

**AKTIVITAS BEREKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B
DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

IKA TYASTY ANGGRAINI



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

AKTIVITAS BEREKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:

IKA TYASTY ANGGRAINI

Masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas anak yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tahapan sebagai berikut: pemilihan masalah, pemformulasi rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipatif dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis melalui tahapan sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa aktivitas bereksplorasi dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini, baik dalam hal penciptaan objek, pemberian nama objek yang dibuat, dan pengembangan hasil karya yang dibuat.

Kata Kunci : aktivitas bereksplorasi, anak usia dini, kreativitas

ABSTRACT

EXPLORATION ACTIVITY IN DEVELOPING THE CREATIVITY OF EARLY CHILDHOOD OF GROUP B AT CITRA MELATI KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2015/2016

By:

IKA TYASTY ANGGRAINI

The problem in this research was the creativity of children that not yet develop optimally. This study aimed was to describe the exploration activity in developing early childhood creativity. The subjects were children in group B at TK Citra Melati Bandar Lampung. This study is a qualitative research with the following stages: election issues, formulating research design, data collection, data analysis, and conclusions. The data collection was done by using participatory observation and documentation. The data were analyzed through the following stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results showed the tendency that exploration activity can stimulate the creativity of early childhood development, both in terms of object creation, naming objects created, and the development of the works created.

Keywords: early childhood, exploration activities, creativity

**AKTIVITAS BEREKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B
DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

IKA TYASTY ANGGRAINI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

Judul : **AKTIVITAS BEREKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B DI TK CITRA MELATI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Ika Tyasty Anggraini**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054041

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

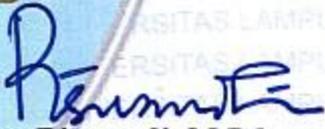
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



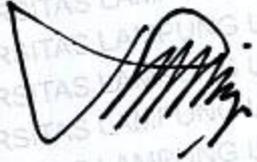
Pembimbing I


Dra. Sasmianti, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003

Pembimbing II


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Sasmianti, M.Hum.

Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd.

Penguji : Drs. Baharuddin-Risyak, M.Pd.



Handwritten signature of Dra. Sasmianti, M.Hum. over a horizontal line.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. H. Muhammad Fuad, M. Hum
NIP.19590722 198603 1 003



Tanggal lulus skripsi: 29 Juni 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Ika Tyasty Anggraini
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054041
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”** adalah asli hasil penelitian saya dan tidak bersifat plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 29 Juni 2016



g membuat pernyataan,

Ika Tyasty Anggraini

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Baktirasa, Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 19 Juni 1994, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Suradinata dan Ibu Lestari.

Pendidikan penulis dimulai dari Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) diselesaikan di TK Dharma Wanita, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2001, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 1 Bangunan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTS Negeri Palas pada tahun 2009, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 2 Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan tahun 2012.

Pada tahun 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) FKIP Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri (UM). Pada tanggal 27 Juli-23 September 2015 penulis menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) dan Praktik Profesi Kependidikan (PPK) di PAUD Mutiara, Pekon Sukajaya, Kecamatan Pagardewa, Kabupaten Lampung Barat.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam organisasi intra kampus seperti dalam HIMAJIP FKIP Universitas Lampung sebagai Anggota Muda, Sekeretaris

bidang Ilmu Pendidikan, dan Sekretaris Umum periode 2014-2015, MMJ IP XII periode 2015-2016, dalam FPPI FKIP sebagai Anggota bidang Pendidikan tahun 2013-2015 serta BEM FKIP Unila sebagai Wakil Sekretaris Eksekutif periode 2015-2016. Selain itu, penulis pernah menerima beasiswa PPA Universitas Lampung pada tahun 2013 dan 2015.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

*Segala Puji Bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna
Sholawat serta Salam Selalu Tercurah Kepada Uswatun Hasanah
Muhammad Rasulullah SAW*

Kupersembahkan karya kecil ini sebagai bentuk terima kasih

Kepada:

*Almamater tercinta Universitas Lampung yang merupakan tempat untuk menimba
ilmu dan pengalaman yang luar biasa.*

Kedua orangtua tercinta (Bapak Suradinata dan Ibu Lestari)

(Adikku tercinta W. Aji Nugroho dan Abelia S.Z.)

*yang tiada henti mendoakanku untuk menjadi orang yang sukses dan berguna
bagi orang lain*

MOTTO

“Lakukan yang terbaik, fokus pada tujuan, karena kegagalan hanyalah cara Allah
agar kita semakin baik dan tangguh”

(Ika Tyasty Anggraini)

“Jangan pernah berhenti mengucapkan syukur, karena Allah tidak pernah berhenti
memberi nikmat”

(A.K)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat teriring salam tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang syafaatnya sangat diinginkan dan dirindukan kelak di Yaumul Akhir. Skripsi dengan judul “Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, H.Hum selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan penguji serta pembahas, terima kasih atas saran-saran dan nasehat yang diberikan.

3. Ibu Ari Sofia, S.Psi.,MA.,Psi., selaku Ketua Program Studi PG PAUD yang telah memberikan dukungan dan arahan untuk kami mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan.
4. Ibu Dra. Sasmiasi, M. Hum., selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., selaku Pembimbing II.
6. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Pembahas.
7. Dosen-dosen PG PAUD khususnya dan Dosen FKIP Universitas Lampung pada umumnya, yang telah memberikan ilmu dan kasih sayang dalam membimbing dan mendidik kami untuk menjadi insan yang lebih baik dan berpendidikan.
8. Kedua orangtua (Bapak Suradinata dan Ibu Lestari) yang tiada henti mendoakanku untuk menjadi orang yang sukses dan berguna bagi orang lain.
9. Adik-adikku tersayang (W. Ajie Nugroho dan Abelia S.Z.).
10. Teman, sahabat, dan rekan seperjuanganku “Walisongo”, Syafura, Wiwik, Hilma., Anita, Noerma, Milla, Vinka, Siti, serta Dina.
11. Teman-teman selama proses perkuliahan sampai penyelesaian skripsiku, Dwie, Lia, Naning, Ria, Dwie, Cici, Annissa, Istikomah, Kartika, Syarifah, Mb Irma.
12. Keluarga besar di HIMAJIP, FPPI, dan BEM FKIP Unila
13. Keluarga “Gang Bocah” Rizki D.N., Maya, Rofiah, Iffa, Pita, Niken, Aditya.
14. Keluarga KKN-KT pekon Sukajaya.
15. Seluruh teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012.
16. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna bagi kita semua.

Bandar Lampung, 29 Juni 2016
Penulis

Ika Tyasty Anggraini

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER DALAM	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Definisi Istilah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
B. Perkembangan Seni Anak Usia Dini.....	9
C. Kreativitas Anak Usia Dini	11
D. Aktivitas Bereksplorasi Anak Usia Dini	26
E. Bermain Anak Usia dini.....	30
F. Bermain <i>Playdough</i>	33
G. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Dan Rancangan Penelitan	37
B. Kehadiran Peneliti.....	38
C. Sumber Data Penelirtian	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39

E. Teknik Analisis Data	40
F. Tahapan Penelitian.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 44

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
B. Paparan Data	46
C. Temuan Penelitian	55
D. Pembahasan	59

BAB V PENUTUP 62

A. Simpulan	62
B. Saran	63
C. Implikasi	63

DAFTAR PUSTAKA 65

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman Observasi.....	39
2. Pedoman Dokumentasi	40
3. Pendidik di TK Citra Melati	45
4. Jumlah Anak di TK Citra Melati	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Kerangka Pikir	36
2. Diagram Komponen dalam Analisis Data	42
3. Temuan Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Menciptakan Objek	56
4. Temuan Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Memberi Nama Objek yang dibuat	57
5. Temuan Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas dengan Mengembangkan Hasil Karya yang Dibuat	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen	67
2. Surat Keterangan Validasi Instrumen	68
3. Profil Sekolah.....	70
4. Daftar Kode Anak Kelompok B TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.....	71
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	72
6. Deskripsi Hasil Observasi.....	78
7. Lembar Observasi	82
8. Hasil Observasi	85
9. Surat Izin Penelitian	113
10 Surat Keterangan Penelitian Di TK Citra Melati.....	114
11. Foto-Foto Kegiatan	115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki, baik dari lembaga formal atau non formal. Melalui pendidikan dapat tercipta generasi-generasi yang cerdas, berwawasan, berkualitas, yang diharapkan dapat memberikan perubahan bagi suatu bangsa. Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional, maka peserta didik harus dibina sejak usia dini. Salah satu usaha sejak dini adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian pendidikan nasional. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Bab 1, Pasal 1, Butir 10, menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan landasan diatas, PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 menyebutkan ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Enam aspek tersebut yaitu moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting.

Pengembangan seni merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan, mengingat seni adalah bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak. Pengembangan seni merupakan salah satu bentuk utama dalam mengekspresikan diri secara kreatif dan menghayati emosi yang bergejolak pada diri.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7, menjelaskan bahwa pengembangan seni meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan

beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi, serta mampu mengapresiasi karya, merupakan bagian dari indikator kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu aspek pokok dalam pengembangan seni yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh De Francesco (Sukarya, 3.2.3:2010) menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu yaitu membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik.

Kreativitas terdapat pada manusia sejak usia dini. Sejak usia dini inilah kreativitas memberikan kontribusi yang sangat signifikan. Kondisi ini sangat kondusif dalam melakukan kegiatan kreatif bagi anak-anak dan sangat membantu mengembangkan kreativitasnya.

Setiap anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan menciptakan sesuatu. Kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk berimajinasi kemudian menciptakan sesuatu dan mereka puas akan hasil ciptaannya. Rasa puas akan hasil ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru dan mendorong anak menjadi lebih kreatif.

Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pengembangan kreativitas dapat

dilakukan dengan aktivitas bereksplorasi. Aktivitas bereksplorasi dapat berisi beberapa macam kegiatan, dimana anak dapat menemukan dan memecahkan masalah. Aktivitas bereksplorasi menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam solusi pada masalah yang sebenarnya.

TK Citra Melati merupakan salah satu lembaga PAUD yang membina dan mengembangkan kreativitas. TK Citra Melati juga memberikan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan segala aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 30 anak, diketahui terdapat 7 anak kreativitasnya belum berkembang secara optimal. Hal ini ditandai dengan anak tidak mau melakukan kegiatan sebelum disuruh guru, anak tidak mau menggunakan benda dalam membentuk sesuatu dan anak mudah bosan ketika mengerjakan sesuatu.

Dilihat dari belajar pembelajaran di kelas, hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya: terbatasnya media pembelajaran, pembelajaran yang terfokus pada lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga anak menjadi bosan dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang diangkat adalah aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perlu adanya fokus penelitian. Maka hal ini peneliti menfokuskan penelitian pada aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Sub fokus penelitian ini meliputi:

1. Aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas menciptakan objek.
2. Aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas memberi nama objek yang dibuat.
3. Aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas mengembangkan hasil karya yang dibuat.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka dikembangkan menjadi pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas menciptakan objek?
2. Bagaimana perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas memberi nama objek yang dibuat?
3. Bagaimana perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas mengembangkan hasil karya yang dibuat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian, dan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas menciptakan objek.
- b. Untuk mendeskripsikan perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas memberi nama objek yang dibuat.
- c. Untuk mendeskripsikan perkembangan aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas mengembangkan hasil karya yang dibuat.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Untuk menambah wawasan dan mengembangkan ilmu ke-PAUD-an yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini pada kelompok B dan aktivitas bereksplorasi.

2. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memiliki kemanfaatan sebagai berikut:

a. Bagi anak

Agar anak lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

b. Bagi guru

Sebagai sumber informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menambah pengetahuan guru dalam menerapkan kegiatan bereksplorasi untuk mengembangkan kreativitas.

c. Bagi sekolah

Memberikan informasi tentang pentingnya pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan dalam mengembangkan potensi anak usia dini.

F. Definisi Istilah

1. Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide atau gagasan, cara-cara baru, objek baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah.
2. Aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam disekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, mampu membangun pengetahuannya melalui pertanyaan-pertanyaan, menemukan informasi, mengumpulkan informasi lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapat melalui pengalamannya.
3. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap makhluk hidup mengalami peristiwa perkembangan dan pertumbuhan selama hidupnya. Perkembangan merupakan proses perubahan mental yang berlangsung secara bertahap terlebih dahulu. Sedangkan pertumbuhan merupakan proses perkembangan yang bersifat fisik misalnya hal jumlah, dan ukuran.

Jamaris (Sujiono, 2013:54) mengemukakan bahwa “Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak dalam kandungan, yang berlanjut sepanjang hidup. Perkembangan manusia terjadi sangat pesat pada saat usia dini. Perkembangan anak diketahui bahwa mengenali anak dapat dilihat dari usia, tingkah laku, dan kondisi fisik.

Anak usia dini berada pada masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada hakikatnya anak usia dini adalah anak yang membangun pengetahuannya. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap dikembangkan. Anak belajar melalui interaksi sosial, melalui bermain, dan minat anak.

Menurut Catron dan Allen (Sujiono, 2013:62) mengemukakan "Terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik, sedangkan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah proses perubahan yang berlangsung secara bertahap terlebih dahulu yang dimulai sejak dini.

B. Perkembangan Seni Anak Usia Dini

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di pendidikan anak usia dini adalah perkembangan seni. Di dalam kegiatan pengembangan seni terdapat bermacam-macam kegiatan yaitu: seni corak/gambar, seni lukis, seni musik, seni suara, dan seni tari. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7, menjelaskan bahwa aspek seni ini meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan

tari, serta drama. Seni pendidikan anak usia dini sangat sederhana, baik bentuk, perwujudannya maupun isinya, namun memenuhi syarat keindahan.

Pada dasarnya seni adalah hasil keindahan kreasi manusia. Perbuatan dan pekerjaan manusia erat hubungannya dengan pikiran. Dasar perbuatan itu adalah perasaan, namun dalam seluruh proses perkembangan seni tidak hanya ditentukan oleh perasaan saja, melainkan bertalian erat dengan pikiran.

Menurut Dewantara (Sukarya, 1.1.5:2010) mengatakan “Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidupnya perasaannya dan bersifat indah, hingga menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni”. Bentuk-bentuk yang memiliki nilai keindahan diyakini memberikan kenikmatan dan kepuasan terhadap jasmani dan rohani, pencipta, atau penikmatnya.

Sedangkan menurut Iskandar (Sukarya, 1.1.6:2010) menyatakan “Seni merupakan ekspresi yang dikongkritkan dalam kesadaran hidup berkelompok atau bermasyarakat”. Karya seni juga memiliki nilai sosial. Komunikasi yang terjalin dengan pencipta dan penikmat merupakan perwujudan dari ekspresi seni.

Di pendidikan anak usia dini, kebutuhan anak berkreasi mendapat bimbingan dan pembinaan untuk mengekspresikan dirinya. Setiap anak memiliki keinginan untuk menciptakan sesuatu. Hasrat dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu akan menimbulkan rasa puas. Rasa puas tersebut merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru.

Pada prinsipnya perkembangan anak memiliki berbagai perkembangan yang dimilikinya salah satunya seni. Perkembangan ini merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan artinya sesuatu yang memuaskan rasa keindahan. Rasa indah tercapai jika dapat menemukan kesatuan dari bentuk-bentuk yang diamati.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa seni adalah hasil kreasi keindahan, ekspresi perasaan manusia yang dikongkritkan, melalui berbagai media yang akan menimbulkan bentuk-bentuk yang menyenangkan.

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas terdapat pada diri manusia sejak dilahirkan. Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas akan memberikan seseorang mempunyai kecerdasan yang tinggi, rasa percaya diri yang tinggi, lebih mudah beradaptasi, dan menerima hal-hal yang baru.

Menurut Gallagher (Rachmawati & Kurniati, 2012:13) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.”

Senada dengan Gallagher, Supriadi (Rachmawati & Kurniati, 2012:13) mengutarakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”.

Masing-masing anak mempunyai potensi kreativitas dalam dirinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Rothemberg (Mutiah, 2010:42) menyatakan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”.

Teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang dimulai sejak dini. Pribadi yang kreatif memiliki berbagai pengalaman, yang memungkinkan seseorang dapat mengatasi masalahnya.

Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan yang bersifat genetik yang berkembang karena dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Skinner (Jamaris, 2013:74) juga sepakat dengan pernyataan tersebut bahwa “Lingkungan berpengaruh pada perkembangan individu”. Jamaris (2013:74) juga mengungkapkan bahwa:

Kreativitas adalah aktivitas mental karena berkaitan dengan pemahaman manusia terhadap lingkungannya secara terus-menerus dengan penuh ketekunan dan kesabaran yang menghasilkan

berbagai ide, temuan, cara-cara baru, dan berbagai tindakan yang merupakan terobosan bagi suatu perubahan yang sangat bernilai dan bermakna bagi manusia dalam mengembangkan.

Senada dengan pendapat para ahli, Munandar (2009:12) menyatakan bahwa “Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada.

Seorang individu berinteraksi dengan lingkungannya, dimana lingkungan adalah suatu model yang memberikan contoh untuk bertindak atau berperilaku kreatif, dan ini merupakan kemampuan dasar dalam kreativitas. Oleh karena itu, perlu adanya lingkungan yang sesuai kebutuhan untuk mengembangkan kreativitas

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide atau gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek yang penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Treffinger (Munandar, 2009:35) mengatakan “Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan”. Anak kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu, minat yang luas dan aktivitas kreatif.

Supriadi (Rahmawati & Kurniati, 2012:15) mengatakan “Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan

nonkognitif”. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Sedangkan menurut Munandar (Susanto, 2012:118) mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

- a. Mempunyai daya imajinasi kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil risiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Ciri-ciri kreativitas pertama adalah mempunyai imajinasi yang kuat. Mempunyai imajinasi yang kuat artinya adalah mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah dilakukan dan menggunakan khayalan, tetapi sebelumnya sudah mengetahui khayalan dan kenyataan.

Mempunyai inisiatif yaitu anak mampu mengungkapkan imajinasinya, mampu memberikan jawaban-jawaban yang baru terhadap yang dipertanyakan. Anak akan tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru dan anak tertarik memecahkan masalah-masalah baru.

Mempunyai minat yang luas artinya anak memiliki keinginan yang tinggi dan tidak mudah putus asa dalam proses yang dilaluinya. Wujud lain dari

perilaku ini, ditunjukkan dengan sikap yang selalu ingin menemukan sesuatu yang baru dan senang dengan tugas yang berat serta menantang.

Mempunyai kebebasan berpikir artinya anak mampu mengungkapkan suatu gagasan atau ide-ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan teliti dan tekun, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik untuk memecahkan masalah-masalah baru.

Bersifat ingin tahu artinya anak senang menanyakan tentang sesuatu, terbuka terhadap hal-hal baru dan senang mencoba hal-hal yang baru. Rasa ingin tahu yang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu peka terhadap apa yang diamati dan ingin mengetahui atau meneliti.

Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru merupakan perilaku yang biasanya sering muncul dari ciri ini adalah selalu ingin menemukan dan meneliti tentang sesuatu. Anak cenderung mengadakan percobaan-percobaan dengan berbagai gagasan seperti teknik, media, dan bahan.

Mempunyai kepercayaan diri yang kuat artinya anak berani melontarkan gagasan atau ide-ide yang dimilikinya, tidak terpengaruh oleh orang lain yang ada di sekitarnya baik dari dalam maupun dari luar, kuat pendirian dan memiliki kebebasan berkreasi serta tidak mudah putus asa dalam menghadapi permasalahan.

Penuh semangat adalah anak memiliki kemauan yang sangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang

ditentukan. Orang kreatif yang penuh semangat, akan selalu mencari gagasan baru, serta menggunakan ide-idenya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya

Berani mengambil risiko artinya anak berani memberikan jawaban meski belum benar, tidak takut gagal atau mendapat kritikan, tidak ragu-ragu dalam hal-hal yang tidak jelas, tidak konvensional atau tidak terstruktur. Anak berusaha untuk berhasil, tidak ragu mencoba hal-hal baru, dan anak berani mempertahankan.

Berani berpendapat dan memiliki keyakinan merupakan syarat untuk menghasilkan karya kreatif. Anak akan menampilkan keberanian dan keyakinannya dengan memperkaya ide dan wawasan tentang berbagai kegiatan baru yang bervariasi.

Adapun ciri-ciri kreativitas sangat berhubungan dengan aspek kognitif serta kemampuan berpikir kreatif. Menurut Guildford (Susanto, 2012:11) mengungkapkan ada beberapa sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir yaitu: a) kelancaran, b) keluwesan, c) keaslian, d) penguraian, dan e) perumusan kembali.

Ciri-ciri kreativitas yang pertama yaitu kelancaran. Kelancaran adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Kemampuan mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan-pertanyaan, dan memberikan banyak saran untuk melakukan berbagai hal.

Keluwesannya ialah kemampuan mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah. Keluwesannya juga keterampilan menghasilkan gagasan, pertanyaan, melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pemikiran agar dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Keaslian adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara asli. Dimana seseorang mampu melakukan mengungkapkan gagasan yang baru dan mampu mengimajinasikan bermacam fungsi benda-benda di sekitar.

Penguraian adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terperinci, sangat jelas dan panjang lebar. Penguraian merupakan kemampuan seseorang untuk memperkaya dan mengembangkan gagasan atau karya dengan bervariasi dengannya menambahkannya objek yang menarik.

Perumusan kembali adalah kemampuan untuk meninjau suatu masalah berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui orang lain. Kemampuan ini tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, namun juga melaksanakannya, dan mampu mengambil keputusan.

Uraian di atas berhubungan dengan kognisi seseorang, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Orang-orang yang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan berpikir yang luar biasa untuk menyesuaikan diri dengan setiap situasi dan untuk melakukan apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas terkait ciri-ciri kreativitas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas mempunyai berbagai macam ciri-ciri dan aktivitas kreatif, dimana anak mampu mengembangkan aspek kognitif (kemampuan berpikir anak), dan anak mampu memberikan suatu pemikiran baru.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Dalam proses mengembangkan kreativitas ini terdapat berbagai faktor-faktor pendorong dan penghambat.

a. Faktor Pendorong Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, terdapat faktor-faktor yang dapat mendorong peningkatan kreativitas. Cony semiawan (Susanto, 2012:123), meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa “Kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas”.

Sementara Hurlock (Susanto, 2012:124) mengemukakan “Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu: a) Waktu, b) kesempatan menyendiri, c) dorongan, d) sarana, e) lingkungan yang merangsang, f) hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, f) cara mendidik, dan g) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”.

Waktu merupakan faktor pendorong untuk meningkatkan kreativitas. Waktu anak dalam mengembangkan kreativitasnya seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi

mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

Dalam meningkatkan kreatif, kesempatan menyendiri bisa diberikan pada anak. Ini diberikan jika mendapat tekanan dari kelompok sosial atau teman sebayanya. Anak memiliki kemampuan dan berbagai pengalaman emosional. Maka anak harus dijauhi dari tekanan, agar memiliki rasa aman dalam mengembangkan potensinya.

Untuk menjadi kreatif, dorongan mental yang positif sangat dibutuhkan, agar ia berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Tanpa dukungan mental yang positif, maka kreativitas tidak akan terbentuk. Maka dari itu, anak harus dibebaskan dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang yang tidak kreatif.

Kreativitas juga didukung juga oleh adanya sarana. Sarana sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas. Sarana untuk bermain harus disediakan agar merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Sarana yang mendukung memudahkan anak untuk mengakses apa saja yang digunakan, dilihat, dipegang, didengar, dan dimainkan

Kondisi lingkungan disekitar juga harus kondusif. Kondisi lingkungan anak sangat merangsang mental kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan, akan membuat anak tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide kreatif. Lingkungan yang

kondusif akan memberikan rangsangan bagi otak kanan dan otak kiri berjalan beriringan.

Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas. Orangtua tidak perlu terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, ini diberikan anak untuk belajar mandiri. Orangtua mendukung apapun karya anak karna dukungan mental bagi anak sangat diperlukan.

Kasih sayang adalah salah satu bentuk rangsangan yang diperlukan. Pondasi tersebut dibangun dengan didikan yang diperoleh anak. Mendidik anak secara demokratis dan persimif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitasnya. Cara mendidik otoriter akan memadamkan kreativitasnya.

Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan harus diberikan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Melalui pengetahuan yang diperoleh, anak dapat mengetahui dan memahami bagaimana mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Amabile (Susanto 2012:126) mengemukakan “Empat yang dapat mematikan kreativitas yaitu:

a) evaluasi, b) hadiah, c) persaingan, dan d) lingkungan yang membatasi”.

Dalam mengembangkan kreativitas, anak dapat mengalami hambatan-hambatan yang dapat mematikan kreativitasnya. Pertama, evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi sewaktu anak sedang bermain. Tindakan menduga akan mengevaluasi anak pun dapat mengurangi kreativitas anak.

Kedua, hadiah. Hadiah merupakan hal yang tak perlu diberikan pada anak, ketika anak sedang mengembangkan kreativitasnya. Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku baik anak. Ternyata pemberian hadiah dapat mematikan kreativitas, anak berkreatifitas demi mengejar hadiah, bukan karena ia ingin menunjukkan hasil kreativitasnya.

Ketiga, persaingan. Persaingan atau kompetisi ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya kompetisi akan menjadikan anak merasa bahwa apa yang dilakukannya akan dinilai dan dibandingkan dengan apa yang dilakukan anak lain, dan hal yang dilakukan tersebut akan dipilih yang terbaik dan diberikan hadiah. Sayangnya, hal ini akan mematikan kreativitas.

Keempat, lingkungan yang membatasi. Lingkungan yang membatasi, akan membuat rusaknya minat intrinsik anak dan tidak meningkatnya

belajar serta kreativitas anak. Belajar dan kreatifitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka akan merusak minat intristik anak.

Selain itu, Freeman (Susanto 2012:126) menyebutkan “Faktor-faktor yang membatasi kreativitas adalah rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru”.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas di atas, dapat dimengerti tentang faktor pendorong dan penghambat kreativitas. Secara umum, kreativitas dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor potensi anak, guru, orangtua dan lingkungan. Dengan memperhatikan faktor tersebut, pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan potensinya.

4. Strategi Pengembangan Kreativitas

Tak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreativitas, namun jika tidak dikembangkan dan tidak dipupuk, maka bakat tidak berkembang secara optimal. Pada masa usia dini, anak memiliki peluang untuk mengembangkan potensinya. Potensi besar yang dimiliki oleh anak adalah dengan memelihara dan mengembangkan kreativitas dalam dirinya.

Ada beberapa strategi untuk mengembangkan kreativitas anak, menurut Rachmawati & Kurniati (2012:15) menyebutkan “Beberapa strategi mengembangkan kreativitas yaitu menciptakan a) produk, b) imajinasi, c) eksplorasi, d) eksperimen, dan e) metode proyek”.

Pertama, menciptakan produk. Strategi ini menggunakan banyak imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau sesuai dengan hayalannya. Tidak hanya kreativitas yang dikembangkan, namun juga kemampuan kognitif anak. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan produk, agar memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda yang sebelumnya belum pernah mereka temui, atau dimodifikasi dari benda yang ada sebelumnya.

Imajinasi merupakan kemampuan sangat berguna dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta tanpa dibatasi kenyataan sehari-hari dalam kehidupan anak. Anak bebas berpikir sesuai dengan pengalaman dan khayalannya.

Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan anak pada alam sekitarnya. Melalui alam sekitar, anak dapat mengenal banyak hal beragam, unik dan

spesifik. Pola kreatif akan terbentuk dengan memperkenalkan anak pada alam.

Eksperimen adalah kegiatan yang membuat anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Melalui eksperimen anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Kegiatan eksperimen bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada, dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

Metode proyek ini merupakan metode yang dilakukan anak untuk menghadapi suatu persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan kelompok. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang mereka temui.

Sehubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, Munandar (2009:45) menyajikan “Empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu a) pribadi, b) pendorong, c) produk dan d) proses”.

Aspek pribadi adalah proses memiliki minat dan rasa ingin tahu yang tinggi, tekun, percaya diri serta berani mengambil resiko. Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan yang unik inilah dapat timbul ide-ide baru dan produk-produk yang kreatif.

Aspek pendorong ini menitikberatkan pada kreativitas yang membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu maupun dorongan dari lingkungan. Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

Aspek proses adalah kemampuan seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah, memikirkan masalahnya secara sadar, kemudian mengungkapkan inspirasi atau gagasan baru, pada akhirnya timbullah kreasi baru yang harus diuji terhadap realitas. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Aspek produk adalah proses perilaku kreatif yang memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungannya, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Secara proses kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Dari pemaparan strategi pengembangan kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa strategi seperti menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, metode proyek. Sehubungan dengan strategi pengembangan kreativitas, ada 4 aspek yang melandasi kreativitas yaitu pribadi, pendorong, produk dan proses.

D. Aktivitas Bereksplorasi Anak Usia Dini

1. Pengertian Aktivitas Bereksplorasi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat. Anak mampu menyerap informasi dengan sangat cepat dibandingkan ketika sudah mulai dewasa. Rasa keingintahuan anak mencakup banyak hal yang sering mereka temui. Rasa ingin tahu mendorong anak untuk menanyakan sesuatu yang banyak, selalu mengamati hal-hal yang ada disekitarnya, dan senang melakukan percobaan hal-hal baru.

Aktivitas bereksplorasi ini merupakan kegiatan yang tidak membosankan bagi anak. Pasalnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya. Memberikan ruang pada anak untuk bereksplorasi dapat merangsang kecerdasan otak anak. Rachmawati & Kurniati (2012:15) berpendapat bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”.

Dalam kehidupannya sehari-hari anak-anak banyak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya baik dengan benda, binatang, tanaman, manusia, peristiwa atau kejadian. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dan biarkan anak melakukan *trial* dan *error*, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung.

Bereksplorasi dapat mendukung anak dalam mengembangkan potensinya. Kemampuan tersebut dapat berkembang dengan optimal dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa objek-objek atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak.

Sehubungan dengan kegiatan bereksplorasi yang dilakukan anak, sudah seharusnya anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif atau menyelidik. Ini berarti bahwa pada usia tersebut anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang bersifat eksploratif. Sehingga melalui kegiatan eksplorasi tersebut anak dapat menjelajah benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar anak.

Suratno (2005:84-85) mengatakan “Eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan”. Menurut Conkey dan Hewson (Sujiono, 2014:146) mengemukakan “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak”.

Dari pendapat yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam disekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, lalu

mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapatkan melalui pengalamannya.

2. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan kapan melakukannya. Kegiatan bereksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada diri anak. Rachmawati dan Kurniati (2012:57) mengemukakan “Beberapa bentuk pembelajaran eksplorasi antara lain: a) belajar pada alam sekitar, b) *mediated learning eksperience* dan c) *outbond training*”.

Belajar pada alam adalah bentuk pembelajaran eksplorasi yang memungkinkan anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam. Anak dapat juga meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka.

Mediated learning eksperience, adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru.

Outbond training, merupakan metode yang cukup efektif untuk melatih kepemimpinan, kepercayaan diri, kerja sama, kemandirian dan perkembangan lainnya pada anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk pembelajaran eksplorasi memiliki beberapa bentuk pembelajaran. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut harus dipahami agar kemampuan eksplorasi dapat berkembang secara optimal.

3. Manfaat Eksplorasi

Manfaat kegiatan eksplorasi bagi anak dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan sesuatu yang ada di sekitar anak.

Rachmawati dan Kurniati (2012:56) menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa:

- a. Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata,
- b. Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya,
- c. Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya,
- d. Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi nyata,
- e. Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada di sekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Aktivitas bereksplorasi merupakan salah satu aktivitas anak untuk memperoleh ataupun mempelajari hal-hal yang baru, yang dapat

membentuk pengalaman sehingga berpengaruh pada pengembangan aspek lainnya. Senada dengan Suratno (2005:85) menyatakan manfaat yang dapat di petik anak melalui kegiatan eksplorasi adalah:

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman anak.
- b. Merangsang kreativitas anak.
- c. Merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif.
- d. Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru.

Berdasarkan penjelasan manfaaat bereksplorasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan eksplorasi sangat bermanfaat bagi anak. Untuk mendapatkan manfaatnya, anak harus diajak melakukan kegiatan menjelajah sesuatu yang ada disekitar anak.

E. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Semua anak senang bermain, setiap anak sangat menikmati permainan yang ia lakukan. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bermain adalah kegiatan bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu.

Bermain memberikan kesenangan, kebutuhan dan keinginan yang dilakukan. Seperti halnya yang dikemukakan Wing (Musfiroh, 2005:4), “Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan”. Hurlock (Musfiroh, 2005:3) mengatakan “Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”.

Bermain ini bagian dari unsur aktivitas, seperti aktivitas bekerja. Namun, bermain dan bekerja memiliki hal yang berbeda. Bermain selalu menimbulkan kesenangan. Sedangkan bekerja harus serius dan tidak selalu muncul kesenangan. Moeslichatoen (2004:31) mengatakan “Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif, ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa”.

Bermain mempengaruhi segala aspek perkembangan, mulai dari aspek agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Ketika anak bermain, anak melakukan sesuatu pembuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan sesuatu pengetahuan yang baru dari pengetahuan yang dimilikinya terlebih dahulu.

Melalui aktivitas bermain anak akan merasa sangat senang, karena pada hakikatnya anak sangat senang bermain. Semua anak di dunia ini kalangan manapun mereka berasal, pastilah gemar bermain. Senada dengan Piaget (Sujiono, 2013:144) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan memberikan kepuasan pada diri anak yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan.

2. Fungsi Bermain

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga kebutuhan anak yang memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam aspek : fisik motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional dan seni. Bermain dapat membawa harapan tentang dunia yang memberikan dan memungkinkan anak berimajinasi.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan kebutuhan bagi anak usia dini, Frank dan Goldenson (Moeslichatoen, 2004:33) menjelaskan ada 8 fungsi bermain yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.
- g. Mencerminkan pertumbuhan.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Dengan bermain, memungkinkan anak mempelajari segala sesuatu, memecahkan masalah, serta meningkatkan aspek-aspek perkembangan seperti aspek moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sejalan dengan pendapat di atas, Moeslichatoen (2004:34) menyatakan “Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah meningkatkan pengetahuan melalui pengalamannya serta meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

F. Bermain *Playdough*

a. Pengertian *Playdough*

Bermain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak. Bermain sangat penting bagi anak. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alam. Menurut Tedjasaputra, (2001:5), bahwa “Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dimasa muda, oleh karena itu tetap dilakukan dimasa dewasa”.

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Anak-anak dapat menggunakan tangan dan peralatan untuk membentuk adonan melalui pengalaman tersebut. Melalui bermain *playdough* diharapkan dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Anggraini (Difatiguna, 2015:30) menyatakan “Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak”. Dengan bermain *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan imajinasinya masing-masing.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait pengertian bermain *playdough*, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough*, adalah aktifitas yang

bermanfaat untuk perkembangan otak anak, dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

b. Manfaat Bermain *Playdough*

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsang aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk (Difatiguna, 2015:31) manfaat *playdough* adalah sebagai berikut:

- a. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- b. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- c. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati. Melalui bermain *playdough* bisa melatih motorik halus, membangun kekuatan otot tangan anak yang kelak bermanfaat saat belajar menggunakan pensil dan gunting.

Playdough bisa dibentuk sesuka hati untuk permainan imajinasi. Misalnya dibentuk jadi binatang dalam kebun binatang, permen dan cokelat untuk membuat toko permen, dan sebagainya. Sambil membuat *playdough* bisa merangsang anak untuk berpikir apa yang kira-kira akan terjadi setelah bahan-bahan seperti tepung, garam, air, minyak ditambahkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah terasahnya kreativitas anak. Melalui bermain *playdough*, anak dapat menciptakan produk-produk kreatif yang dapat meningkatkan berfikir kreatifnya.

G. Kerangka Pikir

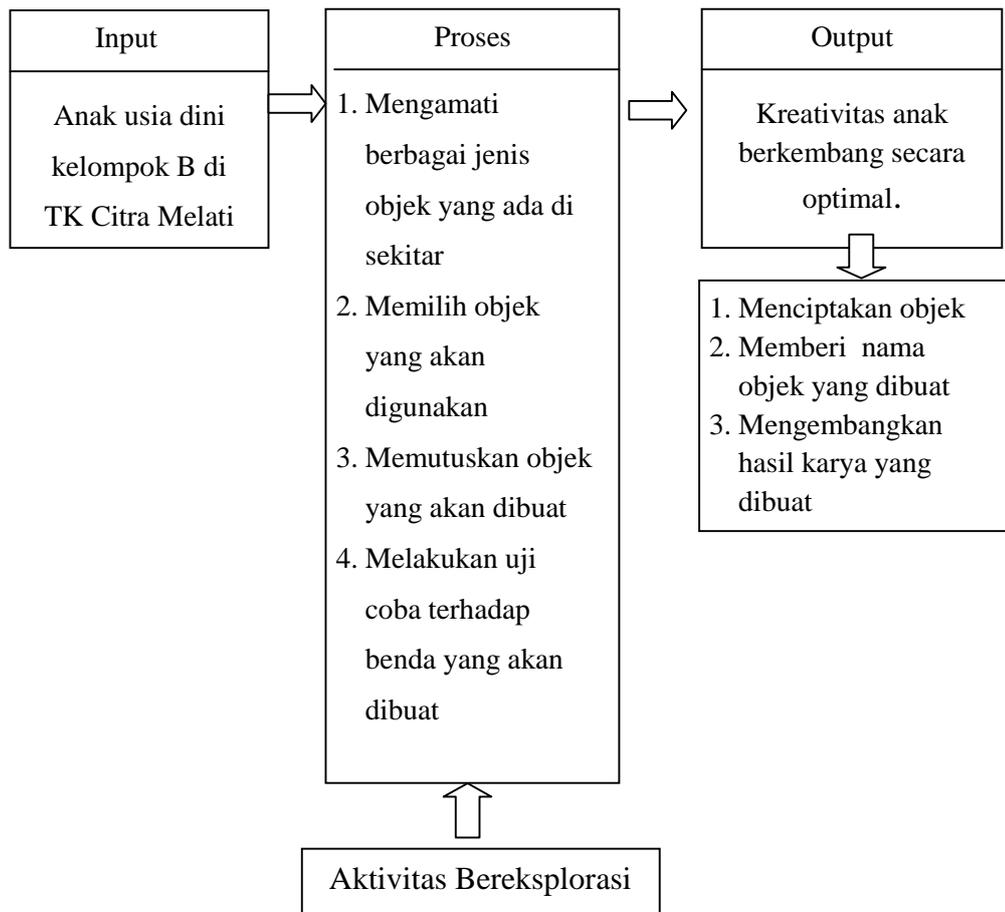
Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide atau gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas anak usia dini dapat dibina dan dikembangkan sejak anak dilahirkan. Kreativitas berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan dan guru. Guru memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas dengan mengeksplorasi lingkungan yang ada disekitarnya.

Melalui aktivitas bereksplorasi anak melakukan kegiatan menjelajah lingkungan alam disekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapatkan melalui pengalamannya.

Melalui eksplorasi seorang anak dapat melatih dan membiasakan dirinya berfikir kreatif. Proses aktivitas bereksplorasi merupakan kegiatan yang akan mendapatkan pengetahuan lebih banyak dan mengembangkan kreativitas berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah menggambarkan tentang suatu keadaan secara objektif.

Penelitian ini bersifat alamiah, karena obyek yang dikembangkan apa adanya, tidak dimanipulasi, serta kehadiran peneliti pun tidak ada pengaruh pada objek tersebut. Penelitian data yang disajikan dalam bentuk deskriptif bersumber dari data yang telah dikumpulkan berupa hasil rekaman, interview, foto, dokumen pribadi tentang suatu objek yang sebenarnya dalam konteks yang benar. Menurut Sugiyono (2014:9) mengemukakan metode penelitian kualitatif adalah:

“Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

Maka metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu data yang mendalam, dan yang mengandung makna.

Rancangan penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti memasuki objek penelitian. Selain itu dalam memandang realitas, penelitian kualitatif berasumsi bahwa realitas itu bersifat holistik (menyeluruh), dinamis, tidak dapat dipisah-pisahkan kedalam variabel penelitian. Kalaupun dapat dipisahkan, variabelnya akan banyak sekali. Dengan demikian dalam penelitian kualitatif ini belum dapat dikembangkan instrumen penelitian sebelum masalah yang diteliti jelas sama sekali. Jadi peneliti merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif.

B. Kehadiran peneliti

Penelitian kualitatif ini diharapkan adanya kehadiran peneliti. Peneliti disini bertindak sebagai instrumen dan pengumpul data. Peneliti langsung turun ke lapangan untuk melakukan pengamatan, dokumentasi dan pengambilan data dari informan.

C. Sumber Data Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:172) menyatakan bahwa yang dimaksud “sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh”. Peneliti terlebih dahulu menentukan informan yang akan diminta informasinya. Informan adalah orang yang dianggap menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Jadi informan kunci dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan Observasi Partisipatif. Menurut Sugiyono (2014:145) mengatakan dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi ini, maka data yang akan diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui perilaku yang tampak.

Tabel 1. Pedoman Observasi

Variabel	Aspek yang diobservasi
Kreativitas	Ketepatan menciptakan objek
Anak Usia	Ketepatan memberi nama objek yang dibuat
Dini	Ketepatan mengembangkan hasil karya yang dibuat

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data tersebut berupa foto, dan dokumen yang berkaitan dengan data anak untuk melengkapi penelitian ini.

Tabel 2. Pedoman Dokumentasi

No.	Dokumen
1.	Data pokok sekolah
2.	Data pokok pendidik
3.	Data siswa

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang terpenting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model Miles and Huberman (Sugiyono, 2013: 338) dapat melalui empat tahapan langkah kegiatan, yaitu berikut:

1. Pengumpulan Data (*data collection*)

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Data yang diperoleh dapat melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan (triangulasi).

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatancatatan tertulis di lokasi penelitian. Reduksi data dilakukan dengan cara membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi dan menulis memo. Reduksi data ini

berlangsung secara terus menerus selama kegiatan penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung.

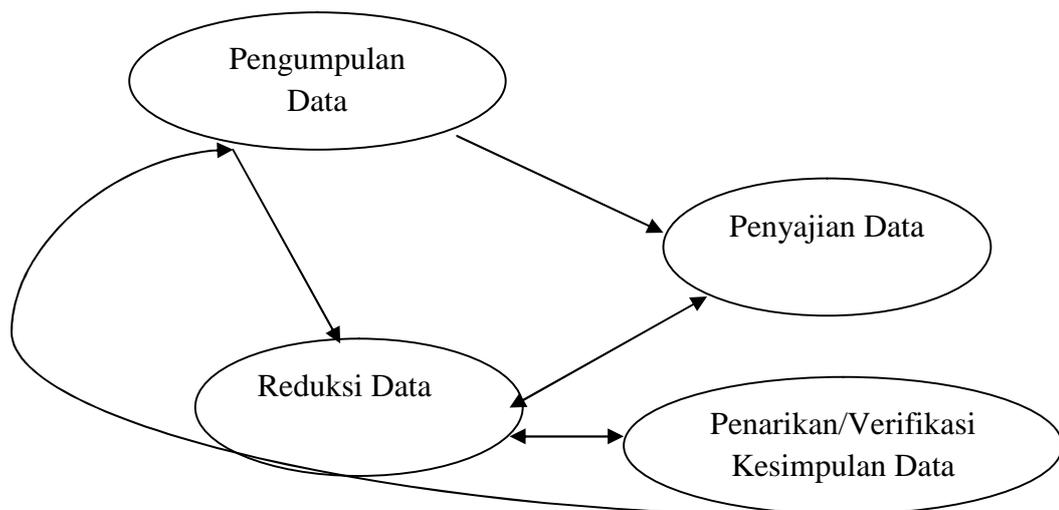
3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Penyajian data, peneliti dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman peneliti dari penyajian data tersebut. Penyajian data yang akan digunakan adalah berupa matriks, grafik dan bagan.

4. Proses Menarik Kesimpulan. (*Conclusion Drawing*)

Kesimpulan adalah berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa diskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya belum jelas sehingga setelah diselidiki menjadi jelas, dapat berupa kausal atau hubungan interaktif, hipotesis atau teori. Proses menarik kesimpulan dimulai dari mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat dan proposisi.

Aktivitas dalam analisis data setelah pengumpulan data tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram
Komponen dalam Analisis Data

Berdasarkan gambar diatas, maka langkah-langkah analisis data penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, pada proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sementara dilakukan selama pengumpulan data masih berlangsung, sedangkan untuk verifikasi dan dan penarikan kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data selesai

F. Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian kualitatif menurut Bailey (Muri Yusuf, 2014:38) terdiri dari lima langkah tahap penelitian, yaitu pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil.

1. Pemilihan masalah, yaitu mencari masalah yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan, yang kemudian peneliti menentukan fokus masalah yang akan dijadikan sebagai masalah penelitian.

2. Memformulasikan rancangan penelitian, yaitu menyusun rancangan proposal yang berisikan latar belakang, fokus masalah, pertanyaan penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka pikir, jenis dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, sumber data peneliti, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.
3. Pengumpulan data, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan rancangan penelitian yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi dan wawancara.
4. Analisis data, yaitu peneliti menghadirkan data yang diperoleh melalui pengumpulan data untuk menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti melakukan analisis data dengan langkah reduksi data, data *display*, dan kesimpulan/verifikasi.
5. Interpretasi hasil, setelah menemukan kesimpulan dari analisis data maka peneliti akan menarik kesimpulan yang sebelumnya data tersebut telah diperiksa keabsahan datanya agar diketahui bukti bahwa apa yang telah diamati peneliti sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui aktivitas bereksplorasi dapat membantu anak menciptakan objek sesuai dengan idenya. Hal ini terjadi melalui pemberian kesempatan untuk melakukan kegiatan membuat objek secara langsung, sehingga anak mudah melakukan kegiatan mengamati atau memperhatikan objek-objek, melakukan percobaan, kemudian membuat objek sesuai dengan imajinasinya.
2. Melalui aktivitas bereksplorasi dapat membantu anak dalam memberi nama objek yang dibuatnya. Hal ini dapat memberikan kesempatan anak untuk mengungkapkan imajinasinya, mampu memberikan gagasan pada karya baru
3. Melalui aktivitas bereksplorasi dapat membantu anak mengembangkan objek yang dibuat. Hal ini membantu anak menghasilkan ide atau berimajinasi membuat atau mengkombinasikan objek dengan berbagai media.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis memberikan saran kepada:

1. Guru

Hendaknya guru mengupayakan agar setiap kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif dan bereksplorasi dengan berbagai kegiatan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah memberikan pengawasan serta memfasilitasi sarana dan prasarana yang diperlukan untuk kelancaran proses belajar mengajar.

3. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk penelitian selanjutnya.

C. Implikasi

Melihat hasil penelitian yang didapat di lapangan, peneliti melihat bahwa terdapat beberapa konsekuensi yang harus dilakukan untuk mencapai kondisi ideal pada aktivitas bereksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak pada anak usia dini kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016 sebagai berikut:

1. Aktivitas bereksplorasi perlu dilakukan dan diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, karena anak melakukan kegiatan langsung serta dapat mengembangkan kreativitas pada anak.

2. Anak perlu dilibatkan untuk kegiatan-kegiatan yang menunjang aktivitas bereksplorasi. Agar potensi yang dimiliki dapat dikembangkan dan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Pedoman Penelian Pembelajaran Di PAUD*. Balai Pustaka. Jakarta
- Difatiguna, Sira. 2015. *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2014/2015*. {Skripsi}. Universitas Lampung: Lampung.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Menteri Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud: Jakarta.
- Moeslichatoen, 2014. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Asdi Mahasatya: Jakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Musfiroh, Adkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegensi Anak Usia TK)*. Depdiknas: Jakarta.
- Mutiah, Diah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Rachmawati & Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

- Sugiyono. 2013. *Model Penelitian Kombinasi*. Alfabeta: Bandung.
- _____, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta Barat.
- Sukarya, Zakarias. 2010. *Pendidikan Seni*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT Grasindo: Jakarta.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan & Profesi Pendidikan Tenaga pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group: Jakarta.