kekayaan alam

Daun-daunan kering, ranting maupun dahan kecil dapat digunakan untuk bermain, misalnya digunakan untuk membentuk maupun berkreasi dan menghasilkan suatu karya. Bagus atau tidak karya itu, bukan menjadi masalah yang penting terjadi proses di dalam diri anak. Benda-benda yang berasal dari hasil tambang atau hasil laut perlu diperkenalkan pada anak, misalnya kerang, batu-batuan, dan tanah liat dapat menjadi karya yang bagus dengan dibimbing oleh pendidik.

4. Alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, namun tidak jarang satu alat bermain dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Alat edukatif untuk membangun terdiri dari semua alat permainan yang dibuat dengan berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan berbagai bahan yang dapat digunakan untuk mencipta bangunan. Alat ini dapat berbentuk balok-balok dengan berbagai macam ukuran kecil, sedang maupun besar. Selain itu alat permainan edukatif untuk melatih berbagai macam pengertian mengenai warna, bentuk, dan ukuran dibuat dari segala macam bahan. Misalnya kertas, plastik, kayu atau campuran berbagai bahan dapat untuk mengasah pengertian warna, bentuk dan ukuran yang tidak terduga.

Beberapa contoh alat permainan edukatif misalnya lotto berwarna, puzzel, papan pasak, papan hitung, biji untuk meronce, kartu berpasangan, dan permainan dengan kartu. Alat permainan edukasi ciptaan Montessori memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu banyak dibimbing. Alat permainan edukatif ciptaan Montessori meliputi alat timbangan, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran, tongkat desimeter, gambar untuk dicontoh, bentuk segitiga, empat, enam yang dipecah-pecah, bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma, dan bola, bujur telur, dan limas. Alat ini dirancang sedemikian rupa sehingga anak dapat memeriksa sendiri, berarti jika salah anak akan segera menyadarinya untuk segera ia perbaiki (Devi Ari Mariani, M.si, 2008)

2.2.5 Fungsi dan Manfaat bermain

Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu. Papalia seorang ahli perkembangan manusia, dalam

bukunya Human Development, menyatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Banyak alasan yang membuat anak suka bermain, beberapa diantaranya adalah kesenangan, relaksasi, kesehatan, dan belajar. Bagi anak-anak bermain lebih merupakan suatu kebutuhan yang mutlak ada.

Jika tidak, menurut Conny R. Semiawan (2002:21), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika anak sudah menjadi remaja. Kegiatan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.

Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Hurlock (2005:323) bahwa terdapat pengaruh bermain bagi perkembangan anak yaitu: perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin serta perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Eheart dan Leavitt sebagaimana yang dikutip Yuliani Nurani (2010:36) berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang dan Wolfgang (1992: 32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (the value of play), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.

2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati)
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dan rasa keingintahuannya
4. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Selain fungsi bermain sebagaimana yang telah di jelaskan di atas, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

Ketika bermain anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat. selain itu, anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, dan anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya anak yang bermain kejar-kejaran untuk menangkap temannya.

Aspek motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain mewarnai, menggambar bentuk-bentuk tertentu atau meronce berbagai bentuk dengan variasi berbagai bahan.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan bermain anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling tukar informasi.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam hidupnya sehari-hari. Selain itu, bermain bersama sekelompok teman anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri, dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu.

5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif

Pada usia dini anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial. Pemahaman konsep-konsep ini lebih mudah diperoleh jika dilakukan melalui kegiatan bermain.

6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Melalui kegiatan bermain kelima aspek penginderaan dapat diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.

7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Dalam kegiatan bermain olahraga anak melakukan gerakan-gerakan olahraga seperti berlari, melompat, menendang dan melempar bola sehingga anak akan memiliki tubuh yang sehat, kuat dan cekatan. Dalam kegiatan menari anak melakukan gerakan-gerakan yang lentur dan tidak canggung-canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri.

Bermain selain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan sebagai media atau sarana melakukan kegiatan bersama anak seperti:

- 1). Pemanfaatan bermain oleh guru sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak,
- 2). Pemanfaatan bermain sebagai media terapi/ pengobatan terhadap anak bermasalah yang membutuhkan terapi bermain dan,
- 3). Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti: untuk melatih konsentrasi, melatih konsep-konsep dasar (warna, ukuran, bentuk dll), melatih anak autisme dan keterbelakangan mental.

Dengan bermain anak dapat menilai dirinya sendiri. Kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif yaitu mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. Anak akan belajar cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, jujur, murah hati dan sebagainya.

2.2.6 Ciri-ciri Kegiatan Bermain

Berdasarkan analisa fenomenologis maka Buytendijk menemukan ciri-ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.

- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antitese-sintese. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
- e. Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Dan salah satu penelitian yang dilakukan oleh Smith et al ; Garvey; Rubin, Fein & Vandenberg (dalam Johnson et al,1999) diungkapkan beberapa kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik,maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil,setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.
5. Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh, pada anak TK menyusun balok.

6. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain.

2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Menurut Hurlock, ada delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu :

- a. Kesehatan .
Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti; permainan dan olah raga.
- b. Perkembangan motorik
Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c. Inteligensi
Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dari pada yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca.
- d. Jenis kelamin
Pada masa kanak - kanak, anak laki - laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.
- e. Lingkungan
Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak yang lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota, karena

kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura - pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak akan dapat bermain aktif jika didukung oleh beberapa faktor diantaranya kondisi yang sehat, berenergi, pengendalian motorik yang baik, tingkat intelegensi yang tinggi, berada pada lingkungan yang baik, status sosial ekonomi yang tinggi yang dapat menjadikan anak dapat menghabiskan waktu yang luang mereka dengan peralatan permainan yang lengkap.

2.3 Lego Sebagai Media Bermain Di Taman Kanak-Kanak

Lego adalah alat permainan yang merupakan pengembangan dari balok yang dapat dibuat atau disusun menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak, seperti mobil, kapal terbang, robot, pohon, rumah, gerobak (B.E.F Montolulu, (2008; 5.20). Jenis lego bermacam-macam, lego juga berwarna – warni dan berbagai ukuran.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, bermain adalah kodrat anak, Solehudin (1996) (dalam Masitoh dkk, 2008; 9.3) menyatakan bahwa “ pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat spontan, terfokus pada proses memberi ganjaran secara intrinsic, menyenangkan dan fleksibel.

Selama ini pradigma hanya mengenal metode bermain lewat permainan kontruksi itu hanya balok, kenyataan sekarang telah berkembang permainan yang membangun itu bukan hanya balok, salah satunya dengan media lego, lego juga dapat membentuk pikiran anak dalam mengembangkan kognitifnya, membangun kreativitasnya untuk mengenal warna dasar merah, kuning, biru, mengenal geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), menyusun lego dari besar-kecil atau sebaliknya, membentuk sebuah bangunan yang diinginkannya.

Bermain dengan menggunakan lego agar anak memahami dalam mengenal warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) serta menyusun lego dari besar – kecil atau sebaliknya.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. (dalam B.E.F Montolalu, 2008; 1,5)

Peranan bermain lego terhadap pengembangan ini sangat penting karena ketika anak akan bermain lego anak akan mengamati susunan bentuk-bentuk dari lego dan warna-warnanya. Dari pengamatan tersebut anak bisa memahami atau menyusun lego dari besar – kecil atau sebaliknya. Karena dari lego tersebut akan dapat mengembangkan kreativitasnya, memecahkan masalah sederhana dalam membentuk sebuah bangunan yang diinginkannya. Lego terdiri dari balok-balok berbagai ukuran amat mengasyikan untuk dimainkan. Bisa disusun menjadi rumah, gedung, atau mainan lain seperti pesawat dan mobil-mobilan. Anak-anak pun bisa

bereksperimen sesuai imajinasi mereka. Karena mainan ini tidak berbentuk, maka anak dipaksa berpikir kreatif sekaligus imajinatif untuk menyusun bagian demi bagian. unsur kepuasan dalam permainan ini sangat penting untuk memupuk rasa percaya diri.

Namun, permainan ini hanya cocok untuk yang sudah cukup umur dan mengenal bentuk. Paling tidak untuk anak yang sudah berusia di atas 2 tahun. sebab kalau tidak bisa, anak justru akan merasa frustrasi karena tidak bisa mengerti apa maksudnya mainan ini. Di usia 2 tahun, anak memang sedang senang-senanginya bermain kasar. Misalnya sudah disusun tinggi, dirobohkan kembali. Buat mereka, hal itu amat menyenangkan. Sebetulnya, dari situ pula anak belajar bahwa jika benda bersusun dijatuhkan, yang tadinya berada di atas sekarang menjadi terpecah.

Sebagaimana halnya mainan berbentuk balok dan mainan konstruktif lainnya, lego merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Dari permainan itu. anak bisa belajar tentang konsep besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek, dan sebagainya. Jika balok besar diletakkan di atas balok kecil, apa jadinya. Dari beberapa balok ternyata bisa disusun jadi beragam bentuk yang anak inginkan, seperti rumah, robot, jembatan, dan sebagainya. Dari hal kecil itu secara tidak langsung anak belajar mengenai perencanaan dan pemecahan masalah.

2.3.1 Manfaat Bermain Lego

Permainan LEGO merupakan salah satu jenis mainan yang mampu membangkitkan dan mengasah imajinasi, kreatifitas, kesenangan serta kepuasan, serta kepedulian terhadap sesama. Manfaat ini merupakan kelebihan yang bisa didapatkan dalam setiap permainan konstruksi salah satunya permainan lego.

Berikut beberapa macam manfaat dari bermain dengan menggunakan lego:

- **Imajinasi**
Lego membangkitkan imajinasi seseorang untuk mewujudkannya ke dalam bentuk nyata melalui lego. Rasa penasaran untuk membuat sesuatu yang luar biasa melalui lego, merupakan salah satu bentuk imajinasi yang terangkat.
- **Kebebasan**
Untuk mengembangkan daya imajinasi, maka diperlukan adanya kebebasan, yang dapat menjadi dasar utama munculnya kreatifitas. Permainan Lego membebaskan pemainnya menggunakan berbagai bentuk dan warna yang tersedia untuk dijadikan sesuatu sesuai dengan imajinasinya.
- **Kreatifitas**
Untuk dapat memunculkan ide dan menciptakan sesuatu, maka kreatifitas adalah hal yang dibutuhkan. Kreatifitas yang sistematis merupakan wujud gabungan dari logika dan alasan yang cukup bersinergi dengan bermain lego.
- **Kegembiraan**
Permainan lego menghadirkan konsep permainan yang serius tapi santai, menyisipkan unsur petualangan, dan menyenangkan. Kesenangan ini akan lebih lengkap tercapai jika bentuk yang diinginkan bisa tercapai menjadi sebuah hasil karya yang menawan.
- **Belajar**
Lego merupakan salah satu permainan yang sekaligus menjadi media pembelajaran. Didalamnya terdapat unsur kebebasan bereksperimen, berkembang, dan menemukan. Kemampuan berpikir dibebaskan saat bermain lego, tangan dan pikiran bekerja sama, sehingga dapat membantu seseorang, baik anak-anak maupun dewasa untuk dapat saling melihat dan menghargai perspektif serta hasil karya dirinya dan orang lain. Dengan demikian, bermain lego juga dapat mengajarkan dan menumbuhkan kepercayaan diri pada anak-anak.

- Peduli

Permainan lego juga dapat menumbuhkan kepedulian, baik sesama pemain lego, maupun yang bukan bermain. Pemain lego dapat saling meminta pendapat atau saran, untuk menghasilkan sebuah hasil karya, dari wujud majinasi dalam pikiran mereka.

2.3.2 Sejarah Lego

Permainan ini sudah berumur sangat tua. Pertama kali diciptakan di bengkel milik Ole Kirk Christiansen sekitaran 1940-an. Permainan ini pertama kali diciptakan di Denmark oleh seorang tukang kayu. Tukang kayu yang paham bahwa mungkin saja ada anak-anak di luar sana yang sudah sangat ingin menjadi tukang kayu atau ahli membangun bangunan.

Sayangnya, usia muda membuat mereka tidak boleh melakukan pekerjaan orang dewasa. Dengan adanya lego, keinginan anak-anak itu bisa terwujudkan dengan mudah dan semua manfaatnya pun bisa dirasakan baik oleh anak-anak maupun oleh orangtua.

Pada 1947, permainan ini mulai banyak diproduksi dan disebarkan ke berbagai negara yang ada di Eropa. Salah satu produknya yang terkenal adalah *Automatic Binding Bricks*. Sebuah lego berbentuk balok atau bata dengan bagian bawah yang berongga.

Orang banyak menyukainya karena sederhana dan mereka bisa berkreasi dari balok-balok itu. Permainan yang interaktif yang tidak membuat menjadi pasif menjadi daya tarik tersendiri. Tidak mengherankan kalau berbagai kalangan langsung jatuh cinta pada permainan ini.

Perusahaan pengembangan mainan lego ini memiliki sebuah motto yang bisa memotivasi, khususnya para karyawan untuk tetap berkarya dengan baik. Agar tidak perlu berhemat pada kualitas. Mottonya berbunyi "*only the best is good enough*". Suatu slogan yang menumbuhkan jiwa besar untuk berbuat yang terbaik bagi orang lain.

Perbuatan yang baik itu tentunya akan dikenang dan diberi apresiasi. Tidak salah kalau hingga kini bisnis mainan satu ini masih saja lancar dan seolah tak tergerus oleh zaman yang semakin berkembang ke permainan yang serba digital dan permainan yang bertumpu pada kehebatan internet dan jaringannya.

Permainan kreativitas seperti ini memang harus terus dikembangkan agar anak-anak mendapatkan pengalaman hidup yang lebih baik. Kalau mereka hanya berapa di depan komputer dan bermain games yang banyak jumlahnya itu, dikhawatirkan kesehatan tubuh terutama mata mereka akan terganggu.

Tubuh mereka tidak banyak bergerak. Tulang punggung mereka pun bisa mengalami kerusakan dan tubuh mereka tidak berkembang secara normal. Kalau tubuh mereka tidak sama dengan teman-temannya, keadaan ini bisa menyebabkan rasa kurang nyaman dan rasa tidak percaya diri. Dengan lego, anak-anak bisa bergerak duduk bersih dan gerakan lainnya.

2.4 Dasar Pertimbangan untuk pengembangan Kreatifitas

2.4.1 Pengertian Kreatifitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Lawrence, menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.

Berbeda dengan L Chaplin, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memmanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Utami Munandar, menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal - hal baru. Sesungguhnya hal - hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal - hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang di peroleh seseorang selama hidupnya.

Dan menurut kamus Webster, kretivitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekpresi yang bersifat imajinatif.

Dari pengertian kreativitas yang telah di kemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat di simpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2.4.2 Makna dari Pengembangan Kreativitas

Hidup dalam suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun destruktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk menghadapi problema-problema yang semakin kompleks.

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup? Mengapa kreativitas dipupuk sejak dini dalam diri anak didik?

Pertama, Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (Mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan / aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, Kreatifitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berfikir logis).

Ketiga, Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan kerana berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu pada seniman, ilmuwan, dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata (Biondi, 1972).

Keempat, Kreatifitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung kepada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

2.4.3 Strategi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses Dan Prosedur) Dalam Pengembangan Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreatifitas siswa, kita perlu meninjau 4 aspek dari kreatifitas, yaitu pribadi, pendorong, proses atau, produk (4P dari kreatifitas).

1. Pribadi

Kreatifitas ialah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong (Press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

3. Proses

Pendidikan hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan bantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Penelitian dalam *cognitive neuroscience* menunjukkan bahwa kreatifitas bukanlah semata warisan genetik, melainkan merupakan suatu untai proses kognitif yang bisa dikembangkan pada berbagai individu. Setelah Bloom melancarkan taksoniminya, ada empat perilaku yang bisa memunculkan kreatifitas yaitu:

- 1). Kelenturan pikiran (*Fluency*), yang merupakan kemampuan untuk membangkitkan ide baru.
- 2). Fleksibilitas, yang membangkitkan rentang luas untuk ide baru.
- 3). Originalitas, merupakan respon yang unik terhadap situasi tertentu.
- 4). Elaborasi, merupakan perluasan pemikiran tentang topic tertentu.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Hendaknya pendidikan menghargai produk kreatifitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

2.4.4 Jenis Alat untuk mengukur Potensi Kreatifitas

Potensi kreatifitas dapat diukur melalui beberapa pendekatan: yaitu pengukuran langsung; tidak langsung, dengan mengukur unsure-unsur yang menandai ciri tersebut; pengukuran ciri kepribadian yang berkaitan erat dengan ciri tersebut; dan beberapa jenis ukuran non-test. Pendekatan ke lima adalah dengan menilai produk kreatif nyata.

1. Tes yang mengukur kreatifitas secara langsung

Sejumlah tes kreatifitas telah disusun dan digunakan, diantaranya tes dari Torrance untuk mengukur pemikiran kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking*: TTCT) yang mempunyai bentuk verbal dan bentuk figural. Tes ini pertama kali digunakan di Indonesia oleh Utami Munandar (1977) dalam penelitian untuk disertasinya *Creativity and Education*, guna membandingkan ukuran kreatifitas verbal dengan ukuran kreatifitas figural. Kemudian tahun 1988 jurusan psikologi pendidikan fakultas psikologi universitas Indonesia melakukan penelitian standarisasi tes lingkaran, dan tes ini kemudian disebut tes kreatifitas figural.

2. Tes yang mengukur unsur-unsur kreatifitas

Kreatifitas merupakan suatu konstruk yang multi-dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berfikir kreatif), dimensi afektif

(sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor, (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreatifitas-berfikir divergeen- mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berfikir, kemampuan untuk merinci (erabolasi) dan lain-lain. Untuk masing-masing unsur di kontruksi tes sendiri, misalnya untuk orisinalitas (tes menulis cerita).

3. Tes yang mengukur Ciri Kepribadian Kreatif

Dari berbagai hasil penelitian ditemukan paling sedikit 50 (lima puluh) ciri kepribadian yang berkaitan dengan kreatifitas; dari ciri-ciri ini disusun skala yang dapat mengukur sejauh mana seseorang memiliki ciri-ciri tersebut. Beberapa tes ciri-ciri khusus, diantaranya ialah:

- a. Tes Mengajukan pertanyaan, yang merupakan bagian dari tes Torrence untuk berpikir kreatif dan dimaksudkan untuk mengukur kelenturan berpikir.
- b. Tes *Risk Talking*, digunakan untuk menunjukkan dampak dari pengambilan resiko terhadap kreatifitas.
- c. Tes *Figure Preference* dari Barron-Welsh yang menunjukkan referensi untuk ketidak teraturan, sebagai salah satu ciri kepribadian kreatif.
- d. Tes *Sex Role Identity*, untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasi diri dengan peran jenis kelaminnya.

4. Pengukuran Potensi Kreatif secara non-tes

Mengatasi keterbatasan dari tes kertas dan pensil untuk mengukur kreatifitas, dirancang beberapa pendekatan alterlatif:

- a. Daftar periksa (*Checklist*) dan Kuesioner
Alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif
- b. Daftar pengalaman
Teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang dimasa lalu.

5. Penagamanan Langsung terhadap Kenerja Kreatif

Mengamati bagaimana orang bertindak dalam situasi tertentu, tampaknya merupakan teknik yang paling absah, tetapi makan waktu dan dapat pula bersifat subjektif.

2.4.5 Karakteristik Anak Kreatif

Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berfikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif), tahun 1976 penyusunan skala sikap kreatif (Utami Munandar dkk, 1977) yang terdiri dari 32 butir pertanyaan, diantaranya delapan butir diadaptasi dari "*Creative Attitude Survey*" yang disusun oleh Schaefer.

Sikap kreatif dioperationalisasi dalam dimensi sebagai berikut:

- Keterbukaan terhadap pengalaman baru,
- Kelenturan dalam berfikri,
- Kebebasan dalam ungkapan diri,
- Menghargai fansatasi,
- Minat terhadap kegiatan kreatif,
- Kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan
- Kemandiri dalam memberikan pertimbangan.

Torrance (2005) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah:

- Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereskplorasi sehingga anak memperoleh pengalam yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

- Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.

- Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.

- Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.

- Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.

- Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan - khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.

Catron dan Allen (2010), menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:

- Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- Anak adalah *non konformis*, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
- Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaikan dari tujuan.
- Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Karakteristik dalam penelitian ini adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata hanya didalam pelaksanaannya peneliti tidak dapat menggunakan kemampuan anak dalam mengorganisasikan hal ini karena media yang digunakan terbatas.

2.4.6 Kendala dalam mengembangkan Kreativitas anak

Menurut Amebile (1989) mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu:

1. Evaluasi

Rogers (Dalam Vernon, 1982) menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi suatu anak sedang asik berkreasi. Bahkan menungga akan di evaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.

2. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa member hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

3. Persaingan (Kompetisi)

Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaan akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

4. Lingkungan yang membatasi

Alber Einstein yakin bahwa belajar dan kreatifitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberi tahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajari, dan pada ujian harus dapat mengulangnya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan mengilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya sementara. Pada hal, sewaktu baru berumur 5 tahun ia amat tertarik untuk belajar ketika ayahnya kompas kepadanya. Contoh ini menunjukkan bahwa jika berfikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi interinsik dapat dirusak.

2.5 Teori Perkembangan Anak

Perkembangan kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan, pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan. Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan. Setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun. Apakah pola ini akan diikuti atau tidak sebagian besar tergantung pada pengaruh-pengaruh lingkungan yang memudahkan atau menghalangi ekspresi kreativitas. Spock (1974) menekankan betapa pentingnya sikap awal orang tua terhadap ekspresi kreativitas anak. Papalia DE dan Old SW(1987) mengemukakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting.

Masalah perkembangan merupakan bagian yang tidak terlepas dari interaksi sosial. Perkembangan menurut David G Myers (1996) adalah *“a branch of psychology that studies physical, cognitive, and social change throughout the life span”* Perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil

dalam kualitas kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru. Didalam istilah perkembangan juga mencakup konsep usia yang diawali saat pembuahan dan berakhir dengan kematian. Pertumbuhan dan perkembangan perilaku serta kepribadian manusia merupakan interaksi dari faktor *heriditas* dan faktor lingkungan. Apa yang individu warisi merupakan faktor yang disebut genotip. Sedangkan hal-hal yang individu terima dari anggota keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat serta kebudayaannya merupakan faktor yang disebut fenotip.

Perkembangan yang terjadi akan membentuk pola tertentu dalam setiap kehidupan yang tidak saja untuk perilaku aktual semata-mata, namun juga untuk pertumbuhan dan penyesuaian yang akan datang. Konsep diri, tujuan hidup serta aspirasi yang akan dicapai sangat dipengaruhi oleh hubungan individu dengan orang tua, teman sebaya maupun kekuatan motivasi yang ia terima semasa kanak-kanak. Secara umum, anak-anak akan mengalami beberapa tahapan perkembangan. Khususnya untuk kognitif, seorang anak akan melalui proses-proses perkembangan terutama yang berhubungan dengan nalar atau kemampuan berpikirnya. Piaget (1896 – 1980) dalam Elizabeth Hurlock (1990) menyoroti perkembangan aspek kognisi yang terbagi dalam 4 periode yaitu: Sensorimotor (0 – 2 tahun), Pra operasional (2 - 7 tahun), Kongkrit Operasional (7 – 11 tahun), dan Formal Operasional (di atas usia 11 tahun). Seperti pendapat Torrance yang dikutip Reni Akbar Hawadi (2001) bahwa usia antara 4 dan 4,5 tahun merupakan puncak perkembangan kreativitas, maka ada beberapa kendala yang mampu menghambat perkembangan kreativitas pada anak balita, yaitu : (1) Melarang anak untuk memanipulasi lingkungan; (2) Mengecam keingintahuan anak; (3) Penekanan yang berlebihan pada peran jenis kelamin; dan (4) Menghilangkan fantasi pada diri anak.

Dalam teori tersebut dikatakan bahwa anak memiliki kepentingan untuk memanipulasi lingkungannya, dalam hal ini adalah setiap ruang yang memang dialokasikan untuk mewadahi setiap aktivitas bermainnya. Manipulasi

lingkungan dalam hal ini memiliki arti bahwa anak-anak perlu diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam upaya pengkondisian ruang untuk bermain anak tersebut. Tanpa kesempatan untuk berpartisipasi, anak-anak sebenarnya kehilangan kesempatan untuk mencurahkan totalitas potensi diri yang dimilikinya. Untuk lebih jelasnya, penggolongan menurut Elizabeth B. Hurlock sebagai berikut:

- Usia 0 – 4 thn : masa kanak-kanak
- Usia 4 – 12 thn : masa anak-anak
- Usia 12-16 thn : masa remaja
- Usia 16 – 20 thn : masa dewasa

Tabel 1
Kekhususan Kemampuan Menurut Piaget

Tahapan Massa	Usia	Kekhususan
Sensory motor	0 - 24 bln	• Perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunia
		• Mencapai kemampuan dalam persepsi ketetapan dalam obyek
Pra-Operasional	1 - 5 thn	• Penggunaan simbol & menyusun tanggapan internal, Misal : permainan, bahasa dan peniruan
Konkrit Operasiona	5 – 12 thn	• Mencapai kemampuan untuk berfikir skematik terhadap hal-hal atau obyek-obyek yang konkrit.
		• Mencapai kemampuan konservasi.
Formal Operasional	12 – dewasa	• Mencapai kemampuan untuk berfikir skematik terhadap hal-hal yang bersifat abstrak dan hipotesis

Tabel 2
Konsepsi Ruang Berdasarkan Tahap Perkembangan Anak

Tahapan massa	Usia	Konsepsi Ruang
Sensory motor PraOperasional	0 - 24 bln	Dalam tahap ini anak-anak mulai menyadari sekuens & rute tetapi belum dapat mengembangkan lebih lanjut. Dengan demikian dalam tahap ini telah dikembangkan hubungan tipologis berupa :
	1 – 5 thn	<ul style="list-style-type: none"> a. Proximity atau kedekatan (<i>proximity or nearness</i>). b. Pemisahan (<i>separation</i>). c. Aturan atau suksesi ruang (<i>order or spatial succession</i>). d. Selubung atau lingkungan (<i>enclosure or surrounding</i>). e. Kesenambungan (<i>continuity</i>)
Konkrit Operasional	5 – 12 thn	<p>Dalam tahap ini, anak-anak mulai memahami arti dari projective space, dimana mereka :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengerti dan mampu mengoperasikan dengan baik sekuen dari obyek atau situasi dalam sebuah kerangka utuh, seperti : kaitan antara jalur sekolah dengan rumah, dan sebagainya b. Memahami alternatif ruang dan pilihannya daripada menyusun sebuah kaitan ruang yang sama sekali baru
Formal Operasional	12 – dewasa	Mencapai kemampuan untuk berfikir. Dalam tahap ini anak mulai dapat menggambarkan ruang secara lebih akurat dan logis (<i>euclidean space</i>) dimana anak-anak dapat mengabstraksikan hubungan Konsepsi Ruang antar ruang dalam keseluruhan secara utuh

Berdasarkan konsep ruang mengenai perkembangan maka dapat dilihat bahwa setiap anak memiliki tahapan runganya sendiri-sendiri, dengan begitu untuk pengembangannya harus sesuai dengan usia. Jika didasarkan pada proses konsepsi ruang anak maka akan berdampak dari bentuk permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak sesuai kategori usia anak dan bermain yang tepat sesuai usia perkembangan.

2.5.1 Tahapan Perkembangan Ditinjau dari Alat Permainan

Menurut Hillary Hettinger Steiner dalam artikel *Parents Magazine* (2013) terdapat tahapan-tahapan bermain ditinjau dari alat permainannya, yaitu dilihat di tabel 3:

Tabel 3

Tahapan-Tahapan Bermain Ditinjau Dari Alat Permainannya

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
Bola	6 Bulan	Bayi akan terkagum-kagum memandangi bola. Bayi juga suka memegang dan merasakan permukaan bola, jadi pilih saja bola dengan tekstur menarik seperti bordir atau label.
	12 Bulan	Anak bisa duduk di lantai dan mendorong bola ke depan-ke belakang bersama Anda. Anak mungkin juga sudah bisa melempar bola, meski tanpa target dan tujuan.
	18 Bulan	Anak sudah semakin mahir dan bertenaga melempar dengan dua tangan dan menikmati saat mengoper bola ke arah kita.
	2 Tahun	Anak sudah semakin “menguasai lapangan”, bisa menendang dan menggiring bola dengan kedua kakinya. Berkat tubuh kecilnya, anak mudah menguasai teknik dasar permainan sepak bola.
	3 Tahun	Akhirnya, anak dapat menangkap bola besar. Beberapa anak bahkan bisa menendang bola dan mencetak gol.

Tabel 3.1
Tahapan-Tahapan Bermain Ditinjau Dari Alat Permainannya

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
Balok Kayu	6 Bulan	Bayi suka mengigit balok, tapi mereka juga membenturkannya dan senang memegangnya.
	12 Bulan	Anak sadar bahwa dia bisa membuat bunyi dengan membenturkan dua balok bersamaan. Anak juga bisa menghancurkan 'mahakarya' yang orang dewasa bangun dari balok-balok kayu.
	18 Bulan	Anak sudah bisa menumpukkan dua atau tiga balok dengan seimbang.
	2 Tahun	Tubuhnya sudah lebih tinggi dan koordinasinya meningkat. Anak bisa menyusun empat sampai tujuh balok. Dia juga bisa memisahkan bentuk berdasarkan warna dan mengkhayalkan balok sebagai benda lain, seperti mobil atau kapal.
	3 Tahun	Lebih banyak bentuk yang bisa disusun. Anak dapat membangun struktur yang menyerupai benda-benda nyata, seperti benteng, jembatan, dan terowongan.
Krayon	6 Bulan	Bayi masih terlalu kecil untuk bermain dengan krayon.
	12 Bulan	Anak bisa memegang krayon besar dalam genggamannya dan menggambar acak.
	18 Bulan	Ketika anak melihat orang dewasa menggambar, dia akan mengikutinya.
	2 Tahun	Anak menikmati duduk bersama satu set krayon dan kertas lalu mulai menggambar.
	3 Tahun	Anak sudah dapat membuat bentuk lingkaran, silang, bujur sangkar, dan menggambar "orang" dengan satu atau lebih anggota badan. Mulai usia 3 tahun, anak mengenal tiga atau empat warna, dan mungkin sudah bisa membuat huruf-huruf kapital.

Tabel 3.2

Tahapan-Tahapan Bermain Ditinjau Dari Alat Permainannya

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
Boneka Binatang	6 Bulan	Semua tentang mengenali tekstur menyentuh dan mengunyah boneka.
	12 Bulan	Anak membawa boneka kesayangan kemanapun dia pergi dan begitu menyatu dengan mainan yang satu ini. Pada usia tersebut, sebagian anak sangat akrab dengan boneka dan tidak bisa tidur tanpa sahabatnya itu.
	18 Bulan	Anak melenguh, menguik, mengeong, dan membuat variasi suara binatang sesuai bentuk boneka.
	2 Tahun	Anak mulai mempraktikkan permainan pura-pura, seperti mengajak <i>Doggy</i> jalan-jalan atau menyuapi <i>Teddy Bear</i> .
	3 Tahun	Anak mulai menciptakan dunia yang unik dan imajinatif. <i>Teddy Bear</i> menjelma menjadi dinosaurus dan <i>Owl</i> /mengumpulkan bahan-bahan pembuat sup.
Puzzle Sederhana	6 Bulan	Bayi suka memindahkan kepingan <i>puzzle</i> dari satu tangan ke tangan lain, dan memasukkannya ke dalam mulut seperti biskuit.
	12 Bulan	Pada usia ini, anak suka membalikkan papan <i>puzzle</i> hingga jatuh berserakan di lantai. Mereka juga bisa menjepit dengan jari untuk mencopot kepingan <i>puzzle</i> .
	18 Bulan	Dengan bantuan orang dewasa, anak dapat menempatkan kepingan <i>puzzle</i> ukuran besar dengan benar.
	2 Tahun	Anak dapat melengkapi <i>puzzle</i> sederhana meletakkan gambar sayuran atau binatang ke tempatnya. Dia juga bisa menyelesaikan <i>puzzle</i> tiga keping sederhana.
	3 Tahun	Kemampuan memecahkan masalah sudah meningkat sehingga dia lebih tertarik dengan <i>puzzle</i> , dan sudah bisa merangkai <i>puzzle</i> sederhana yang terdiri lebih dari delapan keping.

Tabel 3.3
Tahapan-Tahapan Bermain Ditinjau Dari Alat Permainannya

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
Instrument Musik	6 Bulan	Jika kita memiliki <i>drum</i> mainan, bayi akan sangat senang memukulnya tanpa tujuan.
	12 Bulan	Dia mengganggu kepala setiap kali mendengar bunyi perkusi <i>drum</i> , <i>xylophone</i> , atau panci dan wajan.
	18 Bulan	Anak suka bertepuk tangan mengikuti musik, tapi jangan harap dia bisa mengikuti irama. Dia juga mulai tertarik memukul-mukul tongkat atau menggoyangkan tamborin.
	2 Tahun	Tekan <i>tuts</i> piano, petik gitar, atau tabuh <i>drum</i> , anak akan menirukan orang dewasa memainkan berbagai jenis alat musik.
	3 Tahun	Jika anak menyukai musik, dia akan menikmati meniup alat musik tiup, seperti seruling atau harmonika.

Data di atas merupakan penggolongan beberapa permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas anak dari awal hingga anak berumur 3 tahun di usia itu seperti yang telah diungkapkan bahwa anak sedang mengumpulkan informasi yang ada di sekitar lingkungannya

2.5.2 Tugas-Tugas Perkembangan Anak

Menurut Havghurst Tugas perkembangan adalah suatu tugas yang muncul dalam suatu periode tertentu dalam kehidupan individu. Having hurt memeberikan rincian dari tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan individu pada setiap tahap perkembangan.

- Pada masa bayi dan kanak-kanak;
 1. Belajar berjalan,
 2. Belajar mengambil makan,
 3. Belajar berbicara,
 4. Belajar mengetahui jenis kelamin,

5. Belajar mengontrol cara-cara buang air,
 6. Menguasai stabilitas jasmaniah,
 7. Memiliki konsep sosial dan fisik,
 8. Belajar hubungan social,
 9. Belajar membedakan mana yang baik dan yang tidak baik serta pengembangan hati nurani.
- Tugas perkembangan masa anak-anak;
 1. Belajar berkawan dengan teman sebaya,
 2. Belajar melakukan peran sosial sesuai sebagai laki-laki dan perempuan,
 3. Belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelektual dasar yaitu membaca, menulis, dan berhitung,
 4. Pengembangan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari,
 5. Pengembangan moral, nilai, dan hati nurani,
 6. Memiliki kemerdekaan pribadi,
 7. Pengembangan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial.
 - Tugas-tugas perkembangan masa remaja;
 1. Mampu menjalin hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan jenis kelamin yang lain,
 2. Mampu melakukan peran-peran sosial sebagai laki-laki dan perempuan,
 3. Menerima kondisi jasmaninya dan dapat menggunakannya secara efektif,
 4. Memiliki keberdirian sendiri dari orang tua dan orang dewasa lainnya,
 5. Memiliki perasaan mampu berdiri sendiri dalam bidang ekonomi,
 6. Mampu memilih dan mempersiapkan diri untuk suatu pekerjaan,
 7. Belajar mempersiapkan diri untuk perkawinan dan hidup berkeluarga,

8. Mengembangkan konsep-konsep dan keterampilan intelektual untuk hidup bermasyarakat,
 9. Memiliki keterampilan sosial seperti yang diharapkan masyarakat,
 10. Memiliki seperangkat nilai yang dijadikan pedoman bagi perbuatannya.
- Tugas-tugas masa remaja muda;
 1. Memilih pasangan hidupnya,
 2. Belajar hidup bersama pasangan hidupnya,
 3. Memulai hidup berkeluarga,
 4. Memelihara dan mendidik keluarga,
 5. Mengelola rumah tangga.
 - Tugas-tugas masa usia dewasa dan usia lanjut;
 1. Memiliki tanggung jawab sosial dan kenegaraan sebagai orang dewasa,
 2. Mengembangkan dan memelihara standar kehidupan ekonomi,
 3. Membimbing anak dan remaja agar menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab dan bahagia,
 4. Mengembangkan –mengembangkan kegiatan waktu senggang.
 - Tugas perkembangan pada masa usia lanjut;
 1. Menyesuaikan diri dengan kondisi fisik dan kesehatan yang semakin menurun,
 2. Menyesuaikan diri dengan situasi pension,
 3. Menyesuaikan diri dengan kematian dari pasangan hidup.

2.5.3 Faktor-faktor yang Menghambat Perkembangan

- Faktor keturunan
- Faktor lingkungan
- Faktor diri (*Self*)

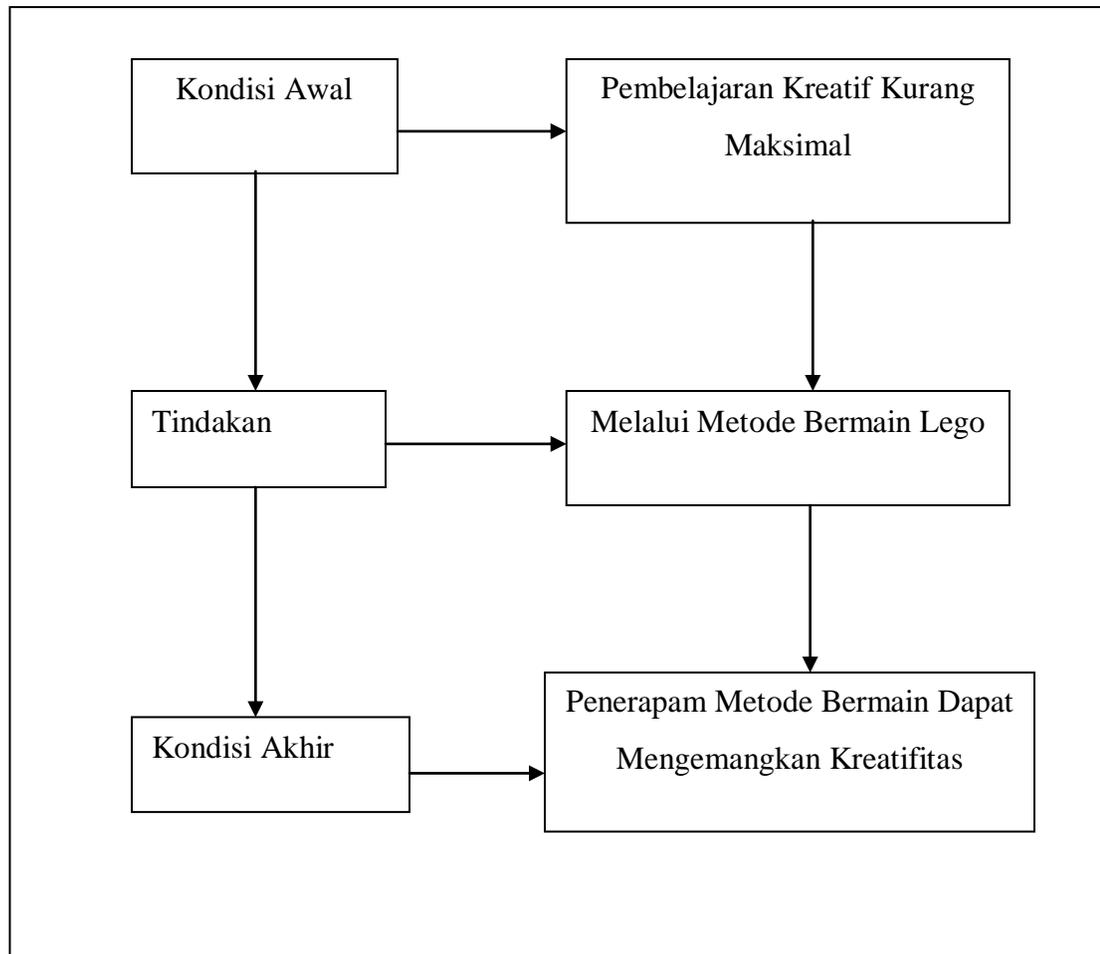
2.6 Kerangka Berfikir

Metode bermain menurut Dockett dan Fleer (2000: 41-43) Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Dalam penelitian kali ini metode bermain yang dimaksud merupakan metode bermain dengan media lego, dengan bermain menggunakan lego maka diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada anak TK.

Proses pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dapat membuat anak-anak merasa bosan. Permainan yang kurang bervariasi juga dapat membuat anak-anak kurang memunculkan ide-ide kreatifnya. Di dalam proses pembelajaran jika anak sering memunculkan ide-ide kreatifnya, maka kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Pendidik berperan sebagai fasilitator agar anak-anak mempunyai kreativitas yang maksimal dan berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Kreatifitas akan dapat berkembang dengan baik ketika pada anak usia dini sudah mulai dikembangkan mulai dari keluarga dan sekolah. Di mulai dari rumah bagi orang tua diharapkan agar peran orang tua yang tidak mengkritik anak didalam pekerjaannya merupakan pendorong kreatifitas sedangkan di sekolah dalam hal penelitian ini pengembangan kreatifitas dilakukan dengan metode bermain dengan menggunakan lego. Langkah-langkah didalam penelitian ini diawali dengan menyiapkan media lego lalu meteri tema yang akan di uji cobakan kepada anak TK sebagai siklus 1.

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini adalah Gambar 1 serta desain penelitian:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Dalam Metode Bermain

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah "Penerapan Metode Bermain dalam Pengembangan Kreatifitas Anak TK Suci AL Musyahadah

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan ini dimaksud untuk dapat memperbaiki metode pembelajaran yang ada di TK SUCI AL MUSYAHADAH didalam pembelajaran kreatifitas yang jarang di kembangkan oleh guru

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini diadakan di dalam TK SUCI ALMUSYAHADAH yang ada di daerah Jakarta Timur yang beralamatkan JL.kayu jati 5 Rawamangun Jakarta Timur. dan waktu penelitian tindakan kelas selama satu minggu dan observasi dua hari yang dilakukan sebelum waktu penelitian tindakan

3.3 Jenis Penelitian

3.3.1 Definisi Action Research

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *action research*. *Action Research* menurut Davison, Martinsons, dan Kock (2004) yaitu penelitian tindakan yang mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial atau pada waktu bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. Adapun tahapan penelitian yang merupakan bagian dari *Action Research* ini,yaitu:

1. *Diagnosing*: Melakukan identifikasi masalah-masalah yang ada pada penelitian sebelumnya, guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan selanjutnya.
2. *Action Planning*: Memahami pokok masalah yang ada, kemudian dilanjutkan dengan menyusun rencana tindakan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada.

3. *Action Taking*: Pada tahap pengimplementasian rencana tindakan ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah.
4. *Evaluating*: Setelah masa implementasi dirasa cukup, kemudian dilaksanakan evaluasi dari hasil implementasi.
5. *Specifying Learning*: Tahap ini adalah bagian akhir yang telah dilalui setelah kriteria dalam prinsip pembelajaran sehingga penelitian dapat berakhir dengan melaksanakan review tahapan-tahapan yang telah berakhir.

3.3.2 Sejarah Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan atau *action research* mulai berkembang sejak perang dunia kedua. Pada awalnya penelitian tindakan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, seperti kantor, pabrik, bank, sekolah, rumah sakit, dan lain sebagainya. Penelitian tindakan ini bersifat partisipatif karena dilakukan sendiri oleh peneliti dari penentuan topik permasalahan, merumuskan masalah, merencanakan, melaksanakan, sampai menganalisis dan membuat laporannya. Selain bersifat partisipatif penelitian *action research* bersifat kolaboratif. Hal ini dikarenakan penelitian tindakan melibatkan rekan kerja dalam posisi penelitiannya.

Awal mulanya, *action research* dikembangkan oleh seorang psikologi bernama Kurt Lewin seorang jerman pada tahun 1940-an dengan tujuan untuk mencari penyelesaian terhadap problem sosial, seperti pengangguran atau kenakalan remaja. Kurt Lewin adalah seorang ahli psikologi sosial dan ekperimental yang peduli terhadap masalah-masalah sosial dan memfokuskan pada proses kelompok partisipatif.

3.3.3 Prinsip Penelitian Tindakan

Prinsip adalah suatu pegangan. Salah satu fungsi pegangan adalah untuk pedoman. Agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik tanpa

mengganggu tugas utama dari seorang guru maka itu secara umum memiliki prinsip-prinsip yaitu:

- Tidak mengganggu komitmen guru sebagai pengajar,
- Metode pengumpulan data tidak menuntut waktu yang berlebihan,
- Metodologi yang digunakan harus reliable sehingga memungkinkan guru mengidentifikasi serta merumuskan hipotesis secara meyakinkan,
- Masalah berawal dari kondisi nyata dikelas yang dihadapi guru,
- Tidak untuk digeneralisasikan,
- Tidak mengenal kelompok eksperimen dan control,
- Tidak mengenal populasi dan sampel,
- Meskipun yang dilakukan adalah di kelas, tetapi harus dilihat dalam konteks sekolah secara menyeluruh,
- Dalam penyelenggaraan penelitian, guru harus memperhatikan etika profesionalitas guru.

3.3.4 Ciri-ciri Penelitian Tindakan

Suryabrata (1983) menjelaskan bahwa ada empat ciri-ciri penelitian tindakan sebagai berikut:

- 1). Praktik dan langsung relevan untuk situasi aktual dalam dunia kerja
- 2). Menyediakan rangka kerja yang teratur untuk pemecahan masalah dan perkembangan – perkembangan baru yang lebih baik dari pada cara pendekatan impresionistis dan fragmentaris.
- 3). Fleksibel, adaptif, membolehkan perubahan-perubahan selama masa penelitiannya, dan mengorbankan control untuk kepentingan *on-the spot experimentation* serta inovasi
- 4). Validitas internal dan eksternalnya rendah

3.3.5 Manfaat Penelitian Tindakan

Penelitian Tindakan memiliki banyak manfaat bagi dunia, berikut menurut beberapa ahli manfaat yang diberikan pada penelitian tindakan:

- Mohammad Asrori;
 - 1). Inovasi pembelajaran.
 - 2). Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas.
 - 3). Peningkatan profesionalisme guru.

- Rustam Mundilarto
 - 1). Membantu guru memperbaiki mutu pembelajaran.
 - 2). Meningkatkan profesional guru.
 - 3). Meningkatkan rasa percaya diri guru.
 - 4). Memungkinkan guru mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

3.3.6 Prosedur dalam Penelitian Tindakan

Selain ciri-ciri seperti yang dijelaskan diatas, Kemmis dan Mc Taggart (1997) menjelaskan bahwa penelitian tindakan mempunyai prosedur penelitian yang khusus. Prosedur ini membentuk siklus seperti spiral yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila perubahan belum seperti yang diharapkan, siklus itu di ulangi lagi menjadi perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.

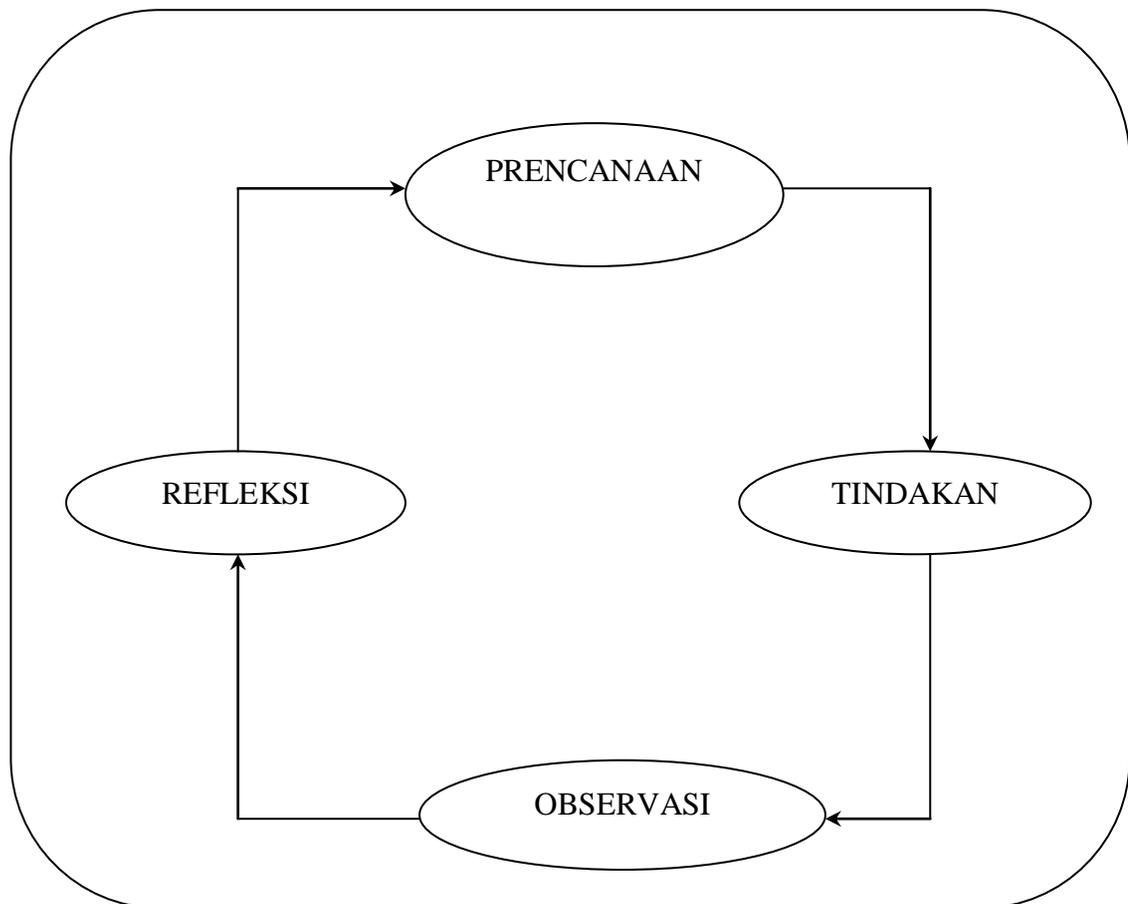
Sementara itu, Mc Kennan (dalam Sukamto, 1996) menjelaskan bahwa penelitian tindakan dapat terdiri atas satu, dua, tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari permasalahan, rumusan masalah, kajian kebutuhan, gagasan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan refleksi

3.4 Sasaran Penelitian

Kriteia subjek penelitian adalah seluruh siswa TK B yang seluruhnya sebenarnya berjumlah 15 orang yang mengikuti keseluruhan tindakan yang diberikan dari sebelum tindakan dan dari awal test hingga akhir test

3.5 Tahapan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah



Gambar 2. Tahapan Penelitian

3.5.1 Pra tindakan

Dalam tahap ini peneliti mengadakan tindakan observasi terlebih dahulu lalu agar lebih berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diinginkan selain melakukan observasi peneliti melakukan langkah-langkah tersebut adalah:

- Peneliti berdiskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang akan dijadikan sebagai pencarian solusi;
- Berdiskusi dengan guru kelas mengenai cara awal mulai melakukan tindakan, waktu pelaksanaan;
- Melakukan awal tes dan dalam penelitian tindakan kelas dengan format penilaian permainan konstruktif;

3.5.2 Siklus 1

3.5.2.1 Perencanaan

- Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan skenario mengenai materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan. Sarana pembelajaran ini dapat berupa media pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah alat-alat yang dipergunakan dalam metode bermain yaitu *lego*
- Mempersiapkan instrumen penelitian, misalnya lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar

3.5.2.2 Pelaksanaan tindakan

Guru kelas melaksanakan tindakan menggunakan RKH yang telah disusun oleh penulis dan tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang dimiliki guru kelas (kolaborasi) yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

3.5.2.3 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan penulis dengan menggunakan lembar observasi menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan penulis, tingkah laku anak, serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan.

3.5.2.4 Refleksi

Tahapan refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara keseluruhan tentang tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi ini mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 126) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Alat-alat yang dapat digunakan dalam penelitian meliputi tes, angket, observasi, wawancara, skala rating, dan dokumentasi. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 133), observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dibagi menjadi dua, yaitu observasi sistematis dan observasi non sistematis. Observasi sistematis adalah suatu pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, sedangkan observasi non sistematis adalah suatu pengamatan yang dilakukan dengan tidak menggunakan pedoman pengamatan. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan observasi sistematis dengan lembar observasi yang berisi tentang poin-poin indikator yang menjadi acuan pada saat penelitian.

Sesuai dengan karakteristik kreativitas yang ada, aspek yang diamati dalam penelitian ini di lihat dari latar belakang ciri-ciri anak kreatif yang dalam hal ini penulis ingin melihat originalitas anak dalam bermain lego melalui anak kreatif belajar dengan cara yang eksploratif, rentang lama perhatian, sudut pandang yang berbeda, belajar dengan pengalaman, dan bercerita.

Dalam penelitian ini penulis mengamati kreativitas anak dalam melakukan metode bermain dengan media lego yang berdasarkan beberapa hal dari ciri-ciri yang dikemukakan oleh ahli psikologi Torrance (2005) terbagi menjadi 5 indikator.

Tabel 4
INDIKATOR KREATIF ANAK

VARIABEL	SUBVARIABEL	DESKRIPSI
KREATIFITAS ANAK	Cara belajar	Anak dapat membuat bentuk dari benda yang pernah dilihatnya
	Rentang lama perhatian	Anak dapat membuat bentuk lebih dari 15 menit
	Sudut pandang yang berbeda	Anak dapat membuat bentuk yang berbeda
	Pengalaman	Anak dapat mencoba pengalaman baru saat membuat bentuk
	Bercerita	Anak dapat menceritakan hasil karyanya saat membuat bentuk

Tabel 5
FORMAT PENELITIAN

ASPEK YANG DIAMATI	SKOR	DESKRIPSI
EKPLORATIF	3	Anak sudah dapat membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk dengan dibantu oleh guru
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dan dibantu oleh guru
RENTANG LAMA PERHATIAN	3	Anak dapat membuat bentuk dalam waktu 11-15 menit
	2	Anak belum dapat membuat bentuk dalam waktu 6-10 menit
	1	Anak tidak dapat membuat bentuk dalam waktu 0-5 menit
SUDUT PANDANG YANG BERBEDA	3	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang sama pada contoh dengan baik
	2	Anak dapat membuat bentuk sendiri yang ada hubungan dengan contoh yang diberikan, namun bertanya kepada guru atau teman
	1	Anak tidak dapat membentuk sendiri bangunan yang masih berhubungan sama contoh dan masih dibantu oleh guru
PENGALAMAN	3	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk sendiri dengan baik
	2	Anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk namun masih dibantu oleh guru
	1	Anak tidak mau mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru

Tabel 5.1
FORMAT PENELITIAN

ASPEK YANG DIAMATI	SKOR	DESKRIPSI
BERCERITA	3	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk dengan baik
	2	Anak dapat menceritakan sendiri pengalamannya saat membuat bentuk namun masih dibantu guru
	1	Anak tidak dapat menceritakan pengalamannya saat membuat bentuk dan masih dibantu oleh guru

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh data dengan cara memotret dan merekam suatu kejadian pada saat proses penelitian. Dalam hal ini peneliti mendokumentasikan kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif yang berupa foto-foto. Foto-foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak-anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak dalam melakukan permainan konstruktif.

3.7 Instrument Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan daftar dokumentasi.

3.7.1 Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan anak yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan *check list* dengan memberi tanda centang (✓) sebagai alat penilaian perkembangan kreativitas anak.

3.7.2 Daftar dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012: 82). Dalam penelitian ini daftar dokumentasi yang digunakan adalah rencana kegiatan harian, instrument penelitian, penilaian kreatifitas anak, foto pelaksanaan kegiatan.

3.8 Teknis Analisa Data

Menurut Miles dan Huberman (1992: 15-19) teknik analisis data kualitatif adalah suatu teknik atau cara yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata atau narasi dan bukan menggunakan angka. Teknik analisis data kualitatif terdiri dari penyajian data dan menarik kesimpulan/verifikasi. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2006:239), data kuantitatif adalah data yang diperoleh berupa angka-angka

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk kalimat yang bermakna. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase kreativitas anak menggunakan statistik.

3.8.1 Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan

sehingga lebih mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif penyajian data yang digunakan adalah bentuk naratif.

Untuk mengetahui ketuntasan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n=Jumlah skor total siswa

N=Jumlah seluruh siswa yang hadir

Kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam 4 kriteria yang mengembangkan dari kriteria penilaian menurut Zainal Aqip (2009: 160).

Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

3.8.2 Menarik kesimpulan/verifikasi

Penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan pengambilan keputusan dengan didukung bukti yang valid dan konsisten. Dalam penelitian ini setelah penyajian data kemudian dilakukan penyimpulan dalam bentuk kalimat yang singkat, padat, dan bermakna.

3.8.3 Indikator Keberhasilan Penelitian

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu semakin meningkatnya kreatifitas dalam kategori aspek originalitas dalam hal ini mampu mengeksploratif permainannya sendiri setelah diadakan perkembangan di dalam penelitian tindakan kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK SUCI ALMUSYAHADAH yang terletak di jalan kayu jati V yang berdiri pada tahun 1983 yang berada di tengah penduduk. Letak TK Suci AL Musyahadah di ujung jalan, yang di kanan luar TK merupakan lokasi tata rias pengantin dan di kiri TK adalah lokasi warung yang biasa di jadikan tempat untuk anak-anak membeli snack, di depan dan belakang TK adalah perumahan penduduk dan disamping sebelah sisi warung ada Mesjid Al Musyahadah.

Lokasi TK Suci AL Musyahadah jika kita berada di store rabbani rawamangun maka lokasi TK ada di belakang store rabbani.

4.2 Data Tenaga Pengajar dan Siswa

Berdasarkan Tahun ajaran 2014/2015 di TK Suci AL Musyahadah maka diperoleh data pengajar di TK ada satu ketua yayasan dan satu kepala sekolah dan satu guru, satu OB sedangkan untuk siswa TK Suci Al Musyahadah memiliki 20 siswa secara keseluruhan yang terdiri dari kelompok TK A berjumlah ada 5 orang dan untuk kelompok TK B berjumlah 15 orang secara keseluruhan.

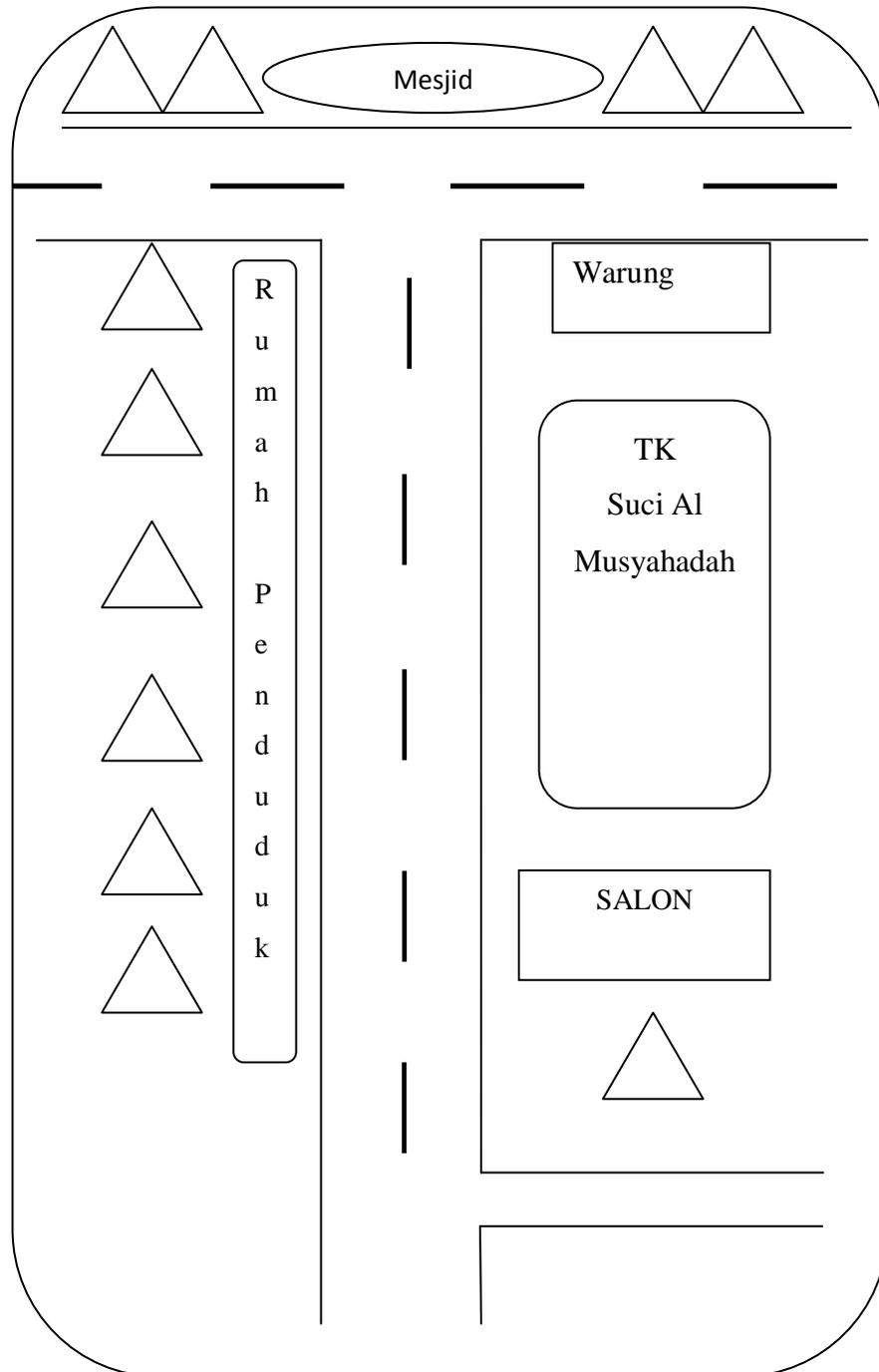
Tenaga Pengajar TK memiliki kompetensi didalam pendidikan keguruan yang berijasakan untuk Kepala Sekolah berijasakan pendidikan guru tk (PGTK) D1 dan memiliki pengalaman kerja selama 30 tahun dalam mengajar, sedangkan untuk guru merupakan lulusan dari PGTK dengan berijasakan D1 dan memiliki pengalaman mengajar sebelumnya, untuk OB pendidiks n terakhir adalah SMA.

4.3 Deskripsi Data Berdasarkan Observasi Kelas

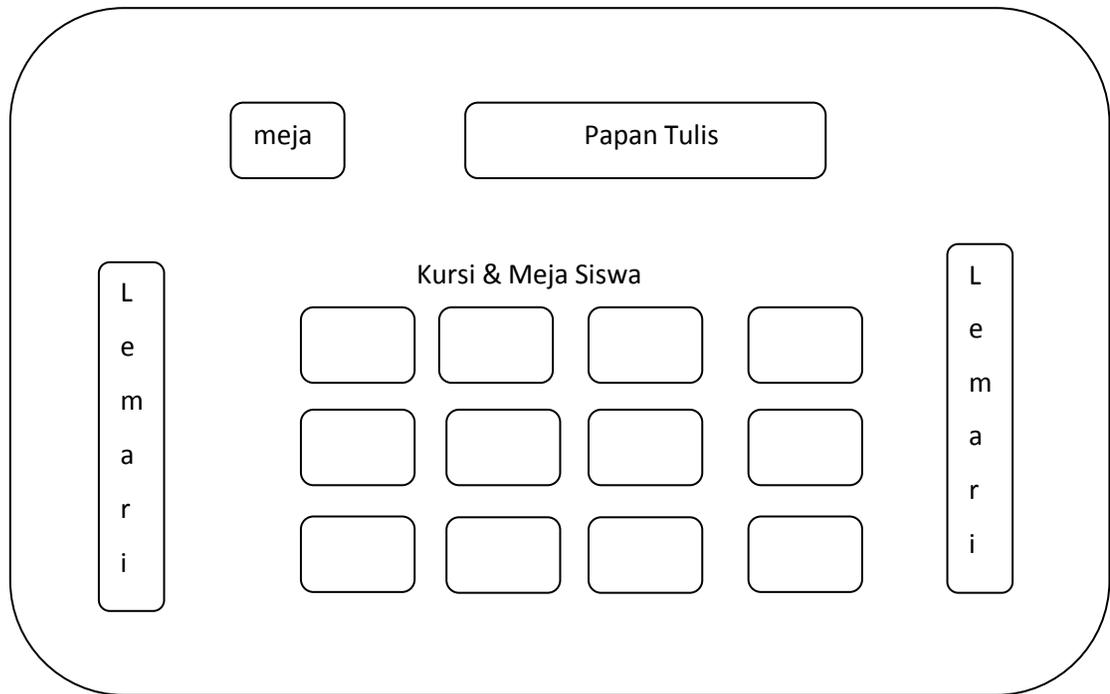
TK Suci AL Musyahadah memiliki satu dua kelas, ruang pertama hanya dipakai untuk proses pembelajaran kelas sedangkan untuk ruang kelas yang lain di gunakan untuk kepala sekolah dan didalam ruangan kelas terdapat papan untuk dipakai sebagai sekat, sebelumnya papan digunakan untuk membagi ruang kelas menjadi dua sehingga proses pembelajaran TK A dan TK B terpisah, Tapi di saat tahun pembelajaran sekarang di mana jumlah TK A lebih sedikit maka pembelajaran kelompok TK A digabung kedalam proses pembelajaran TK B.

Suasana ruang kelas terdapat satu buah papan tulis dan dua puluh kursi dan satu meja untuk guru, dua lemari siswa, dua kipas angin serta satu tempat sampah. Di ruangan kelas banyak kreasi siswa yang di tempel didinding ruang kelas dan ada media nama-nama bulan dari januari hingga desember, serta gambar media angka dari 1-100 lalu terdapat media nama rukun iman, dll.

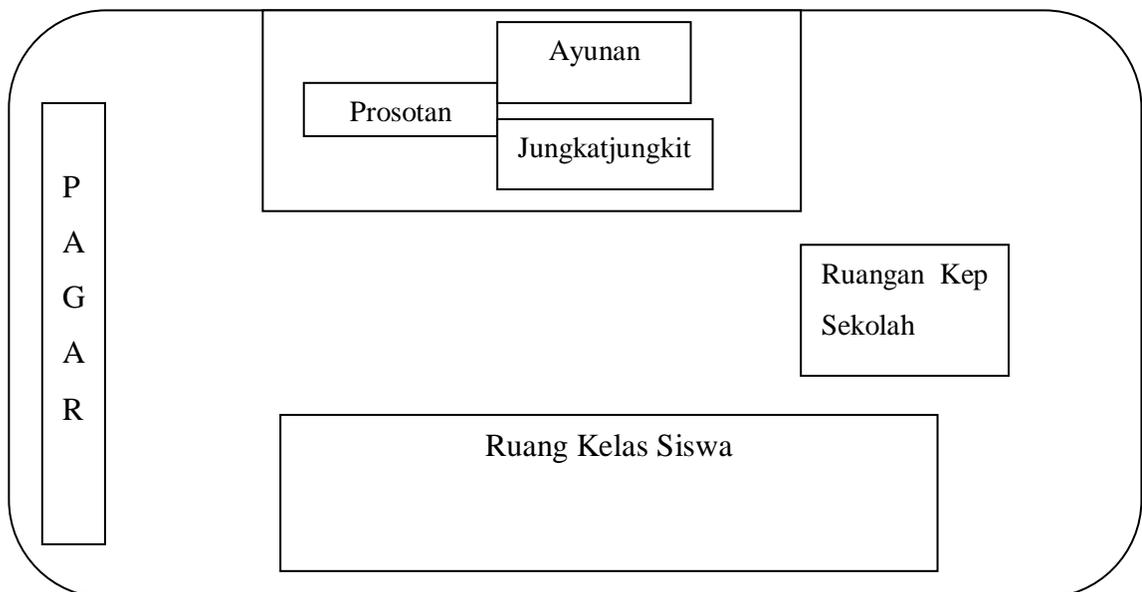
Lokasi area bermain TK Suci AL Musyahadah digambarkan dengan disana terlihat ada area bermain yang diisi dengan satu prosotan, satu ayunan, satu jungkat jungkit. Dan untuk digambarkan lebih posisi lokasi TK Suci Al Musyahadah sebagai berikut:



Gambar 3. Denah Lokasi TK Suci Al Musyahadah



Gambar 4. Dalam Ruangan Kelas



Gambar 5. Lokasi Bagunan TK Suci Al Musyahada

4.4 Pra Tindakan

Setelah melakukan observasi penulis membuat suatu tindakan yang dilakukan sebelum penelitian hal tersebut dilakukan untuk memperoleh hasil data post tes. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan lego kepada siswa dengan tema nomor mereka diberikan suatu media lego dan intruksi membuat nomor dari nol sampai dengan empat. Awalnya dari beberapa mereka masih perlu bantuan dari guru, dan mereka membuatnya mengacak ada yang dimulai dari angka satu terlebih dahulu dan terakhir angka dua hal itu dilakukan secara bersamaan satu dengan yang lainnya.

Dan posisi guru saat berlangsung metode bermain mereka membimbing anak murid yang belum bisa menyelesaikan bangunan, awalnya ada satu anak yang sudah tidak mau berusaha membuat tapi setelah dimotivasi oleh guru dia mau mengerjakannya.

Berikut hasil awal yang di peroleh siswa (lihat di tabel 6) :

Tabel 6.

Penilaian Pra Tindakan Siswa di TK Suci Al Musyahadah

NO	NAMA	PRA TINDAKAN	PRESENTASE	KETERANGAN
		TOTAL NILAI		
1	ALEXA	13	86	4*
2	RAISYA	10	66	3*
3	SOFI	7	46	2*
4	AKIL	9	60	3*
5	MUFID	9	60	3*
6	LITA	9	60	3*
7	ARSYAD	8	53	2*
8	HASAN	9	60	3*

Tabel 6.1
Penilaian Pra Tindakan Siswa di TK Suci Al Musyahadah

NO	NAMA	PRA	PRESENTASE	KETERANGAN
		TINDAKAN		
		TOTAL NILAI		
9	ARVIRA	9	60	3*
10	AGNY	9	60	3*
11	ARIK	6	40	1*
12	BAYU	9	60	3*
13	ARDEN	13	86	4*
14	FAIZ	9	60	3*
15	NIKITA	8	53	2*

Keterangan : bintang 4 : 76%-100%

bintang 3 : 56%-76%

bintang 2 : 45%-55%

bintang 1: 0- 44%

Dari table diatas terlihat data siswa kelompok TK B yang mendapatkan bintang tiga ada 9 orang, bintang dua ada 2 orang yang memperolehnya dan untuk bintang empat hanya dua orang yang mendapatkannya. Berdasarkan hasil observasi yang diterima dilapangan pada kondisi pra tindakan masih banyak anak yang belum dapat mengerjakan bangunannya sendiri karena yang lain masih banyak yang dibantu oleh guru dan sebagian lagi melihat bangunan temannya sehingga bentuk perkembangan originalitas dalam pengembangan kreatifitas belum dapat tercipta. Dan posisi penulis didalam penelitian sebagai partisipan.

4.5 Pelaksanaan Tindakan Kelas

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan hal yang dilakukan adalah penulis melakukan kolaborasi didalam pembuatan RKH (Rancangan Kegiatan Harian) selama satu minggu sesuai diskusi dengan guru. Didalam Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan selama tiga hari, hal tersebut sudah sesuai diskusi bersama guru kelas dan kepala sekolah hal tersebut di karenakan akan diadakan rapat di hari jumat

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang berupa *check list*. Lembar observasi digunakan sebagai pendukung didalam pengambilan hasil keputusan terhadap metode bermain dalam pengembangan kreatifitas siswa. Serta mempersiapkan media yang akan dilakukan yaitu lego. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pendokumentasian berupa foto kegiatan anak saat melakukan permainan.

4.5.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin 25 Mei 2015. Pada Pertemuan Pertama tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Kelas dimulai dari jam Pukul 08.00 anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan berdoa sebelum dan sesudah belajar, bernyanyi lalu absensi, setelah semua itu selesai dilanjutkan kegiatan inti guru terlebih dulu menjelaskan mengenai tema pengertian alam semesta lalu guru menerangkan mengenai bahasa dengan menggunakan media gambar yang telah disepakati lalu mereka menulis dengan dikte tugas yang diberikan guru yaitu beberapa kalimat yang telah dibuat oleh guru setelah anak-anak selesai maka mereka dipimpin untuk berdoa sebelum makan kemudian mereka istirahat setelah itu selesai mereka menghabiskan isitahat selama 30 menit

dari jam 9 pagi hingga 9.30 mereka selesai dan menunggu intruksi pembelajaran selanjutnya.

Setelah selesai istirahat seharusnya anak-anak menuju ruang kelas tapi kali ini mereka ke mesjid karena ada penyemprotan nyamuk maka lokasi mereka dipindahkan tapi setelah itu mereka duduk pada masing-masing tempat yang telah disediakan, mereka siap menerima pelajaran kembali. Pelajaran diawali dengan mereka membaca doa sesudah makan setelah itu baru guru menerangkan pembelajaran kembali dengan permainan lego kali ini dengan menggunakan metode bermain menggunakan media lego diharapkan dapat berguna bagi pengembangan kreatifitas. Permainan lego ini diberikan setelah diberikan penjelasan kepada anak-anak apa yang akan dilakukan anak-anak lalu mereka di berikan tantangan mengenai gambar angka dari nol sampai dengan 4 lalu setelah itu anak dikembangkan lagi dengan memberikan tantangan nya melanjutkan nomor 4 sampai dengan 10.

➤ **Observasi Pertemuan Pertama Tindakan Kelas**

Di awal pembelajaran terlihat anak sangat antusias didalam proses pembelajaran mereka senang sekali dan sangat bersemangat berbeda seperti biasanya disaat observasi sebelum tindakan kelas yang mereka kurang bersemangat terlihat karena ada anak yang pada saat guru menerangkan mereka malah berbicara dengan temannya. Di saat memasuki kegiatan inti mereka terlihat antusias ketiga guru menerangkan dan menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru dan terlihat proses pembelajaran yang aktif karena ada interaksi antara guru dan murid. Sedangkan pada saat memasuki kegiatan tindakan kelas di pertemuan pertama mereka dapat mengerjakan intruksi yang diberikan oleh guru tapi hal itu masih belum sempurna karena masih ada anak yang memerlukan bantuan dalam membuat bangunan dari media lego.

4.5.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

Di hari ke 2 pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Selasa 26 Mei 2015. Pada Pertemuan kedua tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Setelah kringing berbunyi pada pukul 8:00 pagi anak-anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi di tempatnya masing-masing setelah itu guru seperti biasa sebelum pelajaran dimulai murid dan guru bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah belajar setelah itu dilanjutkan dengan bernyanyi dan absen, setelah semua itu selesai maka masuk ke kegiatan inti yaitu berhitung dengan meminjam melalui media papan tulis lalu mereka mengerjakan soal berhitung dengan cara tersusun ke bawah. Setelah mereka selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka mereka istirahat selama 30 menit sebelum istirahat guru meminta anak mengumpulkan buku tulisnya yang telah di kerjakan oleh anak-anak, kemudian setelah mereka selesai mengumpulkan buku secara tertib maka mereka membaca doa sebelum makan sesuai arahan guru. Setelah mereka selesai maka mereka membaca doa sesudah makan dan mereka menanti kegiatan yang berikutnya mereka terlihat lebih antusias didalam menyambut kegiatan bermain dengan media lego.

Materi selanjutnya yaitu permainan dengan menggunakan lego yang menggunakan metode bermain dengan mengikuti tema pohon, mereka diberikan gambar berupa contoh pohon dan media lego sebelum intruksi guru menerangkan mengenai pendahuluan mengenai tema yang sesuai setelah itu mereka kembali membuatnya sesuai dengan arahan selanjutnya dengan mengembangkan materi tema pohon dengan gambar selanjutnya.

➤ Observasi Pertemuan Kedua Tindakan Kelas

Di dalam pertemuan ke dua terlihat bahwa anak terkesan berbeda ketika diawali dengan mengenalkan sebuah media untuk mengawalinya didalam proses berhitung, karena awalnya mereka terlihat beberapa orang

kurang memperhatikan guru disaat menerangkan sedangkan disaat mengenalkan sebuah media bergambar mereka kembali fokus didalam proses pembelajaran. Setelah kegiatan inti selesai maka selanjutnya mereka kembali membaca doa sebelum makan untuk nantinya istirahat setelah istirahat selesai mereka langsung diarahkan untuk mengerjakan tugas dengan media bermain yaitu lego dengan tema pohon. Didalam proses mengerjakan anak-anak sangat menikmatinya dengan senang dan mereka terus berusaha dengan sendirinya untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

4.5.3 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga

Rabu 27 Mei 2015. Pada Pertemuan ketiga tema yang digunakan masih sama yaitu alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis:

Krincing berbunyi pukul 8:00 pagi anak-anak kembali dengan ceria memasuki lapangan setelah mereka menaruh tas di dalam kelas, hal itu karena mereka akan melakukan senam sehat ceria setelah selesai senam mereka istirahat langsung selama 30 menit dan setelah selesai mereka membaca doa setelah makan lalu kembali ke kegiatan akhir yaitu guru menjelaskan tema selanjutnya didalam permainan lego dan semua mendengarkan baik-baik intruksinya dan beberapa anak-anak ada yang masih dibantu oleh orang tua serta guru tapi pada akhirnya mereka semua dapat mengerjakannya dengan baik hal itu terajadi karena beberapa dari anak kelompok TK A mengerjakan hal yang sama seperti anak kelompok TK B, setelah itu selesai mereka selalu berdoa dan bernyanyi lalu salam dan pulang. Untuk jam pulang sendiri pada hari ini hanya samapai dengan jam 10 pagi.

➤ **Observasi Pertemuan ketiga Tindakan Kelas**

Di saat mengawali proses pembelajaran terlihat anak sangat senang sekali melakukan senam sehat ceria mereka senang dengan aktivitas yang berhubungan dengan menggerakkan seluruh anggota tubuh. Awal pembelajaran mereka mengawali nya dengan pemanasan yang di bantu oleh kepala sekolah serta guru mempersiapkan peralatan yang akan d gunakan. Senam sehat ceria diawali dengan pemanasan terlebih dahulu menggunakan perkerakan memutar kepala,badan, serta berlari di tempat. setelah semua itu selesai kembali guru memberikan arahan untuk duduk kembali ke tempat duduknya masing-masing dan setelah itu maka terlebih dulu diawali doa sebelum makan setelah itu mereka boleh main.

4.6 Hasil Observasi dari Tindakan Pertama sampai Tindakan Ketiga

Selama melakukan penelitian penulis mengamati kegiatan yang dilakukan anak-anak dari awal sampai akhir untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tertib walau kesulitannya media yang digunakan kurang mencukupi tetapi hal itu tidak begitu bermasalah Guru dan peneliti bekerjasama dalam mengatur waktu anak-anak dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain. dengan media lego. Dalam proses pembelajaran terlihat mereka sangat senang dan antusias didalam permainan ini dan beberapa anak terlihat berusaha mempelajari soalnya lalu mencoba membuatnya secara mandiri dan terlihat mereka sangat fokus didalam proses pembuatan lego. Pengamatan yang dilakukan pada Siklus I Pertemuan Pertama menggunakan lembar *check list* menyatakan bahwa kreativitas yang dimiliki anak-anak TK Suci Almusyahadah terkesan mereka kurang maksimal, hal ini terlihat dengan perolehan indikator kreativitas yang didapat oleh anak. Ada beberapa anak masih perlu bantuan guru sehingga dalam menggunakan metode bermain

anak-anak masih belum ada kemandirian, anak masih malu-malu saat bercerita tentang bentuk yang dibuatnya. Pada Siklus I Pertemuan Kedua, pemerolehan indikator kreativitas pada anak sudah mulai terdapat peningkatan nilai kreativitas yang tinggi masih mendominasi dengan anak-anak yang sama. Memasuki Siklus I Pertemuan Ketiga, kegiatan permainan menggunakan metode problem solving semakin mengalami peningkatan walaupun tidak terlalu jauh perkembangannya tapi didalam presentase sudah terdapat peningkatan rata - rata kelas.

Tabel. 7
Siklus Pertemuan di TK Suci Al Musyahadah

No	Nama	Siklus			Total Nilai	%	Kriteria
		P-1	P-2	P-3			
1	Lita	9	10	10	29	64	3
2	Arden	13	14	14	41	90	4
3	Arvira	9	11	14	34	75	3
4	Hasan	9	14	14	37	81	4
5	Agny	9	10	13	32	70	3
6	Arik	6	6	8	20	44	1
7	Bayu	9	14	15	38	84	4
8	Faiz	9	7	8	24	53	2
9	Sofi	7	14	11	32	70	3
10	Harsad	8	10	10	28	61	3
11	Mufid	9	12	13	34	75	3
12	Raisa	10	11	13	34	75	3
13	Alexa	13	11	12	36	79	4
14	Aqil	9	10	14	33	73	3

*P : Pertemuan

Keterangan : bintang 4 : 76%-100%

bintang 3 : 56%-76%

bintang 2 : 45%-55%

bintang 1 : Kurang dari 44%

Dari hasil rata-rata kelas yang diambil telah dihitung didalam siklus pertama terjadi peningkatan setelah di pisahkan untuk pengembangan yang dilakukan didalam kelas hanya untuk TK B setelah data nya terpisah walaupun didalam pelaksanaannya anak-anak membuat bangunan bersama-

sama dengan baik dan tertib. Dari data terlihat hanya Satu orang yang masih berada di bawah presentase 50 %.

4.7 Refleksi

Pada tahap ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui apakah penelitian ini dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau tidak Dalam hal ini penulis dan guru kelas sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya hal ini di lakukan karena didalam penelitian pada tindakan pertama sudah mewakili gambaran anak didalam kelas dalam segi kreatifitas dan waktu yang ada tidak memungkinkan di adakan penelitian berikutnya melihat dari jadwal sekolah yang akan mengadakan pementasan seni

➤ Pembahasan

Penelitian kali ini merupakan penelitian action research yang telah di berikan tindakan dengan metode bermain dari awal setelah penulis melakukan observasi. Didalam kegiatan tindakan kelas penelitian hanya berlangsung selama tiga hari hal itu di sebabkan karena dua hari akan diadakan rapat sekolah. Didalam proses pembelajaran di awal post test anak-anak terlihat bingung dan tidak memahami penejelasan guru anak memulai mencoba membuat lego dari tahapan yang dianggap mudah, hailnya banyak dari beberapa anak yang mengerjakannya sendiri tanpa batuan orang tua dan guru, tapi mereka tidak melihat bangunan teman yang ada didepan dan samping tempat duduknya. Tapi di dalam penelitian tindakan kelas di hari pertama mereka digabung bersama anak-anak kelompok TK B untuk melihat apakah mereka fokus dalam mengerjakan atau tidak dan sebagai bentuk pencegahan didalam mengurangi kendala yang ada di dalam suasana post tes, dan hasilnya diperoleh anak-anak mulai ada peningkatan dari penelitian tindakan di hari pertama, hari ke dua, hari ke tiga sampai dalam segi presentase terdapat perubahan nilai sehingga setelah seluruh hasil di ketahui oleh guru dan kepala sekolah maka guru serta kepala sekolah berpendapat

untuk menggunakan action research dengan satu siklus hal tersebut di dalam buku Febru, Aries S Erna (2010) menjelaskan bahwa didalam penelitian action research terdapat sebuah tindakan kelas yang dilakukan peneliti kepada siswa dengan minimal satu kali siklus hal tersebut dilakukan setelah mendapat persetujuan dari guru, kepala sekolah dan peneliti setelah mendapatkan hasil akhirnya. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan penelitian satu siklus dengan pertimbangan-pertimbangan dari dua kali diskusi yang dilakukan sebelum dan setelah mendapatkan hasil akhir. Gambaran yang di dapatkan dari hasil akhir pada pertemuan tindakan satu sampai pertemuan tindakan tiga menjelaskan Terdapat perubahan kreatifitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

- metode bermain merupakan metode yang paling baik di lakukan didalam pendidikan anak usia dini
- bermain dengan lego merupakan salah satu dari permainan yang mengembangkan kreatifitas anak
- Pengembangan kreatifitas dapat dilihat dengan cara explorative ,rentang lama proses pembuatan, sudut pandang yang berbeda,pengalaman ,bercerita hal ini diambil berdasarkan salah satu ciri-ciri dari sikap kreatif yang disampaikan oleh ahli psikologi Torrance
- faktor-faktor penghambat di dalam pengembangan kreatifitas salah satu yang lebih mendukung akan berkembang atau tidaknya kreatifitas yaitu lingkungan.

5.2 Saran

- BAGI SISWA
 - 1). Dengan metode bermain ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kreatifitas siswa dengan baik
 - 2). Siswa dapat melatih fokus dan kemandirian mereka
- BAGI GURU
 - 1). Penggunaan metode didalam pembelajaran diharapkan dapat menambah pengetahuan guru didalam proses pembelajaran

2). Dengan metode ini diharapkan guru lebih memiliki sikap dan berfikir kreatif untuk dapat mengembangkan kreatifitas siswa dengan metode bermain yang lain.

- **BAGI PENELITIAN SELANJUTNYA**

Diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah info bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran di TK.

Daftar Pustaka

- Dra.Moeslichatoen R.,M.Pd, (2004). Metode Pengajaran di taman kanak-kanak, Jakarta, PT RINEKA CIPTA
- Prof. Dr. Utami Munandar, (2012). Pengembangan Kreativitas anak berbakat, Jakarta, PT Rineka Cipta
- Ervina Maharani, (2014). Panduan Sukses Menulis Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta, Parasmu.
- Febru, Aries S Erna. (2010). *Design Action Research*. Yogyakarta, Aditya Media Publishing.
- Elizabeth b. Hurlock (1978), Perkembangan Anak, Jakarta, Erlangga.
- John w. santrock, (2002), Perkembangan Anak, Jakarta, Erlangga.
- Yuliani, Nurani Sujiono., & Bambang, Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta, Indeks.
- Dian mutiah , (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini, cetakan 1 tahun, Jakarta, Kencana.
- Mayke s Tedjasaputra, (2001). Bermain,Mainan,Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini, PT. Grasindo.
- Zainal, Aqip. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Yrama Widya, Bandung
- _____, Psikologi Perkembangan,<https://sayaituadi.wordpress.com/psikologi-perkembangan/>, Diakses: 7 Juli 2015
- _____, Manfaat Permainan Lego Mengasah Kecerdasan dan Kreativitas, <http://infodari.com/manfaat-permainan-lego-mengasah-kecerdasan-dan-kreatifitas/#ixzz3fXDisoSs>, Diakses: 1 Juli 2015
- _____, Laporan Penelitian Tindakan Kelas PTK, <https://ifgo.wordpress.com/2011/12/09/laporan-penelitian-tindakan-kelas-ptk-11/>, Diakses : 5 Juli 2015
- _____, Makalah Pedagogik Tugas-tugas,

<http://www.makalahskripsi.com/2013/11/makalah-pedagogik-tugastugas.html>, Diakses : 1 Juli 2015

_____, Bermain bagi Anak Usia Dini,

<http://ayaadin.blogspot.com/2013/02/bermain-bagi-anak-usia-dini.html>, Diakses : 1 Juli 2015

_____, Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini, Diakses: 6 Juli 2015