

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD ALAM
AL MUTTAQIN**

(Skripsi)

Oleh

FITRIYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD ALAM AL MUTTAQIN

Oleh

FITRIYANI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin, dengan fokus penelitian (1) Perencanaan Pembelajaran; (2) Proses Pembelajaran; (3) Evaluasi Pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data terdiri dari kepala sekolah dan guru. Teknik analisa data: Pengumpulan data; Reduksi data; Penyajian data; Proses penarik kesimpulan. Setting data: Lokasi di PAUD Alam Al Muttaqin bertempat di Jln Sabiyay Gg Bambu Hias Desa Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 22 Mei 2017. Hasil penelitian: Perencanaan pembelajran, guru mengembangkan kreativitas dengan menggunakan metode pembelajaran yang mendukung dalam pengembangan kreativitas seperti metode praktek langsung, metode bermain peran, metode mendongeng, metode belajar menemukan, dan metode pengembangan motorik, yang sudah disesuaikan dengan RPPH yang dibuat. Proses pembelajaran, guru mengembangkan kreativitas dengan membuat permainan dan menggunakan alat bantu media atau alat peraga serta membuat strategi pengembangan kreativitas. Evaluasi pembelajaran, guru mengembangkannya dengan tanya jawab.

Kata kunci: Anak usia dini, Guru, Kreativitas.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CREATIVITY CHILDREN IN NATURE PAUD AL MUTTAQIN

By

FITRIYANI

This study aims to describe the development of child creativity in Early Childhood Al Muttaqin, with the focus of research (1) Learning Planning; (2) Learning Process; (3) Evaluation of Learning. The research method used is qualitative approach with case study design. Techniques of collecting data through interviews, observation, and documentation. The data source consists of principals and teachers. Data analysis techniques: Data collection; Data reduction; Presentation of data; The process of drawing conclusions. Data Setting: Locations in PAUD Alam Al Muttaqin located at Sabiyay Gg Bambu Hias Street of Hajimena Village, Natar District, South Lampung District, on May 22, 2017. Result: Learning planning, teachers develop creativity by using supportive learning method in creativity development such as method direct practice, role playing methods, storytelling methods, learning methods of finding, and motor development methods, which have been adapted to the RPPH made. The learning process, teachers develop creativity by making games and using media aids or props as well as create a creativity development strategy. Evaluation of learning, teachers develop it with question and answer.

Keywords: Early Childhood, Teacher, Creativity.

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD ALAM
AL MUTTAQIN**

Oleh

FITRIYANI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD
ALAM AL MUTTAQIN**

Nama Mahasiswa : **Fitriyani**

No. Pokok Mahasiswa : **1313054018**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

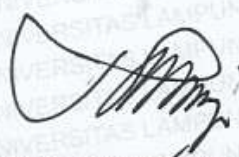
Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


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


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 1960602 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

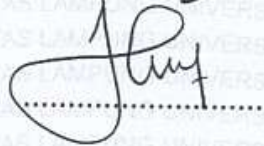
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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



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



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Ruad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 November 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitriyani
NPM : 1313054018
Program Studi : S-1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmun Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

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

Bandar Lampung, 24 November 2017

Yang membuat pernyataan



Fitriyani

NPM 1313054018

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fitriyani , dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 17 Maret 1995. Peneliti merupakan anak keempat dari delapan bersaudara pasangan Bapak Slamet Taryo dengan Ibu Karwati.

Pendidikan formal peneliti dimulai dari TK Tri Sukses Natar Lampung Selatan tahun 2000 dan selesai tahun 2001. Kemudian melanjutkan pendidikan di SD Tri Sukses Natar Lampung Selatan selesai pada tahun 2005. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Tri Sukses Natar Lampung Selatan pada tahun 2010, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Tri Sukses Natar Lampung Selatan dan lulus pada tahun 2013. Tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PG-PAUD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) Undangan.

MOTTO

*Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.
(Winston Churchill)*

*Terkadang kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang padamu.
(R.A Kartini)*

*Sulit bagi kita meraih prestasi dan keberhasilan yang sebenarnya kecuali jika kamu mencintai apa yang kamu lakukan.
(Fitriyani)*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil' alamin, berhimpun syukur kepada Allah Swt, dengan segala kerendahan hati, Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

bapakku Slamet Taryo dan Mamakku Karwati tercinta, yang telah ikhlas memberikan segala pengorbanan bagi kebaikanmu, selalu berjuang tak kenal lelah demi memenuhi kebutuhanmu, Terimakasih telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas, nasihat, motivasi serta segala untaian do'a yang senantiasa dimohonkan pada Illahi untuk kebahagiaan juga kesuksesanmu.

Kakakku Agus Susanto, Nunung Susanti, Lisnawati, Agus Daryanto dan Santi Yuliana terimakasih atas do'a, dukungan, dan motivasi untuk keberhasilanku.

Keempat adikku tersayang, Nur Hidayanti, Ahmad Faisal, Aska Fiausiai Nur Santika dan Reza Alfian Yusa Firdaus, tanpa disadari kalian selalu menjadi motivasiku untuk tetap bertahan dan berjuang. Suatu hari nanti, banggakanlah Ayah, Ibu, dan Kakak-kakakmu dengan prestasimu.

Keempat, keponakanku Dany, Thasya, Rafi dan Hannan yang telah menghadirkan keceriaan dan semangat di sela-sela kepenatan. Semoga kelak menjadi anak-anak sholeh dan sholehah, serta menjadi kebanggaan orang tua nantinya.

Tim pengelola beasiswa Bidik Misi Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan baik secara materi maupun non-materi. Semoga kebaikan dan kerja kerasnya dibalas oleh Allah. Swt.

Almamater tercinta "Universitas Lampung".

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin”. Skripsi ini disusun sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FKIP.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Riswanti Rini M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembimbing Akademik serta Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dengan penuh kesabaran, saran dan motivasi.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi., Selaku Ketua Program Studi S-1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan dukungan, saran, nasihat dan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.

5. Ibu Dr Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberi saran dan masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti.
6. Bapak Ahmad Riyanto, S.Pd., selaku Kepala PAUD Alam Al Muttaqin serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan PG-PAUD FKIP Kampus Polim Universitas Lampung, yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
8. Kedua orangtua saya Bapak Slamet dan Ibu Karwati, Kakakku Anto, Nunung, Lisnawati dan Adikku Anti, Faisal, Aska, Reza yang telah memberikan doa, motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan studi ini.
9. Keluarga KKN dan PPL serta masyarakat Desa Karang Endah Lampung Tengah terima kasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup.
10. Sahabat-sahabatku tercinta: Anggun, Nita, Uswa, Melia, Herlin, serta seluruh rekan-rekan S1 PD-PAUD angkatan 2013 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih telah menemani, membantu dan memberi semangat selama menyusun skripsi.

Semoga Allah Swt senantiasa memberkahi kita semua, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 24 November 2017
Peneliti

Fitriyani

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	7
B. Fokus Penelitian	8
C. Pertanyaan Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Istilah	9
II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Teori Belajar.....	11
1. Teori Konstruktivisme.....	11
2. Teori Kooperatif	12
B. Perkembangan Anak Usia Dini	13
C. Metode Belajar Pembelajaran	15
D. Kreativitas Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Kreativitas	17
2. Ciri-ciri Kreativitas	18
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	23
4. Strategi Pengembangan Kreativitas	28
E. Bermain Anak Usia Dini	31
1. Pengertian Bermain	31
2. Tujuan Bermain Anak Usia Dini.....	32
3. Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini.....	33
F. Peran Guru dalam Pengembangan Kreativitas Anak	35
G. Penelitian Relevan	37
H. Kerangka Pikir	40

III. METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	42
B. Kehadiran Penelitian	42
C. Sumber Data Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Wawancara	45
2. Observasi	45
3. Dokumentasi	46
E. Teknik Analisa Data	46
1. Pengumpulan Data	46
2. Reduksi Data.	47
3. Penyajian Data.....	47
4. Proses Menarik Kesimpulan	47
F. Pengecekan Keabsahan Data.....	48
G. Tahap Penelitian	49
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Profil Sekolah	51
1. Visi dan Misi	52
2. Tujuan	52
3. Data Anak	53
B. Paparan Data Penelitian	53
1. Perencanaan Pembelajaran	54
2. Proses Pembelajaran	59
3. Evaluasi Pembelajaran	63
C. Temuan Penelitian	67
D. Pembahasan	75
V. KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Murid di PAUD Alam Al Muttaqin	53
2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pemahaman Guru Kelas dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.....	44
3. Pedoman Dokumentasi	46
4. Pendidik di PAUD Alam Al Muttaqin	117
5. Data Anak di PAUD Alam Al Muttaqin	117
6. Perencanaan Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin	58
7. Proses Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin	62
8. Evaluasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin	66
9. Transkrip Wawancara.....	92
10. Catatan Lapangan.....	102
11. Data PAUD/TK Konsep Alam dan Formal	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	40
2. Diagram Komponen dalam Analisa Data	48
3. Diagram Konteks Perencanaan Pembelajaran	68
4. Diagram Konteks Proses Pembelajaran	71
5. Diagram Konteks Evaluasi Pembelajaran	72

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, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar dapat mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut, maka peserta didik harus dibina sejak usia dini. Salah satu upayanya adalah melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Bab 1, Pasal 1, Butir 10 yang 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 di atas, 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. .

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 karakteristinya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) Nomor 137 Tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini meliputi “Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni”.

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.

Sebab itu menjadi tanggung jawab seorang pendidik memberikan dukungan stimulasi dengan memberikan fasilitas sejak dini. Stimulasi yang dilakukan 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.

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. Salah satu upaya pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan kendala pembelajaran apa saja yang perlu di pertimbangkan dengan benar dan baik agar dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak dengan optimal.

PAUD Alam Al Muttaqin bertempat di Jln Sabiyay Gg Bambu Hias Desa Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, PAUD ini berdiri

sejak tahun 2014 hingga sekarang. PAUD Alam Al Muttaqin merupakan sekolah swasta yang bertemakan sekolah alam. PAUD Alam Al Muttaqin sekolah swasta di bawah naungan Depag (Departemen Agama). Sekolah yang dipimpin oleh Bapak Ahmad Riyanto, S.Pd. Sejak berdirinya PAUD Alam Al Muttaqin hingga sekarang setiap semesternya murid yang mendaftar di PAUD Alam Al Muttaqin semakin lama semakin meningkat jumlahnya. Berikut kondisi murid dua tahun terakhir bisa kita lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Peserta Didik PAUD Alam Al Muttaqin

Tahun	Jumlah
2014/2015	11
2015/2016	20
2016/2017	52

Sumber: Dokumentasi Paud Alam Al Muttaqin Hajimena 2017

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan jumlah peserta didik di PAUD Alam Al Muttaqin dari tahun 2014 sampai tahun 2017 mengalami ketetapan dan peningkatan yang signifikan. Peningkatan jumlah peserta didik tentu tidak lepas dari pendekatan pembelajaran yang dipakai dalam proses maupun hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Hal inilah yang menjadikan minat orangtua atau masyarakat akan sekolah ini terus meningkat sehingga mereka dapat mempercayakan PAUD ini untuk mendidik anak-anak mereka. Pembelajaran disana juga mementingkan perkembangan anak. Anak-anak sangat senang setiap

pembelajaran berlangsung dan tidak bosan untuk berangkat ke sekolah bahkan belum waktunya berangkat sekolah anak-anak sudah menunggu di sekolah.

Selain hal itu, keunikan PAUD ini mempunyai sekolah yang mempunyai konsep alam. Sekolah alam merupakan sekolah yang dibangun untuk upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan di alam terbuka agar mengetahui pembelajaran dari semua makhluk hidup di alam ini secara langsung. Berbeda dengan sekolah pada umumnya yang menggunakan sistem ruangan berupa kelas, para siswa di sekolah alam dibebaskan waktunya untuk lebih banyak berinteraksi di alam terbuka sehingga terbentuk pembelajaran langsung pada materi dan pembelajaran yang bersifat pengalaman.

Konsep yang diterapkan dalam sekolah alam meliputi penggunaan alam sebagai tempat untuk belajar, penggunaan alam sebagai media dan bahan untuk pengajaran serta alam yang digunakan untuk objek pembelajaran. Sekolah ini mampu mengatasi kebosanan yang terjadi pada siswa jika melakukan pembelajaran di dalam ruangan saja. Efeknya adalah dengan adanya sekolah alam tersebut bisa mewujudkan sebuah cita-cita pada setiap orang yang peduli akan perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia.

Sekolah alam pada dasarnya adalah bentuk pendidikan alternatif yang menggunakan alam semesta sebagai tempat belajar, bahan mengajar dan juga sebagai objek pembelajaran. Dengan konsep pendidikan ini para siswa diharapkan bisa belajar dari alam lingkungan sekitar dan mengaitkan

pelajaran serta menerapkan ilmu yang didapat dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Hasil observasi P4KA dan PPL belum banyak PAUD/TK yang menggunakan sekolah yang berkonsep alam. Berikut data sekolah PAUD/TK yang menggunakan konsep alam dan formal.

Tabel 2. Sekolah PAUD/TK Konsep Alam dan Formal.

PAUD/TK Formal	PAUD/TK Alam
TK Al-Kautsar Bandar Lampung	TK Alam Kreasi Edukasi Bandar Lampung
TK Kartika II-27 Panglima Polim	PAUD Alam Al Muttaqin Natar
PAUD Tunas Bangsa Kemiling	-
TK Negeri Pembina Pahoman	-
TK Tri Sukses Natar	-
TK Al- Azhar 3 Natar	-
TK Dharma Wanita Karang Endah	-

Sumber: Hasil Observasi P4KA dan PPL

Kreativitas yang dimiliki oleh PAUD ini hendaknya dapat dijadikan acuan bagi masyarakat yang akan mendirikan lembaga PAUD karena permasalahan yang biasanya sering terjadi ialah adanya anggapan bahwa dalam mendirikan lembaga PAUD harus memiliki gedung atau tempat khusus dalam melaksanakan proses pembelajaran.

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 inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang diangkat adalah Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin.

A. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka perlu adanya fokus penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian pada Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin. Sub fokus penelitian ini meliputi:

1. Perencanaan pembelajaran
2. Proses pembelajaran
3. Evaluasi pembelajaran

B. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana guru melakukan perencanaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas?

2. Bagaimana guru melakukan proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas?
3. Bagaimana guru melakukan evaluasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian, dan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini mendeskripsikan tentang pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak melalui:

- a. Perencanaan pembelajaran untuk kegiatan pengembangan kreativitas.
- b. Proses pembelajaran untuk kegiatan pengembangan kreativitas.
- c. Evaluasi pembelajaran untuk kegiatan pengembangan kreativitas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan pengembangan kreativitas anak dan bermanfaat serta berkontribusi dalam pembelajaran kreativitas.

2. Secara praktis

- a. Kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan kreativitas anak.
- b. Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi dalam menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak.
- c. Bagi peneliti lain, hasil dalam penelitian ini memberikan informasi mengenai pembelajaran pengembangan kreativitas anak.

E. Definisi Istilah

1. Perencanaan pembelajaran

Kegiatan perencanaan pembelajaran ini sangat penting, melibatkan aspek-aspek perkembangan anak dan tumbuh kembang anak agar dapat berkembang dengan optimal.

2. Proses pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran ini merupakan sistematis yang digunakan untuk menilai atau menyimpulkan hasil pengembangan kreativitas pada anak.

3. Evaluasi pembelajaran

Kegiatan evaluasi pembelajaran ini merupakan penjelasan atau interpretasi terhadap perencanaan, dan proses pembelajaran yang didasarkan hasil dari observasi.

4. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme ini dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky. Pandangan konstruktivisme menurut Nurani (2010:28) “Belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang”. Belajar merupakan pengetahuan yang dibangun dan dipahami dalam diri individu. Menurut Sanjaya (2005:118) Konstruktivisme adalah “Proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman”. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa ada suatu proses aktif dimana anak membangun konsep atau gagasan baru berdasarkan pada pengetahuan yang telah mereka diperoleh. Anak memilih dan mengubah bentuk informasi, membangun hipotesis dan membuat keputusan.

Pendapat lain juga dikatakan oleh Lev Vygotsky dalam Nurani (2010:29) berpendapat bahwa “Pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak”. Teori belajar konstruktivisme belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan dan perubahan individu dari hasil pengalamannya yang diciptakan melalui pengalaman sehari-hari maupun dalam kehidupan kelompok. Pembentukan ini harus dilakukan oleh anak langsung. Anak harus aktif melakukan kegiatan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Ini berkaitan dengan pengembangan kreativitas pada anak. Pengembangan kreativitas pada anak harus menemukan pengetahuannya sendiri dan terlibat langsung dalam kegiatan tersebut.

2. Teori Belajar Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada anak untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat. Menurut Stahl (Haenilah 2015:142) menyatakan bahwa “proses pembelajaran kooperatif ini mampu merangsang dan menggugah potensi anak secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 6 orang anak”. Pada saat anak belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif

dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga anak yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya dan belajar secara berkerjasama.

Pada pembelajaran kooperatif, guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai mediator, stabilisator, dan manajer pembelajaran. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis akan memberikan kesempatan yang dibelajarkan di masyarakat, sehingga capaian perkembangan anak akan semakin meningkat. Burner (Haenilah, 2015: 143) menjelaskan bahwa belajar secara bersama merupakan kebutuhan manusia yang mendasar untuk merespon manusia lain dalam mencapai suatu tujuan. Pada intinya pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan anak dengan karakteristik yang berbeda-beda ke dalam kelompok-kelompok kecil.

Pembelajaran kooperatif bagi usia dini memiliki orientasi utama pada aspek pembentukan perilaku sebagai dampak terencananya di samping akan memiliki dampak serta yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan dasar dalam aspek bahasa, kognisi, fisik motorik, dan kreativitas.

B. 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. Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak dalam kandungan, yang berlanjut sepanjang hidup. Perkembangan manusia terjadi sangat pesat pada anak saat usia dini. Perkembangan anak di ketahui 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 di kembangkan. 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 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.

Namun sebenarnya pertumbuhan dan perkembangan adalah dua hal yang berbeda. Pertumbuhan adalah ukuran dan bentuk tumbuh atau anggota tubuh, misalnya bertambah berat badan, bertambah tinggi badan, bertambah lingkaran kepala, bertambah lingkaran lengan, tumbuh gigi susu, dan perubahan tubuh yang lainnya biasa disebut pertumbuhan fisik.

Pertumbuhan dapat dengan mudah diamati melalui penimbangan berat badan atau pengukuran tinggi badan anak.

Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak berbeda, ada yang cepat dan ada yang lambat, tergantung faktor bakat (*genetic*), lingkungan (gizi dan cara perawatan), dan konvergensi (perpaduan antara bakat dan lingkungan). Oleh sebab itu, perlakuan terhadap anak tidak dapat disamaratakan, sebaiknya dengan mempertimbangkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Secara singkat dapat diutarakan perbedaan kedua istilah perkembangan dan pertumbuhan adalah bahwa perkembangan (*development*), merupakan proses atau tahapan pertumbuhan ke arah yang lebih maju yang bersifat psikis. Adapun pertumbuhan (*growth*), merupakan tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah, ukuran, dan arti pentingnya.

C. Metode Belajar Pembelajaran

Anak usia dini belajar melalui *active learning*, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan pada anak dan membiarkan berpikir atau bertanya pada diri sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi anak tersebut. Karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Piaget juga menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret. Anak mempunyai kesempatan dan

memanipulasi objek atau ide. Untuk membangun pengetahuan pada anak diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar pengetahuan yang ingin dibangun oleh anak dapat terinternalisasi dengan baik, dan dapat mendukung pengembangan kreativitas anak metode tersebut antara lain:

1. Metode praktek langsung, melalui kegiatan praktek langsung diharapkan anak akan dapat pengalaman melalui interaksi langsung dengan objek.
2. Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, sekaligus strategi untuk mengatasinya. Melalui metode bermain peran anak di ajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Vygotsky (Haenilah, 2015:124) percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan kerjasama. Ia menguatkan bahwa melalui main peran, anak usia dini tidak hanya berkembang sosialnya tetapi juga berkembang kemampuan untuk menunda kepuasan.
3. Metode perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (Susanto, 2012:50) melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak senang dengan keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
4. Metode belajar menemukan ialah proses atau aktivitas mental dimana anak dituntut untuk mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dengan teknik ini anak dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, mencari sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan stimulasi. Belajar menemukan konsep ini, anak melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip
5. Metode mendongeng adalah salah satu metode bercerita dalam aspek perkembangan bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Karena melalui *storytelling*, anak dituntut agar mampu mendongeng bebas dan menemukan ide-idenya. Dengan berlatih berbicara didepan umum, akan bias diterapkan di kehidupan nyata, dan untuk mendongeng itu mereka harus mempunyai keberanian.

D. 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 tinggi, rasa percaya diri yang tinggi, lebih mudah beradaptasi, dan menerima hal-hal baru. 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.

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 dan 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 berbagai macam ide atau gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk memecahkan suatu masalah.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek 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 aktifitas kreatif. Supriadi (Rahmawati dan Kurniati, 2012:15) mengatakan “Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua katagori, kognitif, dan nonkognitif”. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variaabel emosi dan kecerdasan mental sangat berpengaruh

terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya 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 resiko
- j. Berani berpendapat dalam memiliki keyakinan

Ciri- ciri kreativitas pertama adalah mempunyai imajinasi yang kuat. Mempunyai imajinasinyang kuat artinya 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. Akan tetapi 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, ditunjukan dengan sikap yang selalu ingin

menemukan sesuatu yang baru dan senang dengan tugas yang berat dan 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 yang baru dan senang mencoba dengan 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 dihadapi. Berani mengambil resiko 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 Guilford (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 adalah 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.

Keluwesan ialah kemampuan mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah. Keluwesan 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 dan dengan menambahkannya objek yang menarik.

Perumusan kembali adalah kemampuan untuk meninjau suatu masalah berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang 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 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 kreativitas, 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 pengembangan kreativitas ini terdapat berbagai faktor-faktor pendorong dan penghambat.

a. Faktor Pendorong Kreativitas

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 orang tua yang tidak posesif,

g) cara mendidik, dan h) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”.

Waktu merupakan faktor pendorong yang 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. Agar dapat meningkatkan kreatif, kesempatan menyendiri bias diberikan pada anak. Ini diberikan jika mendapat tekanan dari kelompok social aatau teman sebayanya. Anak memiliki kemampuan dan berbagai pengalaman emosional. Maka harus dijauhi dari tekanan, agar memiliki rasa aman dalam mengembangkan potensinya.

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 tidak kreatif.

Kreativitas juga didukung oleh adanya sarana. Sarana sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas. Sarana bermain harus disediakan agar merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi.

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 orang tua 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 dari anak sangat di perlukan.

Kasih sayang adalah salah satu bentuk rangsangan yang diperlukan. Pondasi tersebut dibangun dengan didikan yang diperoleh anak. Mendidik anak secara demokratis dan persimif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitasnya. Cara mendidik oteriter 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.

3. Faktor Penghambat Kreativitas

Seorang anak dapat menghadapi 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”. 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 berkreaitivitas 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 kreativitasnya.

Keempat, lingkungan yang membatasi. Lingkungan yang membatasi, akan membuat rusaknya minat intrisik anak dan tidak meningkatnya belajar serta kreativitas anak. Belajar dan kreativitas 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 nyaman, 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, orang tua, dan lingkungan. Dengan memperhatikan faktor tersebut, pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan potensinya.

4. Strategi Pengembangan Kreativitas

Tidak 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.

Beberapa strategi untuk mengembangkan kreativitas anak, menurut Rachmawati dan Kurniati (2012:15) menyebutkan “Beberapa strategi mengembangkan kreativitas yaitu a) menciptakan 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.

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 membentuk 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 pikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang mereka temui. Sehubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, Munandar (2009:45) menyajikan “Empat aspek

keaktivitas yang dapat diperhatikan yaitu a) pribadi, b) pendorong, c) produk, dan d) proses”.

Aspek pribadi adalah proses yang 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. 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. Hal yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Aspek produk adalah suatu 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.

Pemaparan strategi pengembangan kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa strategi seperti menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, dan metode proyek.

E. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan Mayesty (Sujiono, 2013:144). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan berkerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.

Bermain mempengaruhi segala aspek perkembangan, mulai dari aspek agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, social 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 yang memberikan kepuasan pada diri anak yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan.

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

2. Tujuan Bermain pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Catron dan Allen (Sujiono, 2013: 145) menyatakan bahwa “tujuan utama bermain yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak”. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat

individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak yang lainnya. Pendapat lain, Cosby dan Sawyer (Sujiono, 2013:145) menyatakan bahwa “permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya”.

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri; mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal baru.

3. Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini

Anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Adapun karakteristik bermain pada anak usia dini Jeffree, Mc Conkey dan Hewson (Sujiono, 2013: 146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- a. Bermain muncul dari dalam diri artinya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati artinya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini

memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya artinya dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil artinya dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari pada apa yang ia mainkan.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain artinya dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apa pun dari bermainnya.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain artinya bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan penjelasan diatas kreativitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai terapi dimana aktivitas atau perilaku anak terlihat sangat jelas saat kegiatan bermain. Melalui bermain anak dapat melatih pengelihatan 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 berpikir 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. Berdasarkan pendapat diatas 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.

F. Peran Guru dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing anak. Ia juga figur yang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Percaya diri
Kepercayaan diri pada anak dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki pada anak untuk menghasilkan karya kreatif. Hal ini diawali dengan keberanian mereka dalam beraktivitas. Dan setiap anak akan berani menampilkan karya alami mereka jika lingkungan terutama orang tua dan guru menghargainya.
- b. Berani mencoba hal baru
Menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada beberapa kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu. Jika seorang guru hanya mengandalkan kegiatan rutin saja, ia akan kehilangan semangat dan motivasi untuk mengajar. Begitu pula dengan anak, mereka akan kehilangan “rasa ingin tahu” dan

motivasi untuk belajar. Seorang pendidik yang kreatif akan sangat memahami kondisi ini, sehingga terus mengembangkan dirinya dan berinteraksi dengan hal baru.

- c. Memberikan contoh
Seorang pendidik yang baik tidak akan pernah mengajarkan apa yang tidak pernah dia lakukan. Demikian juga dalam pengajaran kreativitas. Seseorang guru yang tidak kreatif, tidak mungkin dapat melatih anak didiknya untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan “pencerahan” untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri.
- d. Menyadari keragaman karakteristik siswa
Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.
- e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan Bereksplorasi. Mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Dengan demikian guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajaran yang akan membuat anak bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.
- f. *Positive thinking*
Sikap seorang guru adalah *positive thinking*. Banyak anak cerdas dan kreatif menjadi korban, karena sikap guru dan lingkungannya yang *negative thinking*. Anak yang aktif tidak bias diam, punya cara dan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas, tidak bias langsung diberi cap sebagai anak nakal, guru harus memprioritaskan *positive thinking*-nya, ketimbang asumsi negatifnya. Dengan *positif thinking* guru dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian Rochayah, Siti (2011). Tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 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 Kawungaten Kabupaten Cilacap. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan presentase 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 penuh cinta kasih sayang agar anak dapat berkembang secara optimal.

2. Penelitian Istiqomah, Nufus (2012). Tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui *finger painting* pada anak kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawang Sragen tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Hal ini dapat dilihat dari sebelum dilakukan dengan menggunakan permainan *finger painting* kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 65% dan siklus II peningkatan mencapai 84%.
3. Penelitian Halimah Nurul (2009) Tentang Efektifitas 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 berpikir kreatif anak. Desain dari

penelitian ini yaitu *eksperimen randomized two-group design, posttest only*.

4. Penelitian Tyasty, Ika (2016) Tentang Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini adalah kreativitas anak yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif 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.

5. Penelitian yang dilakukan Rosalina, Dini (2008) dengan judul Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif

tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas permainan konstruktif yang diberikan kepada anak usia dini terhadap usaha peningkatan kreativitas. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes psikologi berupa TTCT. Tes TTCT digunakan dalam mengungkap tingkat kreativitas figural.

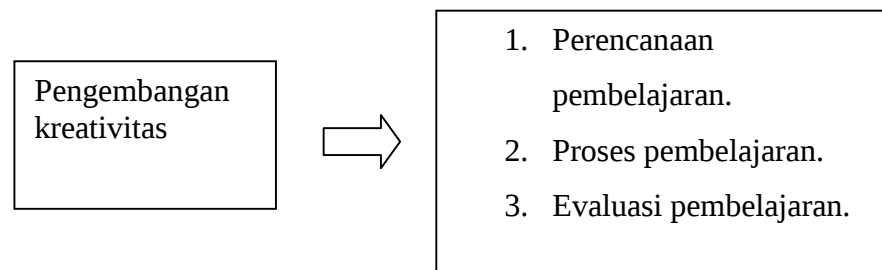
Adanya penelitian terdahulu membuktikan bahwa aktivitas bermain merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian terdahulu memiliki tujuan yang sama dengan penelitian ini, yaitu menggunakan kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas anak. Namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada penggunaan teknik dan bahan main dan metode yang digunakan. Dengan kegiatan bermain sambil belajar sangat tepat dan cocok untuk diterapkan di PAUD Alam Al Muttaqin dengan melakukan aktivitas bermain yang dapat menstimulus kreativitas anak usia dini.

H. Kerangka Pikir

Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide dan gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas anak usia dini dapat dibina dan dikembangkan saat anak dilahirkan. Kreativitas dapat berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan, dan guru.

Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan pelaksanaan dalam pembuatan perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran yang dapat berisi beberapa kegiatan aktivitas dalam perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran dapat menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam kegiatan main, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

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



Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis 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 manipulasi, 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 (2015:9), metode penelitian kualitatif adalah:

“Metode penelitian yang berlandasan 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 penelitaian 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 kepala sekolah dan guru. Informan kunci dalam penelitian ini ialah peneliti dan orang yang dianggap memahami tentang pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin. Sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru.

PAUD Alam Al Muttaqin mempunyai guru yang berjumlah 3 orang, dan 1 orang kepala sekolah. Informan yang akan membantu penelitian ini terdapat 3

orang yaitu 1 kepala sekolah dengan kode KS, dan 3 guru dengan kode G. Pemilihan sumber informasi tersebut berguna agar data yang diperoleh dapat mewakili dari keadaan yang sebenarnya tentang pengembangan kreativitas anak di PAUD Alam Al Muttaqin. Penentuan sumber informasi ini menggunakan bentuk *snowball sampling* sehingga jumlah informan dalam penelitian ini dapat berubah atau bertambah sesuai dengan kebutuhan dan kelengkapan data dalam penelitian.

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. Wawancara

Pada lingkungan sekolah PAUD adalah para guru yang diharapkan untuk mengetahui terlebih dahulu mengenai pengembangan kreativitas anak, bagaimana upaya yang dapat dilakukan dan diusahakan untuk membantu anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Guna mengetahui hal tersebut peneliti perlu memberikan dan melakukan wawancara kepada pihak yang terkait di dalam lingkungan sekolah. Wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah dan guru adalah dengan bentuk wawancara terstruktur.

Berikut kisi-kisi pedoman wawancara mengenai pemahaman kepala sekolah dan guru dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pemahaman Guru Kelas Dalam Pengembangan Kreativitas anak.

No.	Fokus	Deskriptor	Informan	Teknik Pengumpulan Data
1	Perencanaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas.	Bagaimana metode pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak?	1 kepala sekolah dan 3 guru.	Dokumentasi dan Observasi
		Bagaimana kondisi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak?		
		Bagaimana pembuatan RPPH dalam pengembangan kreativitas anak?		
2	Proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas.	Bagaimana proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak?	1 kepala sekolah, dan 3 guru.	Observasi dan Dokumentasi
		Fasilitas apa saja yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas anak?		
3	Evaluasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas.	Bagaimana penilaian yang diberikan pada anak dalam pengembangan kreativitas?	1 kepala sekolah, dan 3 guru.	Observasi dan Dokumentasi
		Seperti apakah bentuk-bentuk penilaian yang digunakan ketika melakukan evaluasi dalam pengembangan kreativitas anak?		

2. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati objek yang diteliti.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pendidik dalam melaksanakan pengembangan kreativitas anak, mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi

pembelajaran dan kendala pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak. Observasi juga dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak saat mengikuti proses pembelajaran, kelengkapan bahan dan alat permainan edukatif (APE), suasana pembelajaran, dan kondisi lingkungan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan tipe observasi partisipatif (*participant observation*) dengan jenis observasi pengamat sebagai partisipan. Observasi ini dilakukan dengan cara ikut berpartisipasi dalam kelompok akan tetapi tetap sebagai orang di luar kelompok.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, dokumen, buku, surat, dan lain-lain. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dokumen resmi sebagai bukti fisik lembaga dari satu kegiatan yang pernah dilaksanakan. Dokumen ini berupa data gambaran umum lembaga yang meliputi sarana prasarana, ketenagaan, peserta didik, struktur organisasi, visi dan misi. Selain itu, dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang meliputi program tahunan, program semester, program bulanan, rencana kegiatan harian, foto hasil kegiatan, portofolio anak, dan catatan-catatan

Tabel 4. Pedoman Dokumentasi

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

E. Teknik Analisa 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 sebagai 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 catatan-catatan 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.

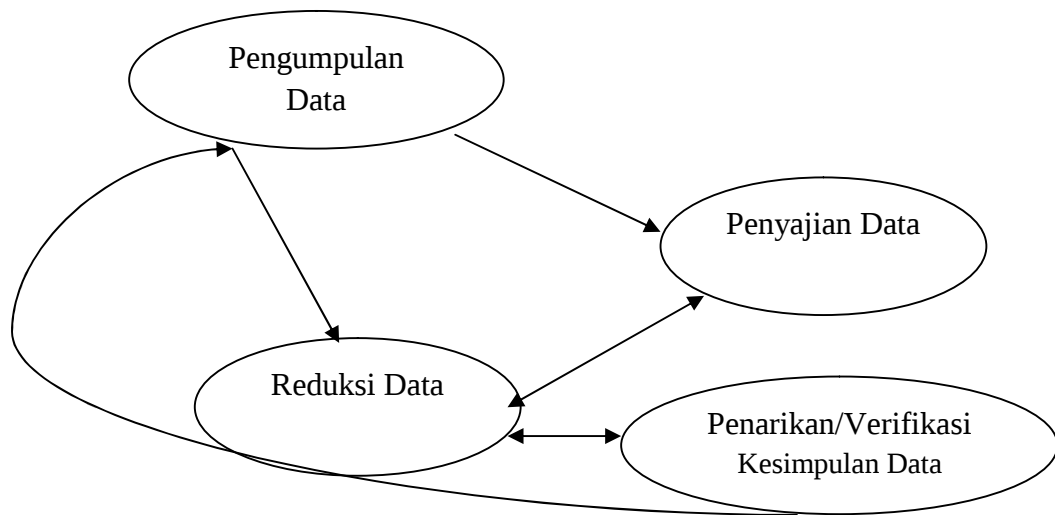
3. Penyajian Data (*Data Display*)

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
 Sumber: Miles dan Huberman (Sugiono,2015:338)

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 penarikan kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data selesai.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Cara yang dilakukan untuk menguji keabsahan atau kebenaran data dalam penelitian ini ialah menggunakan triangulasi. Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2015:372) mengemukakan bahwa *“triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data collection procedures.”* Berdasarkan kutipan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa triangulasi adalah salah satu

teknik dalam pengecekan data dari berbagai sumber yang dilakukan dengan berbagai cara dan digunakan untuk mendapatkan hasil temuan yang bersifat akurat dan kredibel. Adapun cara yang dapat digunakan dalam triangulasi ini adalah dengan menggunakan sumber yang banyak dan menggunakan metode yang berbeda.

Triangulasi dengan sumber yang banyak dalam melakukan uji kredibilitas dapat dilakukan dengan kegiatan mengecek data dari berbagai sumber. Misalnya data yang telah peneliti dapatkan di lapangan, kemudian peneliti cocokkan dengan data yang didapatkan dari guru, dan pengelola/kepala sekolah sehingga masing-masing data dapat saling melengkapi. Triangulasi dengan metode yang berbeda dalam melakukan uji kredibilitas dapat dilakukan dengan kegiatan mengecek data pada sumber yang sama tetapi menggunakan berbagai metode. Misalnya data yang didapatkan dari hasil wawancara, kemudian dicek melalui observasi, dan dokumentasi.

G. Tahap Penelitian

Empat tahapan dalam melakukan penelitian khususnya kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan masalah

Pemilihan masalah dilakukan saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan guna mencari dan memilih masalah yang akan dijadikan sebagai fokus penelitian.

2. Memformulasikan rancangan penelitian

Memformulasikan rancangan penelitian diwujudkan dalam kegiatan menyusun proposal penelitian yang berisi latar belakang masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi istilah, kajian pustaka, dan metode penelitian yang didalamnya berisi jenis penelitian, kehadiran peneliti, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

3. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan setelah menyusun proposal penelitian. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

4. Analisis data

Semua data yang berhasil didapatkan saat pengumpulan data kemudian dilakukan analisis. Analisis data merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian, Peneliti melakukan analisis data dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang Studi Deskriptif Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran

a. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Perencanaan RPPH di PAUD Alam Al Muttaqin disusun seminggu sebelum kegiatan dilaksanakan. RPPH yang dibuat berisi pijakan-pijakan yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.

b. Pijakan lingkungan main

Pijakan lingkungan main di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan dengan cara menata bahan/alat main yang akan digunakan dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak.

c. Pijakan sebelum main

Pijakan sebelum main di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan dengan kegiatan pembukaan di dalam lingkaran (bernyanyi, bergerak, kuis atau tebak-tebakan). Guru membuka kegiatan dengan salam, tanya kabar, berdoa, apersepsi, menjelaskan tema, menggali pengetahuan

anak seputar tema, menjelaskan kegiatan dan alat main, menyepakati aturan, dan mempersilahkan anak untuk bermain.

d. Pijakan selama main

Pijakan selama main di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan dengan cara guru berkeliling mengamati kegiatan yang dilakukan anak, tanya jawab, memberikan pujian atau bantuan jika anak mengalami kesulitan, mengamati dan mendokumentasikan setiap proses dan hasil kegiatan anak, mengumpulkan hasil karya anak, dan memberitahukan pada anak bahwa waktu main hampir habis.

e. Pijakan setelah main

Pijakan setelah main di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan dengan cara membereskan bahan/alat main, mencuci tangan, berdoa, makan bersama, guru dan anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan main yang telah dilakukan (*recalling*), kemudian keluar sentra, anak-anak berbaris, bernyanyi, lalu berdoa, dan pulang.

f. Kegiatan pengembangan kreativitas

Kegiatan main di PAUD Alam Al Muttaqin menggunakan metode praktek langsung, metode bermain peran, metode mendongeng, metode belajar menemukan, dan metode pengembangan motorik. Akan tetapi dalam setiap harinya penggunaan metode pembelajaran tersebut tergantung pada kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan main pengembangan kreativitas antara lain bermain membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, bermain membuat topi dari daun, dan bermain bayangan hewan kesukaan.

2. Proses pembelajaran

Proses Pembelajaran di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan Guru dan anak terlibat langsung dalam proses kegiatan dalam pembelajaran kreativitas anak. Guru memberikan motivasi, semangat, dukungan kepada anak agar bisa melakukan kegiatan main dengan baik. Guru juga memberikan media atau alat peraga yang sesungguhnya agar anak lebih memahami dan mengerti kegiatan main yang akan dilakukan bersama-sama. Guru juga menggunakan strategi pengembangan kreativitas dalam proses pembelajarannya dengan kegiatan, menciptakan produk, berimajinasi, dan bereksplorasi dalam pengembangan kreativitas.

3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran di PAUD Alam Al Muttaqin dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi baik dengan cara observasi maupun dokumentasi yang berkaitan dengan proses kegiatan dan hasil (produk) yang dibuat anak kemudian diberikan penilaian.

A. Saran

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

1. Guru

Guru bisa lebih kreatif dalam mengembangkan kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai jenis main kreativitas sehingga kegiatan yang dilaksanakan bisa bervariasi dan menyenangkan untuk anak usia dini.

2. Kepala sekolah

Memberikan pemahaman tentang pengembangan kreativitas dan pengawasan kepada guru-guru dalam menerapkan pembelajaran kreativitas serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran pengembangan kreativitas.

3. Peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk penelitian selanjutnya, disarankan kepada peneliti lain untuk pengembangan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Pedoman Penelitian Pembelajaran Di PAUD*. Balai Pustaka. Jakarta
- Rosalina, Dini.2008. *Efeektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Skripsi).Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Aanak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran, Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi. Cipta: Yogyakarta.
- Tyas, Ika. 2016. *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung 2015/2016*. (Skripsi) Universitas Lampung
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud : Jakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Mutiah, Diah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Mukhtar, Latif. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group: Jakarta.
- Halimah, Nurul. 2012. *Efektifitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al Hikmah Joyosuko Malang*.(Skripsi) UIN Malang. Malang.
- Istiqomah, Nufus.2012. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok B di Tk Mojodoyong 3 Kedawang Sragen Tahun Ajaran 2011/2012*. (Skripsi).Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putra Nusa & Dwilestari Ninin. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Raja Grafindo Persada. Cipta: Jakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.

Rachmawati & Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Rochayah, Siti. 2011. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B Semester Genap Tk Mayitoh 02 Kawungaten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Porwokerto.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta Barat.

_____. 2006. *Metode Pengembangan Kreativitas*. Universitas Terbuka: Jakarta

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta.

_____. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta