

**AKTIVITAS BERMAIN PEMBANGUNAN DAN  
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK SURYA BHAKTI  
KABUPATEN MESUJI**

**(Skripsi)**

Oleh  
**DEWI SEPTIASARI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS IAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **AKTIVITAS BERMAIN PEMBANGUNAN DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK SURYA BHAKTI MESUJI**

**Oleh**

**DEWI SEPTIASARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak usia dini di TK surya Bhakti kabupaten mesuji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dan kreativitas anak usia dini di TK Surya Bhakti. Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan pada tanggal 21 Maret 2016 sampai tanggal 24 Maret 2016. Metode yang digunakan adalah metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Surya Bhakti. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian di analisis dengan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usi dini. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan *korelasi Spearman rank* sebesar 0,88.

**Kata kunci** : anak usia dini, bermain pembangunan, kreativitas

## **ABSTRACT**

### ***PLAY CONSTRUCTION ACTIVITY AND CREATIVITY OF EARLY CHILDHOOD KINDERGARTEN SURYA BHAKTI MESUJI***

***By***

**DEWI SEPTIASARI**

*The problem in this research was the lack of creativity of early childhood in Mesuji kindergarten. The purpose of this research was to determine the correlation of construction play activity and creativity of early childhood in TK Surya Bhakti Mesuji. The research was conducted from 21 March 2016 to 24 March 2016. The method was used correlational technique. The population were all of student in group B TK Surya Bhakti. Data were collected by using observation and documentation. The data were analyzed by using spearman rank test. The results showed that there was a correlation between construction play activity and creativity of early childhood. This was evidenced from the calculation of Spearman rank correlation of 0.88.*

***Keywords:*** *early childhood, creativity, play construction.*

**AKTIVITAS BERMAIN PEMBANGUNAN DAN  
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK SURYA BHAKTI  
KABUPATEN MESUJI**

**Oleh**

**DEWI SEPTIASARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi

: **AKTIVITAS BERMAIN PEMBANGUNAN DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK SURYA BHAKTI KABUPATEN MESUJI**

Nama Mahasiswa

: **Dewi Septiasari**

No. Pokok Mahasiswa

: **1213054018**

Program Studi

: **S1 Pendidikan Guru Anak Usia Dini**

Fakultas


: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

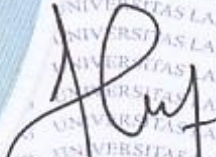
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


  
**Drs. Riswanti Rini, M.Si**

  
**Ari Sofia, S.Psi, M.A., Psi**

**NIP. 19600328 198603 2 002**

**NIP. 19760602 200812 2 001**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si**

**NIP 19600328 198603 2 002**

**MENGESAHKAN**

**Tim Penguji**

**Ketua**

**: Dr. Riswanti Rini, M.Si**

**Sekretaris**

**: Ari Sofia, S.Psi., M.A., P.si**

**Penguji**

**: Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum**

**NIP 195907221986031003**

**Tanggal lulus skripsi: 27 Juni 2016**



*(Handwritten signatures of Dr. Riswanti Rini, Ari Sofia, and Dr. Lilik Sabdaningtyas)*

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Septiasari  
Npm : 1213054018  
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung  
Lokasi Penelitian : TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :  
“aktivitas bermain pembangunan dan kreativitas anak usia dini di TK Surya  
Bhakti Kabupaten Mesuji” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali  
bagian-bagian tertentu yang dirujukan dari sumbernya dan disebutkan didalam  
daftar pustaka.

Bandarlampung, 27 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,

**METERAI  
TEMPEL**  
TGL. 30  
53235ADF830122620  
**6000**  
ENAM RIBURUPIAH



**Dewi Septiasari**

NPM. 1213054018

## **RIWAYAT HIDUP**



Dewi Septiasari lahir di Brabasan tanggal 13 September 1993, sebagai anak ke enam dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Taswan dan Ibu

Nurlela. Pendidikan penulis dimulai dari pendidikan sekolah dasar di SD 2 Brabasan Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Mesuji yang diselesaikan pada tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Tanjung Raya yang diselesaikan pada tahun 2009 dan penulis selanjutnya melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Tanjung Raya yang diselesaikan pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 sampai sekarang penulis terdaftar sebagai mahasiswa angkatan kedua Program Studi Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.



## **MOTO**

“Musuh yang paling berbahaya diatas dunia ini adalah penakut dan bimbang.  
Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh”.

**(Andrew Jackson)**

“Melihat hal yang dilihat orang lain,  
tetapi memikirkan hal yang tidak difikirkan orang lain”.

**(Bobbi De Porter & Mike Hernack)**

## PERSEMBAHAN

***Bismillahirrohmanirrohim...***

***Aku persembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT dan bentuk terima kasih kepada orang tua tersayang:***

***Bapak Taswan dan Ibu Nurlela***

Terimakasih telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang. yang tak pernah lelah berdo'a dan berkorban, sehingga dapat mengantarkanku hingga bangku kuliah. Terimakasih selalu menjadi penyemangat hingga aku menjadi lebih kuat, dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Kakak – kakakku tersayang beserta keluarga besarku yang memotivasi, mendoakan, serta memberi semangat untukku dalam menuju keberhasilan.

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena atas berkat rahmat dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul “Hubungan Aktivitas Bermain Pembangunan Dengan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi itu tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, membantu, dan arang guna kelancaran skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah bersedia

memberikan bimbingan, saran, kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang membangun dalam selesainya skripsi ini.
5. Seluruh Staf Pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
6. Ibu Sudarmi, selaku kepala sekolah TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Taswan dan Ibu Nurlela, serta kakak-kakaku tersayang yang selalu memberikan nasihat, dukungan, dan warna dalam hidupku.
8. Kakak-kakak Senior, Arum Bodro Kusworo dan Kartika Rahmanda, Terimakasih kalian telah memberikan bantuan, semangat serta telah bersedia berbagi ilmu pengetahuan.
9. Sahabat terbaik Elsa Desmira Saiful, Seftia Harmiyanti, Mia Berti Shafa, Etika Lizawati, Mira Natachia, Dinda Restya, Ucha Nia Gusna, Kristin Widya Utama, Rido Amalgrah yang telah memberikan dukungan dan bantuannya selama ini.
10. Teman-teman seperjuanganku mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012, yang telah bersama-sama berjuang dari awal hingga akhir.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari skripsi ini masih dari jauh kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap s kripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandarlampung, 27 Juni 2016

Penulis,

**Dewi Septiasari**  
**NPM. 1213054018**

## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN</b> .....	i
<b>SANWACANA</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. perumusan Masalah dan Permasalahan .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori Belajar	
1. Teori Belajar Pembelajaran.....	7
a. Teori Belajar Behaviorisme.....	7
b. Teori Belajar Konstruktivisme.....	8
2. Kreativitas Anak Usia Dini .....	10
a. Pengertian Kreativitas .....	10
b. Ciri-ciri Kreativitas.....	11
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	13
d. Konsep Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini .....	16
3. Aktivitas Permainan .....	18
a. Pengertian Aktivitas Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	18
b. Jenis-jenis Bermain .....	20
c. Manfaat bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini ...	21
d. Fungsi Bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini.....	23
4. Bermain Pembangunan .....	24

a. Pengertian Bermain Pembangunan.....	24
b. Media yang digunakan dalam Bermain Pembangun.....	25
c. Langkah-langkah Bermain Pembangunan.....	28
d. Hubungan Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kreativitas Anak Usia Dini.....	30
B. Penelitian Terdahulu .....	34
C. Kerangka Pikir Penelitian .....	36
D. Hipotesis .....	37

### **III. METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
C. Populasi.....	39
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	39
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	40
F. Uji Validitas Instrumen.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	43

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran umum penelitian .....	47
1. Profil Sekolah.....	47
2. Visi dan Misi .....	48
3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	48
B. Hasil Penelitian .....	49
1. Deskripsi Proses Penelitian .....	49
2. Deskripsi Hasil Penelitian .....	51
a. Aktivitas Bermain Pembangunan.....	51
b. Kreativitas Anak Usia Dini .....	53
c. Uji Analisis Data .....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	58

### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64

### **DAFTAR PUSTAKA.**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Aktivitas Bermain Pembangunan .....	42
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kreativitas Anak Usia Dini .....	42
3. Nilai-nilai $\rho$ (RHO) Korelasi Spearman Rank .....	45
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Surya Bhakti .....	48
5. Rekapitulasi Aktivitas Bermain Pembangunan .....	52
6. Rekapitulasi Kreativitas Anak Usia Dini .....	54



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Fikir Penelitian .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Validitas Uji Instrumen.....	67
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	83
3. Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Pembangunan.....	95
4. Rubrik Kreativitas Anak Usia Dini.....	96
5. Lembar Observasi Aktivitas Bermain Pembangunan.....	98
6. Rekapitulasi Hasil Penelitian Aktivitas Bermain Pembangunan....	106
7. Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia Dini.....	107
8. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kreativitas AUD.....	115
9. Tabel Kerja Mencari Hubungan antara variabel X dan Y.....	117
10. Foto-foto Kegiatan .....	118
11. Surat Keterangan Penelitian.....	127

## **I.PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas diri seorang anak. Yamin (2010 : 1) mengatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristiknya. Salah satunya adalah perkembangan kteativitas.

Munandar (2009 : 45) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri. Setiap anak adalah individu yang unik begitu juga perkembangan kreativitas yang di milikipun berbeda-beda sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki. Sebab itu sudah menjadi tanggung jawab seorang pendidik memberikan dukungan dengan memberikan fasilitas dan stimulasi sejak dini. Stimulasi yang di

lakukan sejak dini sangat penting untuk menunjang perkembangan kreativitas anak, supaya anak terbiasa untuk berfikir kreatif. Karena dengan kreativitas yang dimiliki anak dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas sangat diperlukan bagi individu baik orang dewasa maupun anak-anak, hal ini dikarenakan kreativitas merupakan kebutuhan yang pokok bagi seorang individu untuk mengaktualisasikan diri dalam menghadapi zaman yang semakin maju. Wahyudin (2007 : 7) menjelaskan bahwa kreativitas diperlukan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia karena kreativitaslah yang memungkinkan perkembangan ilmu, teknologi dan seni.

Kreativitas yang dimiliki anak berbeda dengan kreativitas orang dewasa hal ini sesuai dengan pendapat Pendi (2005 : 45) mengatakan bahwa kreativitas pada anak-anak berbeda dengan kreativitas yang dimiliki orang dewasa, kreativitas pada anak-anak merupakan kreativitas integral, yaitu kreativitas yang masih bertitik tolak pada kepercayaan sepenuhnya pada dirinya sendiri, sehingga proses kreativitas pada masa ini tergolong sangat sensitif. Kreativitas seorang anak akan berkembang jika distimulasi sejak dini. Stimulasi dapat diberikan baik dari di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga. Stimulasi yang tepat akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kreativitas anak akan berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usia anak. Pada usia pra sekolah kreativitas anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Menurut Prasetyono (2007 : 15) dengan bermain, anak-anak dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat

menjelajah kealam imajinasi yang tak terbatas, sehingga dapat merangsang perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas. Bermain merupakan dunia anak yang dilakukan sepanjang hari dan tidak mementingkan hasil, dalam bermain hendaknya anak mendapatkan kesempatan untuk memilih kegiatan sesuai dengan keinginan anak, dalam hal ini orang tua ataupun guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak merasa senang dan tidak merasa bosan. Melalui bermain anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungannya sehingga anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji pada 14 Desember 2015 peneliti menemukan permasalahan terhadap perkembangan anak, terutama dalam perkembangan kreativitas yang belum berkembang secara optimal. Data yang diperoleh berdasarkan observasi serta informasi yang didapatkan dari guru, terlihat dari 20 anak kelas B yang ada baru 40 persen anak yang kreativitasnya mulai berkembang dan 60 persen yang belum berkembang.

Belum berkembangannya kreativitas anak terlihat saat proses pembelajaran, Penekanan pembelajaran lebih pada penilaian bukan pada bermain sambil belajar, anak kurang antusias dalam kegiatan belajar, anak kurang percaya diri, anak belum berani mencoba hal hal yang baru ketika belajar, anak belum dapat mengekspresikan ide-idenya kreatif mereka dalam berkarya, anak belum dapat mengekreasikan media untuk menciptakan bentuk atau karya yang baru. Misalnya, ketika guru memberikan contoh dalam kegiatan

menggambar, sebagian besar anak hanya terpaku pada apa yang dicontohkan oleh guru atau hanya menirukan hasil gambaran temannya. bahkan ada yang hanya diam tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru, anak hanya mau jika dibimbing oleh guru.

Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran belum dilakukan melalui bermain sehingga anak merasa bosan, kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru dan pendidikan di sekolah yang mengorientasikan pendidikannya secara lebih akademik. Ini membuat guru lebih sering menyuruh anak untuk duduk diam di ruang kelas, belajar menulis, dan mengerjakan soal-soal berhitung. Hal ini membuat anak kurang memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan keinginannya sehingga berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru juga jarang menggunakan media saat kegiatan pembelajaran sehingga anak sulit memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti memilih bermain pembangunan sebagai alternatif untuk untuk mengembangkan kreativitas anak. Terdapat beberapa alasan mengapa bermain pembangunan dirasa mampu untuk meningkatkan kreativitas anak. Bermain pembangunan sangat berguna bagi perkembangan pribadi anak selain memberikan kepuasan, permainan ini dapat mengurangi rasa bosan yang dirasakan anak, sehingga emosi negatif pada diri anak dapat diminimalisir.

Aktivitas bermain pembangunan merupakan permainan yang memungkinkan anak berkerja sendiri tanpa bantuan teman. Sehingga ide-ide yang dimiliki anak secara mandiri dapat diwujudkan dalam bentuk yang konstruktif dengan keinginannya tanpa bersinggungan dengan keinginan yang lain. Hal ini akan mendorong anak untuk lebih kreatif dengan mencoba hal hal yang belum diketahuinya serta menuangkan ide-idenya melalui bermain pembangunan. Bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dalam bermain pembangunan ini banyak media yang dapat digunakan dari yang bersifat padat maupun cair, dengan menggunakan media-media tersebut maka anak akan tertarik dan secara tidak langsung akan memancing jiwa kreatif anak. Bermain pembangunan juga akan melatih anak untuk berfikir kongkrit dengan lebih mengenal benda-benda nyata, anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru dan menunjukkan kreativitas yang dimiliki melalui karya-karyanya. Adanya permasalahan tersebut maka peneliti mengambil judul “Aktivitas Bermain Pembangunan dan Kreativitas Anak Usia Dini di Tk Surya Bhakti Kabupaten Mesuji”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang belum dilakukan melalui bermain
- b. Anak belum berani mengemukakan idenya ketika kegiatan belajar
- c. Anak belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran
- d. Anak kurang percaya diri

- e. Anak belum dapat mengkreasikan media untuk menciptakan bentuk atau karya yang baru
- f. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
- g. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses belajar

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi pada : (1) Aktivitas Bermain Pembangunan, dan (2) Kreativitas Anak Usia dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji

### **D. Perumusan Masalah dan Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Rendahnya kreativitas anak usia dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji.

Dengan permasalahan sebagai berikut : “Apakah ada hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: untuk mengetahui hubungan Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji.

### **F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:



- a.** Bagi Guru, menjadi salah satu alternatif pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak dan menambah pengetahuan tentang bermain pembangunan.
- b.** Bagi Kepala TK, dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan suatu pembelajaran pada aspek perkembangan kreativitas melalui kegiatan bermain pembangunan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Teori Belajar Pembelajaran**

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh anak sendiri. anak adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi karena anak memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh anak adalah keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang akan dijadikan bahan belajar.

##### **a. Teori Belajar Behaviorisme**

Proses belajar pada anak usia dini melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan bermain. Perubahan hasil belajar anak ditentukan secara bertahap sesuai dengan proses perkembangan yang dilaluinya, karena belajar pada anak usia dini perubahan tingkah laku ditunjukkan melalui interaksi anak dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Gadne dan Berliner (Budiningsih 2005 : 57) perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar menurut teori behaviorisme merupakan “perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara kongkrit”. Perubahan perilaku ini terjadi melalui rangsangan (*stimulant*) yang menimbulkan perilaku reaktif(*response*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan akan memberikan stimulus yang baik. Sehingga stimulus tersebut dapat memberikan respon dan hasil seperti yang diharapkan.

**b. Teori Belajar Konstruktivisme**

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses belajar, melalui lingkungan anak dapat bersosialisasi dengan orang lain yang akan mempengaruhi setiap perkembangan yang dimiliki anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky (Sujiono 2010 : 29) bahwa anak melakukan proses ko-konstruksi membangun pengetahuannya tidak dapat di pisahkan dari konteks sosial dimana anak tersebut berada. Hal ini berarti proses belajar terjadi apabila anak berusaha membangun pemahamannya terhadap dunia disekeliling mereka.

Belajar menurut pandangan konstruktivistik adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan dilakukan oleh si belajar, Ia harus aktif melakukan kegiatan aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal hal yang sedang dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata

lingkungan yang memberikan peluang bagi terjadinya belajar namun yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa sendiri. Dengan kata lain hakekat belajar menurut teori konstruktivisme ini kendali belajar sepenuhnya terletak pada siswa.

## **2. Kreativitas Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini.**

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Setiap anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus distimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat berbagai masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Sebab itu kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Menurut Munandar (2009 : 45) mengatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru”. Begitu juga dengan Mayesti (Sujiono 2010 : 38) mengungkapkan bahwa “kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau

menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut atau orang lain”. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh yang disampaikan oleh Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2010 : 13) yang menjelaskan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh orang-orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatiflah yang memiliki ide dan gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila mendapatkan stimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif dan tidak tergantung pada orang lain.

#### **b. Ciri-ciri Kreativitas**

Salah satu aspek yang penting dalam mengembangkan kreativitas adalah mengetahui ciri-ciri dari kreativitas itu sendiri. Adapun ciri-ciri dari kreativitas adalah sebagai berikut:

Menurut Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2010:15), ciri-ciri pribadi kreatif, yaitu:

1. Tertarik pada kegiatan kreatif
2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
4. Percaya diri dan mandiri
5. Kaya akan inisiatif

Lebih lanjut Munandar (2009 : 37), mengemukakan ciri-ciri pribadi yang kreatif, yaitu :

1. Memiliki inisiatif
2. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
3. Selalu ingin tahu
4. Percaya diri

Selanjutnya Ayan (Rachmawati dan Kurniati, 2010:16) menambahkan ciri-ciri pribadi yang kreatif. Sebagai berikut :

1. Berfikir terbuka
2. Ingin tahu
3. Mandiri
4. Percaya diri
5. Penuh daya cipta

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas tampak memiliki banyak kesamaan . Ciri-ciri tersebut terlihat sangat jelas bahwa anak yang kreatif memiliki ciri kepribadian secara individu. Karena itu bakat kreatif anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Misalnya melalui kegiatan bermain kreatif, melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara nyaman dan menyenangkan. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif,

serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Salah satunya permainan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak adalah bermain pembangunan, dengan bermain pembangunan anak memiliki kesempatan untuk menuangkan ide-idenya secara mandiri yang ditunjukkan dalam bentuk karya-karya nyata, melalui kegiatan ini anak diperkenalkan dengan benda-benda konkrit yang menarik perhatian dan menambah pengetahuan baru bagi anak. Contoh, melukis dengan tehnik finger painting, melukis dengan pelepah pisang, membentuk playdough, dan lain sebagainya. Memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain akan merangsang potensi yang dimiliki anak sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal .

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seseorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan yang sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu berarti seorang anak harus

memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010 : 27), terdapat empat faktor yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas yaitu:

1. Memberi rangsangan mental baik dalam aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*psychological atmosphere*).
2. Menciptakan lingkungan yang kondusif yang memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan di butuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
4. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Selanjutnya pendapat yang dikemukakan oleh Hurlock (Susanto, 2011 : 124), menurut Harlock ada beberapa faktor pendorong yang dapat dalam meningkatkan kreativitas, diantaranya yaitu:

1. Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif
3. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus di sediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi
4. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi hingga dilanjutkan ke nama sekolah dengan menjadikan kreativitas,



suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

5. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau yang terlalu posesif mendorong terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri
6. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif

Demikian faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas, faktor-faktor tersebut sebaiknya mendapatkan perhatian khususnya bagi para pendidik maupun orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Dari Faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak, sejauh mana lingkungan berperan dalam mendukung proses kreatif anak, misalnya dengan menyediakan sarana yang menunjang munculnya jiwa kreatif anak yang memudahkan anak melakukan kegiatan sesuai keinginannya, menyediakan lingkungan yang mendukung kreativitas anak dengan memberikan anak kesempatan untuk menggali potensi yang dimilikinya dengan berkreasi, berekspresi dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Faktor-faktor tersebut akan menjadi faktor yang sangat mendukung jika dapat distimulasikan dengan benar. Namun jika yang terjadi sebaliknya

maka faktor-faktor tersebut akan menjadi faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak.

#### **d. Konsep Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan seseorang. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting. Seorang anak lahir membawa potensi kreatif. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang sesuai dengan ide – ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu telah dikaruniai oleh sang pencipta. Maka secara alami pula anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri.

Anak-anak senantiasa tumbuh dan berkembang. Mereka menampilkan ciri-ciri fisik dan psikologis yang berbeda untuk tiap tahap perkembangannya. Masa anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya, dan kreativitas mereka penting untuk terus dijaga dan dikembangkan dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas itu sendiri.

Munandar ( 2009 : 45 ), menjelaskan bahwa konsep pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui pendekatan 4P yaitu :

1. Pribadi (*person*), artinya kreativitas merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yng unik inilah diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya.

2. Pendorong (*press*)

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

3. Proses (*process*)

Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan.

4. Produk (*product*)

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

Berdasarkan penjelasan diatas maka pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui pendekatan 4P yaitu, pribadi(*person*), proses (*process*), dorongan (*press*), dan produk (*product*). Dengan dimilikinya ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan adanya dorongan baik secara internal maupun eksternal, maka produk-produk yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Namun hendaknya pendidik juga menghargai setiap produk kreativitas yang dihasilkan oleh anak, misalnya dengan memuji, memamerkan dan memajang setiap hasil karya anak. Hal ini akan membuat anak merasa bangga, percaya diri dan menggugah minat anak untuk terus berkreasi.

### **3. Aktivitas Bermain**

#### **a. Pengertian Aktivitas Bermain bagi Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan usia bermain, dimana anak leluasa berekspresi melalui aktivitas bermain tanpa merasa terbebani. Kegiatan yang dilakukan anak tidak hanya sekedar bermain, namun dalam bermain anak memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Setiap anak memiliki aktivitas bermain yang berbeda-beda. Aktivitas ini memiliki pengaruh terhadap kegiatan yang dilakukan setiap anak. Aktivitas yang dilakukan dapat berupa kegiatan yang bersifat jasmani dan rohani. Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini karena aktivitas yang dilakukan sehari-hari oleh anak merupakan salah satu faktor yang penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki anak.

Seperti yang dijelaskan oleh Djamarah (2008 : 38) bahwa “aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan aktivitas. Pendapat lain disampaikan oleh Sriyono (Rosalia, 2005 : 2) bahwa “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani maupun rohani”. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Selanjutnya mengenai pengertian bermain. Bermain adalah dunia anak yang merupakan kebutuhan utama yang mulai tampak pada usia tiga atau empat bulan. Kegiatan bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk dapat tumbuh dan berkembang pada tahap berikutnya.

Mayesty (Sujiono, 2013 : 144), menjelaskan bahwa “Bermain merupakan kegiatan anak-anak yang lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain”. Lebih lanjut Mutiah (2010 : 19), mengungkapkan bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Karena itu bermain harus dilakukan oleh inisiatif dan keputusan anak itu sendiri. bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Sedangkan menurut Triharso ( 2013 : 1 ) “bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain merupakan kegiatan jasmani maupun rohani yang dilakukan anak yang sifatnya menyenangkan, dan dilakukan spontan serta

memiliki fungsi penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri.

#### **b. Jenis – jenis Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak dapat leluasa berekspresi dan belajar melalui bermain. Oleh karena itu memilih jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan.

Latif dkk (2011 : 202 – 219), mengemukakan ada tiga jenis main yaitu:

1. Main sensorimotor merupakan mainan anak usia dini, dimana anak belajar melalui pancaindera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
2. Main peran. Terdapat dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro dimana anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Sedangkan main peran makro dimana anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.
3. Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media yaitu :media yang bersifat cair dan yang bersifat terstruktur.

### **c. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini**

Bermain merupakan media penting dalam proses berfikir, yang berperan dalam perkembangan kognitif yang memberikan pengalaman untuk memperkaya pemikiran anak selain itu juga melalui bermain anak mendapat banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak.

Menurut Triharso (2013 : 10), manfaat bermain bagi anak adalah:

#### **1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak**

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh, maka tubuh anak menjadi sehat.

#### **2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi**

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas

#### **3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak**

Dengan bermain aspek motorik kasar dan motorik halus anak ikut berkembang. Misalnya dengan aktivitas menggambar dan menulis, melalui bermain anak dapat mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain

#### **4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran**

Melalui bermain dapat melatih kepekaan penglihatan dan pendengaran anak. Karena ini merupakan hal yang penting untuk dikembangkan

#### 5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

Melalui bermain anak akan merasa senang dan membuat kreativitasnya meningkat. misalnya dalam kegiatan menghias kue. Anak diberi kebebasan sehingga kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya

#### 6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak

Melalui bermain anak belajar mengenal lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan penjelasan diatas aktivitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai terapi dimana aktivitas atau perilaku anak terlihat sangat jelas saat kegiatan bermain. Melalui bermain anak dapat melatih penglihatan dan pendengaran, dimana anak dapat mencermati permainan yang ia mainkan serta anak dapat melatih pendengarannya dengan menyimak temannya berbicara. Bermain juga dapat mengembangkan motorik dan kreativitas anak, anak bebas dalam bergerak dan berfikir tanpa ada tekanan yang akhirnya membuat motorik anak berkembang dan memunculkan kreativitas yang dimiliki anak.

Selain bermain bermanfaat bagi perkembangan motorik dan kreativitas serta sebagai media terapi. Bermain juga memiliki manfaat lain seperti yang disampaikan oleh Montolalu (2008 : 1.18), menyebutkan manfaat bermain bagi anak diantaranya yaitu :

1. Bermain memicu kreativitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak



3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain bermanfaat melatih panca indra
6. Bermain sebagai media terapi
7. Bermain bermanfaat untuk penemuan

Berdasarkan pendapat di atas bermain tidak hanya bermanfaat untuk mengembangkan intelektual, dan sebagai media terapi tetapi bermain juga bermanfaat bagi perkembangan emosional anak, misalnya anak dapat melatih empati dan menanggulangi konflik yang dihadapinya.

#### **d. Fungsi Bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan aktivitas berkerja baginorang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan seorang anak. Setiap kegiatan bermain yang dilakukan akan memunculkan fungsi tersendiri seperti yang dikatakan oleh Mutiah ( 2010 : 13), mengemukakan fungsi bermain bagi anak antara lain yaitu :

1. Sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya bermain digunakan sebagai sarana membawa anak kealam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat
2. Sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan mnegusai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya
3. Sebagai alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan
4. Memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal peraturan-peraturan (sebelum ke masyarakat) mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya
5. Dalam bermain anak akan mneggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi
6. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mnegembangkan otot-ototnya dan energi yang ada.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, dan memberikan kepuasan baik secara fisik maupun psikis. Melalui bermain anak belajar memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

#### **4. Bermain Pembangunan**

##### **a. Pengertian Bermain Pembangunan**

Main pembangunan sering kali di pahami sebagai kegiatan menyusun balok sehingga menjadi bangunan. Sesungguhnya main pembangunan lebih dari sekedar menyusun balok. Menyusun balok adalah bagian dari main pembangunan. Aktivitas bermain pembangunan itu sendiri melatih anak untuk berfikir kongkrit dan sering dikenalkan dengan benda benda nyata. Bermain pembangunan akan menambah pengetahuan anak tentang suatu bangunan yang akan dibuat sendiri oleh anak dengan menggunakan benda nyata, anak dapat menciptakan suatu karyanya sendiri dengan mengeluarkan imajinasinya.

Bermain pembangunan bukan hanya karya yang diperhatikan tetapi yang lebih penting adalah membangun gagasan dan cara berfikir anak itu sendiri serta mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Piaget (Mutiah, 2010 :116), “kesempatan yang diberikan selama bermain pembangunan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas sekolahnya dikemudian hari”. Lebih lanjut lagi Latif, dkk (2011 : 219), menjelaskan bahwa “Main pembangunan merupakan kegiatan

main yang digunakan untuk mempresentasikan ide anak melalui media”.Selanjutnya pendapat yang sama disampaikan oleh Rini (2005 ; 414), menyampaikan bahwa “Bermain pembangunan (konstruktif) adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok, melukis, menggambar, membentuk lilin mainan ataupun play dough, dan lain sebagainya”. Pendapat selanjutnya disampaikan oleh Montulalu, dkk (2009 : 2.22) yang menyatakan bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif yang di mana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa bermain pembangunan adalah kegiatan bermain yang digunakan untuk mempresentasikan ide anak dengan membuat sesuatu bentuk menggunakan media yang disediakan, dan memberikan kesempatan kepada untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembangunan yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh anak.

#### **b. Media yang digunakan dalam Bermain Pembangunan**

Main pembangunan merupakan kegiatan main yang digunakan untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Sehingga media memiliki peranan yang penting dalam aktivitas bermain pembangunan, karena

anak tidak hanya terfokus pada satu media tetapi anak memiliki kebebasan untuk memilih media mana yang ingin digunakannya.

Adanya media tersebut membuat anak merasa senang dan tidak ragu menuangkan ide-idenya untuk membuat suatu karya nyata dalam aktivitas bermain pembangunan, sehingga membuat kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Seperti yang dijelaskan oleh Mutiah (2010 : 116), ada dua jenis bahan dalam bermain pembangunan yaitu :

- a. Bahan atau media yang bersifat cair.  
Penggunaan dan bentuk di tentukan oleh anak, seperti: air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, play dough, plastisin, krayon, pensil warna , spidol, pensil, pulpen, arang, kapur, cat air dengan kuas, dan cat minyak.  
Contoh kegiatan main pembangunan dengan sifat cair adalah: melukis dengan jari, melukis dengan kanji, Menggambar, membentuk dengan playdough atau plastisin dan lain sebagainya.
- b. Bahan atau media yang bersifat terstruktur  
Penggunaan di kontrol oleh bentuk dari bahan, seperti: balok unit, hallow balok, balok berongga, puzzle dua dimensi, puzzle tiga dimensi, lego TM, bristle blocks TM, tinker toys, balok berwarna, barang-barang bekas seperti : kardus, botol bekas, stik es, dan lain-lain. Contoh kegiatan main pembangunan dengan sifat terstruktur adalah : menyusun puzzle, menyusun lego, menyusun balok, dan lain sebagainya

Selanjutnya Latif, dkk (2011 : 219), mengemukakan bahwa terdapat dua jenis dalam bermain pembangunan yaitu :

- a. Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuk di tentukan oleh anak, seperti: cat, crayon, play dough, pasir, dan air
- b. Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya : balok unit, lego, balok berongga, bristle blocks.

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Sujiono ( 2010 : 79), menyebutkan ada dua jenis bahan main pembangunan yaitu :

- a. Bersifat cair, yaitu cara penggunaannya ditentukan oleh pemakai.
- b. Bersifat terstruktur, yaitu cara penggunaannya ditentukan sebelumnya oleh bahan itu sendiri

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuk di tentukan oleh anak. Misalnya saat membuat bentuk atau saat kegiatan menggambar anak bebas memilih media apa yang akan digunakan. Menggunakan crayon untuk menggambar, menggunakan plastisin atau playdough untuk membuat bentuk buah-buah, binatang dan bentuk yang lainnya. Media yang bersifat cair membantu anak menuangkan idenya dalam mengolah bahan menjadi sebuah bentuk baru.

Media terstruktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan anak bagaimana cara menyusun bahan bahan tersebut menjadi suatu bentuk yang baru. Misalnya, menggunakan media balok, anak dapat menyusun balok tersebut menjadi sebuah piramida atau menjadi istana.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan lebih melatih anak untuk berfikir kongkrit dalam menciptakan suatu karya. Sehingga dengan adanya media-media tersebut dapat

membantu anak untuk menuangkan ide-idenya dalam menciptakan suatu karya dengan caranya sendiri.

Berdasarkan kedua media tersebut peneliti memilih media yang bersifat cair. Karena media bersifat cair memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti: menggambar, bermain playdough, melukis, memadukan warna, dan lain sebagainya. Dengan memberikan kebebasan beraktivitas kepada anak diharapkan aspek kreativitas pada diri anak dapat berkembang sesuai porsinya.

### **c. Langkah-langkah Bermain Pembangunan**

Menurut Latif, dkk (2011 : 219), Bermain pembangunan dapat dilakukan dengan langkah-langkah bermain pembangunan, adapun langkah-langkah bermain pembangunan sebagai berikut :

1. Pijakan lingkungan bermain pembangunan
  - a. Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tempat bangunan yang dipilih
  - b. Guru menyiapkan perlengkapan main pembangunan terstruktur maupun cair
  - c. Menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif.
2. Pijakan pengalaman sebelum main pembnaganan
  - a. Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan

- b. Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain pembangunan
  - c. Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan
  - d. Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup
  - e. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan
  - f. Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main
3. Pijakan pengalaman main pembangunan setiap anak
- a. Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana disesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nanas.
  - b. Memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya( paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya).
  - c. Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak
  - d. Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun
  - e. Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak.
4. Pijakan pengalaman setelah main

- a. Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- b. Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain

**d. Hubungan antara Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kreativitas Anak Usia Dini.**

Kreativitas bukanlah hal yang muncul tiba-tiba namun merupakan hal yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang tepat sesuai tahap perkembangannya. Pada usia pra sekolah stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui bermain. Menurut Mulyadi (2005) kreativitas anak usia prasekolah dapat ditingkatkan dengan upaya pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain, baik dilakukan melalui pendekatan terhadap anak maupun ibu. Hal ini didukung oleh pendapat Susanto (2003 : 147) bahwa sejak masih bayi, mereka telah mengembangkan berbagai macam permainan kreatif. Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas siswa. Anak belajar melalui pengalaman, bakat seorang anak akan tumbuh dan berkembang melalui pengalamannya.

Bermain pembangunan menjadi alternatif yang tepat untuk merangsang kreativitas anak. Keong (2006 : 92) menyatakan bahwa bermain pembangunan akan meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hubungan dengan benda-benda yang ada di sekeliling mereka merupakan



satu ciri yang penting dalam berfikir kreatif dan memecahkan masalah. Bermain pembangunan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan kreatif dimana anak bereksplorasi dengan media-media, membuat bentuk sesuai gagasannya, bermain dengan warna, yang memicu munculnya kreativitas yang dimiliki anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif, et. al (2011 : 75) yang menyatakan bahwa dengan bermain pembangunan anak memiliki kesempatan untuk menggunakan pendekatan yang berbeda-beda untuk mempresentasikan benda-benda/ide-ide. Dimana anak diberikan kebebasan mengekspresikan gagasannya, membuat sesuatu sesuai dengan imajinasi dan inisiatifnya, yang secara tidak langsung juga mengembangkan kepercayaan diri serta kreativitasnya

Bermain pembangunan adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, seperti menggambar, menciptakan suatu bentuk dari playdough, melukis. Kegiatan bermain pembangunan merangsang kreativitas dan imajinatif anak. Anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni dibutuhkan sehingga karya yang dihasilnya enak dilihat. Permainan pembangunan membantu anak menjadi kreatif, hingga akan mampu dan menjadi : percaya diri dan mandiri, tertarik pada kegiatan kreatif, terbuka terhadap hal-hal baru, memiliki minat yang luas, kaya akan inisiatif, imajinatif, banyak ajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, dan tidak mudah merasa bosan.

Mutiah ( 2010 : 155) berpendapat bahwa bermain pembangunan memungkinkan anak berkerja sendiri tanpa bantuan teman. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda tentu karya yang dibuat juga akan sangat berbeda antara yang satu dengan yang lain. Bermain pembangunan menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, gagasan, menjadi sebuah karya nyata. Bermain pembangunan akan meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan- keterampilan anak dengan optimal jika anak terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain, seperti :

1. Aktif dalam membuat bentuk sesuai dengan gagasannya.

Dalam bermain pembangunan setiap ide-ide yang dimiliki anak secara mandiri dapat diwujudkan dalam bentuk yang konstruktif dengan keinginannya tanpa bersinggungan dengan keinginan yang lain.

2. Aktif dalam pencampuran warna.

Berdasarkan jenis media yang digunakan dalam bermain pembangunan khususnya yang bersifat cair, kegiatan bermain tidak terlepas dari berbagai warna yang digunakan. Disini anak akan belajar banyak hal dengan mengenal warna, memadukan warna untuk menghasilkan warna yang baru dan memecahkan masalah.

3. Aktif dalam menggunakan benda .

Benda yang digunakan dalam bermain akan membantu anak menghadirkan konsep yang telah dimilikinya. Hal ini akan

memengaruhi sejauh mana kreatifitas anak dapat berkembang yang dapat dilihat dari karya-karya yang dihasilkannya.

4. Aktif secara langsung selama kegiatan bermain.

Ketika anak aktif dalam bermain berarti anak menikmati proses dalam permainan. Bermain pembangun anak terjadi bila anak terlibat secara aktif dalam kreasi atau konstruksi bentuk produk atau pemecahan masalah ciptaanya sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas berarti bermain pembangunan dapat memberikan dorongan kreatif kepada anak jika anak diberikan kebebasan berekspresi selama bermain dengan mencoba hal hal yang belum diketahuinya, menuangkan ide-idenya dengan caranya sendiri. misalnya dengan membuat sebuah rumah dari balok-balok, melukis, membentuk playdough atau plastisin dan sebagian besar konstruktif yang dibuat oleh anak merupakan tiruan dari apa yang pernah anak lihat dalam kehidupan sehari-hari dan anak sering menambahkan kreativitasnya kedalam karya-karya yang dibuatnya berdasarkan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain pembangunan bukan hanya memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi saja tapi juga penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya terutama pada perkembangan kreativitasnya. Ketika anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Bermain pembangunan merupakan alternatif yang tepat untuk

menstimulasi perkembangan kreativitas anak, dengan melatih ingatan anak untuk berfikir kongkrit serta lebih mengenal benda-benda nyata, anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru dan menunjukkan kreativitas yang dimiliki melalui karya-karya yang diciptakannya.

## **B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian Nurul Halimah (2009). Tentang Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang. Hasil penelitian. Mengungkapkan bahwa permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak. Desain dari penelitian ini yaitu eksperimen randomized two-group design, posttest only
2. Penelitian Siti Rochayah (2011). Tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap Tk Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada siswa TK Masyitoh 02 kelompok B pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 Desa Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 23 siswa yang kreatif hanya 3 anak (13%), pada siklus I meningkat jadi 14 siswa (61%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 siswa (90%). Tindak lanjut untuk kedua anak yang belum berhasil, peneliti lebih optimal dalam membimbing, peneliti mengadakan

home visit ke rumah siswa, peneliti menyarankan kepada orang tua siswa untuk lebih memperhatikan anak dengan kasih sayang.

3. Penelitian Nufus Istiqomah (2012). Tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui *finger painting* pada anak kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Hal ini dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan mencapai 43%. Setelah dilakukan dengan menggunakan permainan *finger painting* kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 65% dan siklus II peningkatan mencapai 84%.

Adanya penelitian terdahulu membuktikan bahwa aktivitas bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian terdahulu memiliki tujuan yang sama dengan penelitian ini, yaitu menggunakan bahan main pembangunan yang bersifat cair untuk meningkatkan kreativitas anak. Namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada penggunaan teknik dan bahan main. Penelitian terdahulu hanya menggunakan tehnik *finger painting*, plastisin dan menggunakan bahan yang bersifat terstruktur. Sementara penelitian ini menggunakan empat bahan main yang bersifat cair, yaitu mencap dengan pelepah pisang, *playdough*, *finger painting*, membatik dengan tisu. Bermain pembangunan sangat tepat dan cocok untuk diterapkan di

TK Surya Bhakti dengan melakukan aktivitas bermain pembangunan yang memiliki hubungan dengan kreativitas anak usia dini.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

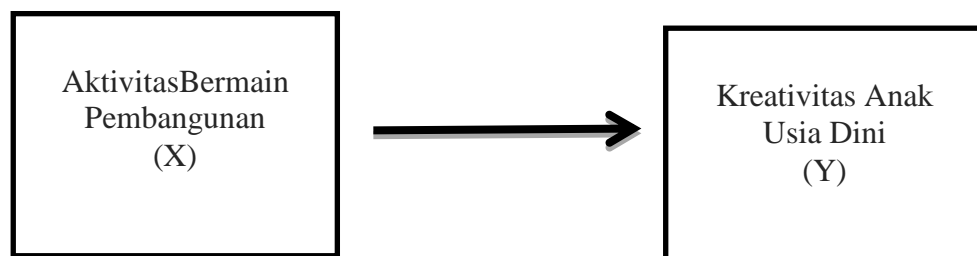
Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa ide, maupun karya yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan. Kreativitas anak akan berkembang jika mendapatkan stimulasi yang tepat dari orang tua, lingkungan dan guru.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Melalui bermain anak dapat mencoba sesuatu yang baru dan mengungkapkan ide-idenya melalui bermain bebas. Mengingat bahwa pada usia dini bermain merupakan dunia anak. Memilih permainan yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak juga sangatlah penting. Oleh karena itu peneliti memilih bermain pembangunan sebagai alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak.

Bermain pembangunan dapat membuat anak merasa senang, anak tidak mudah merasa bosan dan membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya, karena melalui bermain pembangunan anak memiliki inisiatif, antusias, bebas dalam berfikir, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mendapatkan pengalaman –pengalaman baru dan berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan. Dengan demikian melalui bermain pembangunan kreativitas anak dapat berkembang.

Bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak selain membuat anak merasa senang melalui aktivitas bermain pembangunan ini melibatkan anak untuk melakukan proses bermain secara aktif dan anak akan lebih mengenal benda secara kongkrit sehingga anak akan mendapat pengalaman baru dan membangun pengetahuan anak melalui karyanya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat di gambarkan kerangka pikir penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori kerangka fikir diatas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Terdapat hubungan aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan adalah metode korelasional dengan analisis kuantitatif. Penelitian korelasi merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Selain itu untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan digunakan rumus statistik.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji, alamat Desa Brabasan Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Mesuji.

##### **2. Waktu**

Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu dengan empat kali pertemuan pada pukul 07.30-10.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan selama 150 menit untuk setiap pertemuannya.



## **C. Populasi**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas B di TK Surya Bhakti Kec. Tanjung Raya Kab. Mesuji yang terdiri dari 20 anak.

## **D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel**

### **1. Variabel bebas : Bermain Pembangunan**

#### **a. Definisi Konseptual Aktivitas Bermain Pembangunan**

Rini (2005 : 414) menyatakan bahwa bermain pembangunan (konstruktif) adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok, melukis, bermain warna, menggambar, membentuk lilin mainan ataupun play dough, dan lain sebagainya". Dalam penelitian ini media yang digunakan untuk treatment kepada anak yaitu media yang bersifat cair. Seperti, membatik dengan tisu, melukis dengan tehnik *finger painting*, melukis dengan pelepah pisang, membentuk *playdough*.

#### **b. Definisi Operasional Aktivitas Bermain Pembangunan**

- a. Keaktifan anak dalam membuat bentuk sesuai gagasannya
- b. Keaktifan anak dalam pencampuran warna
- c. Keaktifan anak dalam menggunakan media
- d. Keaktifan anak dalam kegiatan bermain

## **2. Variabel Terikat : Kreativitas Anak Usia Dini**

### **a. Definisi Konseptual Kreativitas Anak Usia Dini**

Munandar (2009 : 45), Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru.

### **b. Definisi Operasional Kreativitas Anak Usia Dini**

- a. Memiliki inisiatif
- b. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
- c. Selalu ingin tahu
- d. Percaya diri

## **E. Tehnik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Tehnik Pengumpulan**

Penelitian ini menggunakan tehnik observasi dan dokumentasi, dengan adanya tehnik tersebut akan mempermudah peneliti dalam menyusun instrumen yang akan dianalisis pada hasil akhir dalam penelitian ini.

#### **a. Observasi**

Metode observasi adalah pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif dimana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan yang

berupa laporan gambar, foto dan video yang diambil pada setiap pertemuan saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang dijadikan tempat penelitian dan proses pembelajaran TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji.

## **2. Instrumen penelitian**

pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampilkan anak. Lembar observasi yang digunakan tersebut di tujukan pada anak kelas B di TK Surya Bhakti yang sedang melakukan proses pembelajaran di kelas.

Instrumen yang peneliti buat berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan konseptual variabel dan operasional variabel. Adapun kisi-kisi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen penilaian aktivitas Bermain Pembangunan(X)

Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Bermain pembangunan	1. Aktivitas bermain	2. Keaktifan anak dalam membuat bentuk sesuai gagasannya				
		3. Keaktifan anak dalam pencampuran warna				
		4. Keaktifan anak dalam menggunakan media				
		5. Keaktifan anak dalam kegiatan bermain				

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini(Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Kreativitas Anak Usia Dini	1. Memiliki inisiatif	1. Membuat bentuk yang berbeda dari yang lain				
		2. Memberi label pada hasil karyanya				
	2. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya	1. Berani mengungkapkan idenya				
		2. Berani mempertahankan pendapatnya				
	3. Selalu ingin tahu	1. Selalu bertanya				
		2. Berani mencoba hal hal baru				
	4. Percaya diri	1. Menyelesaikan tugasnya sendiri				
		2. Menunjukkan kebanggaan pada hasil karyanya				
		3. Berani menceritakan hasil karyanya				

## **F. Uji Validitas Instrumen**

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menurut Sugiyono (2010: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrumen divalidasi oleh dosen-dosen yang ahli dibidangnya yaitu Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Ibu Nia Fatmawati S.Pd, M.Pd

## **G. Tehnik Analisis Data**

Teknik analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang (spearman).

Setelah data terkumpul, data dikelompokkan dan dikategorikan dalam bukti data ordinal, kemudian dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi Sutrisno (2006 : 178) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Sumber: Hadi Sutrisno (2006 : 178)  
.Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Adapun pengelompokkan dalam penskoran untuk variabel X yaitu, Sangat Aktif (SA) diberi skor 4, Aktif (A) diberi skor 3, Cukup Aktif (CA) diberi skor 2, dan Kurang Aktif (KA) diberi skor 1. penskoran untuk variabel Y yaitu, nilai 4 jika anak Berkembang Sangat Baik (BSB), nilai 3 jika Berkembang Sesuai Harapan (BSH), nilai 2 Mulai Berkembang (MB), dan nilai 1 untuk anak yang Belum Berkembang (BB).

### 1. Tehnik Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah tehnik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi spearman rank. Korelasi *Spearman Rank* digunakan untuk menguji hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini. Dan rumus yang digunakan sugiyono (2014 : 267) sebagai berikut :

$$\rho = 1 - \frac{6\sum bi^2}{n(n^2 - 1)}$$

Sumber : Sugiono (2010)  
Rumus Korelasi Spearman Rank

Keterangan :

$\rho$  = Koefisien Korelasi Spearman Rank

6 & 1 = Bilangan konstan

$b_i$  = Selisih peringkat setiap rank

$n$  = Number Of Cases

Untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan atau tidak, maka harus dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan tabel  $\rho$  (rho) sebagai berikut :

Tabel 3. Tabel Nilai-nilai  $\rho$  (RHO), Korelasi Spearman Rank

N	Derajat signifikansi		N	Derajat signifikansi	
	5%	1%		5%	1%
<b>5</b>	1,000		<b>16</b>	0,506	0,665
<b>6</b>	0,886	1,000	<b>18</b>	0,475	0,625
<b>7</b>	0,786	0,929	<b>20</b>	0,450	0,591
<b>8</b>	0,738	0,881	<b>22</b>	0,428	0,562
<b>9</b>	0,683	0,833	<b>24</b>	0,409	0,537
<b>10</b>	0,648	0,794	<b>26</b>	0,392	0,515
<b>12</b>	0,591	0,777	<b>28</b>	0,377	0,496
<b>14</b>	0,544	0,715	<b>30</b>	0,364	0,478

Sumber : sugiyono (2011 : 387)

Selanjutnya untuk pengujian signifikansi juga dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji t lalu dibandingkan dengan tabel kritik t.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Sumber : Simbolon (2009 : 281)

Rumus uji t

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis korelasi *Spearman Rank* yang menunjukkan ada hubungan yang kuat antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini.

Bermain pembangunan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan ide dan gagasannya sesuai dengan imajinasi dan inisiatifnya. Melalui aktivitas bermain pembangunan anak disibukan dengan kegiatan kreatif dimana anak bereksplorasi dengan media-media bermain pembangunan, membuat bentuk sesuai gagasannya, bermain dengan warna, yang memicu munculnya kreativitas yang dimiliki anak.

### **B. SARAN**

#### **1. Bagi Guru**

Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas pendidik dalam mengemas suatu kegiatan



pembelajaran agar lebih bermakna. Dan menjadikan kegiatan bermain pembangunan sebagai alternatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak terutama dalam pengembangan kreativitas anak.

## **2. Bagi Kepala TK**

Lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga anak lebih aktif dan kreatif serta termotivasi dalam kegiatan belajar melalui bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Ahmad. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Alfa Beta. Jakarta.
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka cipta. Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metode Penelitian*. Andi Ofset. Yogyakarta.
- Halimah, Nurul. 2012. *Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. (Skripsi). UIN Malang. Malang.
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Universitas terbuka. Jakarta.
- Indra, Soefandi. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi*. Bee Media. Jakarta.
- Istiqomah, Nufus. 2012. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Finger Painting pada Anak Kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Taman Kanak-Kanak*. PT Grasindo. Jakarta
- Keong, Y. 2006. *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*. Nuansa. Bandung
- Latif, Mukhtar dkk. 2011. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Montolalu, B, E. F. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Martinis, Yamin dkk. 2010. *panduan pendidikan anak usia dini*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta. Jakarta.

- Mulyadi, Seto. 2007. *Bermain dan Kreativitas*. Papas Sinar Sinanti. Jakarta
- Muhammad, Fadlilah. 2012. *Desain pembelajaran anak usia dini*. Ar-Ruzz Media. Jakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Prasetyono, S.D. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Think. Jogjakarta.
- Rahmawati, Yeni. Dan Kurniati Euis 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Rochayah, Siti. 2011. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap Tk Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Purwokerto
- Rosalia, Tara. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Simbolon, Hotman. 2009. *Statistika*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, N.Y & Bambang, S. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Citra pendidikan. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Santoso, AM Ruki. 2003. *Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi. Jakarta.
- Wahyudin. 2007. *A To Z Anak Kreatif*. Gema Insani. Jakarta.