

**TINGKAT KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI SEKOLAH ALAM LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DIAN PERTIWI  
(1813054040)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRAK**

### **TINGKAT KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SEKOLAH ALAM LAMPUNG**

**OLEH**

**DIAN PERTIWI**

Masalah dalam penelitian ini ialah pentingnya kreativitas dikembangkan sejak dini, maka penelitian tujuan untuk melihat kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 27 anak di Sekolah Alam Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa *ceklist* dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus interval dan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan kategori sangat tinggi sejumlah 17 anak dengan persentase 63% , kategori tinggi sejumlah 5 anak dengan persentase 18%, kategori sedang sejumlah 4 anak dengan persentase 15% dan kategori rendah sejumlah 1 anak dengan persentase 4%. Ciri anak kreatif dapat dilihat dari ciri *aptitude* dan *non aptitude* yang dibagi kebeberapa indikator salah satunya berpikir kreatif, berpikir lancar, berpikir original, memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, serta memiliki sifat berani dan menghargai.

Kata kunci: anak usia dini, anak kreatif, kreativitas

## **ABSTRACT**

### **THE LEVEL OF CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT SEKOLAH ALAM LAMPUNG**

**BY**

**DIAN PERTIWI**

The problem in this study is the importance of creativity developed early, so the research aims to see how high the level of creativity of children aged 5-6 years. This research uses a type of descriptive research with a quantitative approach. The sampling technique in this study was using purposive sampling techniques with a total sample of 27 children at Sekolah Alam Lampung. Data collection techniques use observation techniques in the form of checklists and documentation. Data analysis in this study used the interval formula and percentage formula. Based on the results of the study, it shows that the creativity of children aged 5-6 years with a very high category of 17 children with a percentage of 63%, high category of 5 children with a percentage of 18%, medium category of 4 children with a percentage of 15% and low category of 1 child with a percentage of 4%. The characteristics of creative children can be seen from the characteristics of aptitude and non-aptitude which are divided into several indicators, one of which is creative thinking, fluent thinking, original thinking, having curiosity, imaginative, feeling challenged by plurality, and having a brave and appreciative nature.

**Keywords:** early childhood, creative child, creativity

**TINGKAT KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI SEKOLAH ALAM LAMPUNG**

**Oleh**

**DIAN PERTIWI**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **TINGKAT KREATIVITAS ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI SEKOLAH ALAM LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dian Pertiwi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054040**

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

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi.**  
NIP 19760202 2008012 2 001

**Ulwan Syafrudin, M.Pd.**  
NIP 19930926 201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin., M.Ag., M.Si**  
NIP 19741220 200912 1 002

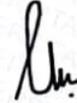
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

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



**Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.**



**Anggota : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si**  
**NIP 19631230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Juli 2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Pertiwi  
NPM : 1813054040  
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Sekolah Alam Lampung” 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 12 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan



Dian Pertiwi  
NPM 1813054040

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Dian Pertiwi. Penulis dilahirkan di Bandarlampung pada tanggal 21 Mei 2000. Penulis merupakan anak ke dua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Sariyanto dan Ibu Enny Puji Lestari Ningsih. Penulis memulai Pendidikan di SDN 1 Labuhan Dalam pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2012. Penulis melanjutkan Pendidikan menengah pertama di SMPS AL-HUDA dan selesai tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan menengah atas di SMAS AL-HUDA jurusan Ilmu Pendidikan Sosial hingga tahun 2018. Pada tahun 2018 atas rahmat Allah SWT dan doa kedua orangtua, penulis diterima sebagai mahasiswi Program Studi S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Pada tahun 2021 semester 6, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Mandiri (KKN Mandiri) di Desa Fajar Baru Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Nur Ikhsan Desa Fajar Baru Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“Apapun yang menjadi takdirmu akan mencari jalannya menemukanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

“Dan mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan sholat. Dan (sholat) itu sungguh berat kecuali bagi orang-orang yang khusyuk”

(QS. Al-Baqarah:45)

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrohmannirrohim***

*Alhamdulillah* sebagai rasa syukur atas segala kesehatan, kesabaran, kekuatan, kemudahan dan kelancaran yang telah Allah SWT berikan dalam mengerjakan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan karya ini sebagai salah satu tanda bakti kepada:

### **Kedua orangtua tercinta**

Bapak Sariyanto dan Ibu Enny Puji Lestari Ningsih  
Terima kasih atas semua pengorbanan dan perjuangan Abah dan Emak selama ini, atas semua doa, nasehat, kepercayaan, dukungan yang tiada henti dan kasih sayang yang tak terhingga.

Karena tanpa Bapak dan Emak aku tidak bisa meraih angan dan impianku, semoga setiap tetes keringat bapak dan emak dalam menyekolahkanku menjadi berkah yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi pendukung dan penyemangat dalam setiap langkahku.

### **Kakak dan adik-adik tercinta**

Anisa, Aina dan Mutiara terima kasih selalu memberikan bantuan, dukungan, kasih sayang dan penyemangatku selama ini.

### **Keluarga besarku**

Terima kasih atas doa-doa, dukungan yang tiada hentinya selama ini

### **Almamater tercinta, Universitas Lampung**

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

dan

### **Sekolah Alam Lampung di Way Hui Lampung Selatan**

Sebagai tempat penelitian yang membantu dalam penyelesaian karya ini

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Sekolah Alam Lampung”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD dan pembimbing akademik serta dosen pembimbing I yang telah membimbing sepenuh hati dengan penuh kesabaran, serta memberikan masukan, saran, keritik, motivasi dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta memberi saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun terhadap skripsi ini.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh Staf Karyawan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Khususnya untuk Dosen dan Staf PG-PAUD, Mbak Merita dan Mbak Siti yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi.
8. Ibu Heni Sartika, S.Pd.I., selaku kepala sekolah Sekolah Alam Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Seluruh guru Sekolah Alam Lampung yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas B Sekolah Alam Lampung yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
11. Kedua orangtua ku tercinta dan tersayang, Bapak Sariyanto dan Ibu Enny Puji Lestari Ningsih yang telah menjadi orangtua yang sangat luar biasa untuk anak-anaknya. Terimakasih atas kasih sayang, jeri payah, nasehat, dukungan, motivasi yang tak henti-hentinya, serta tak kenal lelah melangitkan doa untuk kebaikan ku.
12. Mbakku Anisa Fajrin, S.Sos., yang selalu memberikan semangat dan selalu setia membantuku dikala kesulitan menerpa. Terima kasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku dengan tulus.
13. Abangku Rakhmatullah Idham, S.Kom., yang selalu memberikan nasihat agar cepat selesai skripsi ini. Terima kasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku dengan tulus.
14. Adikku Aina Syuri, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan bantuan yang telah di berikan selama ini.
15. Adikku Mutiara Madani, adikku yang paling bungsu, terima kasih telah tumbuh dan berkembang dengan baik, membantuku setiap waktu.
16. Keluarga besarku, Mbah Tung (kakek) dan Mbah E (Nenek), (Alm. Kakek) Mbah Jo dan (Alm) Nenek, bule, om dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian semua.

17. Teman-teman terbaikku Jaka, Nanda Chairunisa, Ayu Widi dan Feni Fadilah yang selalu setia mendengar keluh kesahku, menyemangati, memotivasi, dan semua kebaikan-kebaikan yang tidak bisa dijelaskan satu persatu.
18. Teman-teman seperjuangan Sera, Sri Ayu, Rani, Holifa, Winda, Okta, Yaniar, Hani, April, Leny, Arinda, Desta, Mega, Miranti, Hana, Weni adik tingkatku Paud 2019, dan teman-teman seperjuangan PGPAUD angkatan 2018 lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih sudah berbagi pengalaman, ilmu, canda, tawa selama ini semoga kita bisa berjumpa lagi dengan kesuksesan masing-masing.
19. Teman-teman KKN Mandiri Desa Fajar Baru, Otis, Pino, Yesi, Ciop, Kak Faiz, Mbak Dewi, dan Sri Ayu. Terima kasih telah memberikan pengalaman hidup yang berharga dan kenangan yang tak terlupakan.
20. Guru-guru TK Nur Ikhsan Ibu Titing, Ibu Ayu, Ibu Anora dan Ibu Yani yang telah membantu pekerjaan saya dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan semangat. Terima kasih untuk semua yang diberikan kepadaku dengan tulus.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.
22. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandarlampung, 12 Juli 2023

Peneliti,

Dian Pertiwi  
NPM 1813054040

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	5
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini .....	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini .....	7
2.1.2 Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini .....	9
2.1.3 Prinsip Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
2.2 Kreativitas Anak .....	14
2.2.1 Pengertian Kreativitas Anak .....	14
2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas Anak .....	15
2.2.3 Pendekatan Pengembangan Kreativitas Anak .....	19
2.2.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak .....	21
2.2.5 Manfaat Kreativitas bagi Kehidupan Anak .....	26
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	27
3.1 Jenis Penelitian .....	27
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	27
3.3 Populasi dan Sampel .....	28
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.6 Instrumen Penelitian .....	30
3.7 Teknik Analisis Uji Instrumen .....	33
3.8 Teknik Analisis Data .....	34
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	36
4.1 Hasil Penelitian .....	36

4.2 Pembahasan.....	40
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	46
5.1 Simpulan .....	46
5.2 Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	48
<b>LAMPIRAN</b> .....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
2. Tabel Skala Guttman.....	30
3. Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	31
4. Kriteria Reabilitas .....	34
5. Usia Anak.....	36
6. Jenis Kelamin Anak .....	37
7. Presentase tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun di Sekolah Alam Lampung .....	38
8. Hasil Analisis Dimensi <i>Aptitude</i> (berpikir kreatif) .....	39
9. Hasil Analisis Dimensi <i>Non Aptitude</i> (afektif) .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Rumus Interval .....	35
2. Rumus Persentase .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba .....	53
2. Rubrik Penilaian Tingkat Kreativitas Anak .....	53
3. Form Penilaian Tingkat Kreativitas Anak Sebelum Uji Coba.....	58
4. Form Penilaian Tingkat Kreativitas Anak Setelah Uji Coba .....	61
5. Hasil Uji Validitas Tingkat Kreativitas Anak .....	64
6. Hasil Uji Realibitas Tingkat Kreativitas Anak .....	67
7. Data Observasi Penelitian .....	70
8. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	80
9. Tabel Pembantu $r_{tabel}$ .....	81
10. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	82
11. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	83
12. Surat Kesiediaan Validasi Instrumen Penelitian .....	84
13. Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	85
14. Surat Uji Instrumen .....	86
15. Surat Balasan Uji Instrumen .....	87
16. Surat Izin Penelitian .....	88
17. Surat Balasan Izin Penelitian .....	89
18. Dokumentasi Uji Instrumen Penelitian .....	90
19. Dokumentasi Penelitian .....	91

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun untuk mempersiapkan anak di pendidikan selanjutnya. Sedangkan anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) (Pebriana, 2017). Di mana anak diberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangannya seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan nilai Pancasila. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek rasa seni. Pada dasarnya kemampuan seni menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan peserta anak. Pengembang seni perlu dikenalkan kepada anak sejak dini (Yasmin & Suryana, n.d.). Maka dari itu pendidikan anak usia dini perlu belajar dengan cara menyenangkan agar aspek-aspek tersebut dapat berkembang dengan baik.

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan. Maka secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri (Rachmawati, 2010).

Dalam penelitian (Kartika et al., 2019) ditemukan masalah bahwa anak di TK Amartatani Bandarlampung belum lancar dalam mengemukakan dan mengembangkan ide, membuat kombinasi-kombinasi baru dan memperinci suatu objek atau gagasan dan terdapat lingkungan yang membatasi dan kurang menunjang kreativitas anak. Maka, penelitian tersebut dapat dikategorikan bahwa anak di TK Amartatani Bandarlampung tergolong rendah. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat (Nasution & Srikandi, 2021) yaitu fantasi setiap anak manusia telah muncul sejak usia dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Pada masa ini anak banyak melakukan kegiatan bermain, ada yang pura-pura menjadi petani, pedagang, dokter, guru, tentara, polisi, penyanyi dan penari. Dalam rentang usia tiga sampai enam tahun ini anak sudah dapat menciptakan sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada di sekitarnya; seperti menciptakan pesawat terbang dari botol aqua, membuat mobil dari kulit jeruk bali, membuat pistol dari pelepah pisang, membuat terompet dari pohon padi dan membuat rumah dari kardus bekas. Mereka pun sangat senang membuat bunyi-bunyian (musik) dengan memukul-mukul meja atau benda-benda di sekitarnya.

Selain itu menurut Williams (Susanto, 2011) menguraikan beberapa ciri dari anak kreatif yang dibagi menjadi ciri berpikir kreatif (*aptitude*) yang mencakup keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes dan keterampilan berpikir orisinal lalu ciri afektif (*non aptitude*) dengan indikator rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Maka dari itu anak usia dini perlu dikembangkan kreativitas, dengan kreativitas anak-anak dapat menemukan hal yang baru, dapat menuangkan sebuah ide menjadi sebuah karya seni ataupun memecahkan sebuah masalah dengan cara yang unik. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan dan teknologi baru. Sikap, pemikiran dan perilaku

kreatif harus dipupuk sejak dini untuk mencapai hal ini (Munandar, 2009). Meningkatkan kreativitas harus didukung oleh orang tua maupun guru di sekolah. Orang tua juga harus memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain agar dapat meningkatkan dan mengembangkan daya interaksi, imajinasi dan kreativitas yang mereka miliki, serta jangan memaksakan sesuatu di luar kemampuan anak hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan anak sendiri nantinya (Yasmin & Suryana, n.d.).

Stimulasi yang baik untuk anak akan membuat anak memiliki aspek perkembangan yang baik. Maka anak akan mampu mengembangkan hal yang dapat mereka ciptakan baik dalam bentuk karya maupun ide atau pendapat. Lembaga pendidikan memiliki tanggungjawab penuh untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, hal ini juga membuat guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Dalam penelitian (Windasari, 2017) ditemukan bahwa anak belum mau bekerjasama dalam kelompok, anak belum memecahkan masalah hal ini di pengaruhi oleh pendidik yang belum menyiapkan media yang bervariasi serta belum sesuai dengan tema pembelajaran. Guru harus menjadi sarana yang baik dalam menyiapkan dan menyediakan media pembelajaran agar selama pembelajaran dilaksanakan anak dapat memahami dan belajar secara aktif.

Peneliti pun mengobservasi di TK Nur Ikhsan terkait kreativitas anak usia 5-6 tahun dan ditemukan bahwa di sekolah tersebut guru masih mengutamakan pembelajaran akademik dimana anak diwajibkan untuk dapat membaca, menulis serta menghitung secara baik agar ketika anak sudah lulus dari sekolah diharapkan sudah siap untuk belajar sesuai dengan jenjang sekolah dasar kelas 1. Hal ini tidak terlepas dari tuntutan orang tua yang mengharapkan anak-anak untuk dapat membaca sebelum memasuki sekolah dasar. Seharusnya anak usia dini tidak dibebankan dengan pembelajaran akademik yang tidak sesuai dengan proses mereka belajar. Yang terjadi bahwa beberapa anak di sekolah tersebut menjadi kurang dapat memecahkan masalah yang di alami, sulit untuk mengutarakan pendapat, takut untuk

menjawab pertanyaan guru, selalu meniru karya yang guru contohkan. Maka dari itu aspek kreativitas merupakan aspek yang penting dikembangkan, hal ini sejalan dengan pendapat (Daulay & Simatupang, 2021) yang menyatakan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini, dimana pada usia ini anak sangat senang bereksplorasi, rasa ingin tahu yang tinggi, dan menyukai aktivitas yang dapat merangsang imajinasinya. Untuk itu peran guru sangat diperlukan dalam pengembangan potensi anak usia 5-6 tahun dan memberi peluang untuk tumbuh kembang bakat dan kreativitas tersebut.

Peneliti yang lain membuktikan bahwa guru cenderung mengembangkan aspek akademik adalah (Paramitha, 2022) dalam penelitiannya dikemukakan bahwa kurangnya kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreativitas. Guru cenderung kurang menggunakan kegiatan bermain dalam pembelajaran. Kegiatan yang sering dilakukan anak hanyalah menggunting dan menempel, selebihnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menulis, menghitung, dan membaca. Pembelajaran di sekolah yang masih menekankan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan menghitung membuat anak mudah bosan. Sehingga banyak anak yang tidak menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru dan lebih tertarik untuk bermain sendiri. Pembelajaran yang diberikan juga kurang menarik dan bervariasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fajar, 2016) yang menyatakan bahwa salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dibutuhkan kreativitas guru PAUD dalam mengelola pembelajaran. Guru yang kreatif akan merencanakan pembelajaran dengan desain yang kreatif pula.

Sesuai dengan pernyataan tersebut maka Sekolah Alam Lampung menjadi lokasi yang dipilih oleh peneliti untuk mengobservasi kegiatan anak yang mencirikan kreativitas pada anak dan Sekolah Alam Lampung merupakan salah satu sekolah yang mengedepankan belajar aktif, di mana sekolah ini berlokasi di desa Wayhui Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan. Dengan

jumlah murid pada tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 27 anak yang berusia 5-6 tahun.

Maka, begitu sangat penting anak usia dini dapat dikembangkan kreativitasnya berguna untuk kehidupan serta jenjang sekolah selanjutnya. Di mana setiap kehidupan seorang anak akan menghadapi sebuah masalah sederhana maupun yang sulit dan anak pun dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan ide-ide yang dimiliki oleh anak. Berdasarkan latar belakang di atas mengenai pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak maka, peneliti mengambil judul penelitian tentang Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Sekolah Alam Lampung di mana peneliti melakukan eksplorasi yang mendalam dan spesifik terhadap suatu peristiwa dari suatu fenomena saat ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi masalah penelitiannya yaitu:

- a. Pentingnya kreativitas dikembangkan sejak dini
- b. Beberapa sekolah yang masih berorientasi pada perkembangan akademik
- c. Beberapa sekolah yang belum mengembangkan kreativitas anak dalam pembelajaran di kelas
- d. Banyak orang tua yang menganggap perkembangan kreativitas tidak penting

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi masalahnya yaitu dengan tingkat kreativitas anak di Sekolah Alam Lampung.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu ingin melihat kreativitas anak di Sekolah Alam Lampung.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti bertujuan untuk melihat kreativitas anak di Sekolah Alam Lampung.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas dan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

1. Bagi sekolah sebagai masukan untuk melaksanakan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas siswa.
2. Bagi peneliti lain sebagai referensi mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas siswa.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

#### 2.1.1 Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik (Maulana, 2016). Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (*Intelligence Quotient*), kecerdasan emosional (*Emotional Quotient*), kecerdasan spiritual (*Spiritual Quotient*) atau kecerdasan agama atau religius (*Religious Quotient*), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Mansur, 2011).

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal (Semiawan, 2007). Montessori menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Hainstock, 1999). Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon

stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Pasal 1, Ayat 14)

Segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indera, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang individu yang dapat berkembang. Tujuan pendidikan adalah memimpin anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan semua daya yang dimiliki oleh anak.

Johann Pestalozzi (1746-1827) menekankan bahwa pendidikan perlu memperhatikan kematangan anak. Ia berpendapat bahwa pendidikan harus didasarkan pada pengaruh objek pembelajaran. Contohnya guru membawa benda yang sesungguhnya saat pembelajaran (Samawi, 2022).

Pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan di sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa,

keaktivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan, 2005). Proses pembelajaran akan optimal jika didukung dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Menurut Sujiono menjelaskan pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Sujiono, 2011). Pendidikan yang dimulai sejak usia dini berbeda, karena dengan pendidikan atau pembiasaan akan lebih merangsang otak anak untuk menerima pendidikan selanjutnya (Sari dan Fatimah, 2018). Proses pembelajaran dan stimulasi yang diberikan harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak agar potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Montessori (1870- 1952) menyakini bahwa pendidikan dimulai sejak anak lahir. Tahun-tahun pertama kehidupan anak merupakan masa-masa yang sangat formatif dan merupakan masa yang paling penting baik fisik maupun mental. Ia juga menyakini bahwa dalam tahun-tahun awal kehidupan, seorang anak mempunyai masa peka. Masa peka dapat digambarkan sebagai satu situasi atau waktu siap berkembangnya bawaan atau potensi yang dimiliki anak (Amelia dan Rahzahra, 2020). Pembelajaran anak usia dini memerlukan metodologi yang berbeda dengan pembelajaran pada usia lain. Pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan metodologi yang unik dan kreatif.

### **2.1.2 Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini**

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan

untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak pun bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi luar biasa anak yang bisa dibingkai dalam pendidikan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan.

a. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Fungsi pendidikan anak usia dini secara umum adalah: mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak pada dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

b. Jenis Pelayanan Pendidikan Anak Usia Dini

Dibanding dengan perkembangan model dan jenis PAUD di berbagai negara maju dan berkembang lainnya, PAUD di Indonesia memiliki keunikan khusus yang agak berbeda dengan di luar negeri. Karena di luar negeri PAUD pada umumnya hanya dibedakan menjadi 2 (dua) macam yaitu *Kindergarden* atau *Play Group* dan *Day Care*, sedang di Indonesia menjadi 4 (empat) macam yaitu: Taman Kanak-Kanak (*Kindergarten*) Kelompok Bermain (*Play Group*) Taman Penitipan Anak (*Day Care*) PAUD sejenis (*Similar with Play Group*).

c. Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan PAUD di negara lain semata-mata hanya menstimulasi kecerdasan anak secara komprehensif dan pengasuhan terhadap anak, karena aspek kecerdasan yang dikembangkan hanya meliputi kecerdasan intelektual, emosional, estetika, dan social serta pengasuhan. Sedang di

Indonesia potensi kecerdasan tersebut diberikan juga pendidikan untuk mengembangkan potensi kecerdasan spiritual yang dilaksanakan melalui pendekatan olah pikir, olah rasa, dan olah raga (Sutrisno dan Yudistira, 2021). Di samping itu, juga diberikan pengetahuan dan pembinaan terhadap kondisi kesehatan dan gizi peserta didik. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD di Indonesia disebut penyelenggaran PAUD.

### **2.1.3 Prinsip Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini**

- a. **Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain**
  - 1) Bermain merupakan kegiatan yang paling diminati anak. Saat bermain anak melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains dan banyak hal lainnya.
  - 2) Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi dan emosi. Dalam keadaan yang nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif.
  - 3) Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi anak yang senang belajar.
  
- b. **Berorientasi pada Kebutuhan Anak**

Anak sebagai pusat pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi anak. Dilakukan dengan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis anak. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran PAUD bukan berorientasi pada keinginan lembaga/guru/orang tua.

c. Stimulasi Terpadu

Anak memiliki aspek moral, sosial, emosional, fisik, kognitif, bahasa dan seni. Kebutuhan anak juga mencakup kesehatan, kenyamanan, pengasuhan, gizi, pendidikan dan perlindungan. Pendidikan Anak Usia Dini memandang anak sebagai individu utuh, karenanya program layanan PAUD dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Untuk memenuhi stimulasi yang menyeluruh dan terpadu, maka penyelenggaraan PAUD harus bekerjasama dengan layanan kesehatan, gizi dan pendidikan orang tua. Dengan kata lain layanan PAUD Holistik Integratif menjadi keharusan yang dipenuhi dalam layanan PAUD.

d. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Setiap anak memiliki kecepatan dan irama perkembangan yang berbeda, namun demikian pada umumnya memiliki tahapan perkembangan yang sama (Nurjanah dan Muntaqo, 2018). Pembelajaran PAUD, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan memberi dukungan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Untuk itulah pentingnya pendidik memahami tahapan perkembangan anak.

e. Lingkungan Kondusif

- 1) Lingkungan adalah guru ketiga bagi anak. Anak belajar kebersihan, kemandirian, aturan dan banyak hal dari lingkungan bermain atau ruangan yang tertata dengan baik, bersih, nyaman, terang, aman dan ramah untuk anak.
- 2) Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan.

- 3) Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.
  - 4) Lingkungan belajar hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar.
- f. Menggunakan Pendekatan Tematik
1. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik.
  2. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya.
- g. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)
- Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.
- h. Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar
- 1) Piaget meyakini bahwa anak belajar banyak dari media dan alat yang digunakannya saat bermain. Karena itu media belajar bukan hanya yang sudah jadi berasal dari pabrikan, tetapi juga segala bahan yang ada di sekitar anak, misalnya daun, tanah, batu-batuan, tanaman dan sebagainya.

- 2) Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya.

## **2.2 Kreativitas Anak**

### **2.2.1 Pengertian Kreativitas Anak**

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas dikalangan orang awan. Dedi Supriadi menyatakan bahwa kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Banyak definisi secara universal. Definisi kreativitas yang menekankan dimensi *person* dikemukakan oleh Guilford yaitu kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri atau karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*). Jadi secara *person*, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi di sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya (Susanto, 2011).

Utami Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Selanjutnya, kreativitas (berpikir kreatif atau divergen) ialah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, di mana penekannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban (Kreativitas et al., 2021).

Dari beberapa pengertian kreativitas di atas dapat disimpulkan kreativitas adalah cara berpikir yang unik yang dapat menciptakan sesuatu yang baru dan jarang ditemui. Anak yang memiliki kreativitas tinggi pasti dapat berpikir dengan caranya sendiri dan tidak terpaku atau tidak terpengaruh dengan orang lain (Susanto, 2011).

Kreativitas diakui mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam produk bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru. Selanjutnya keunikan merupakan prestasi yang sifatnya pribadi, namun belum tentu merupakan prestasi yang universal. Contohnya adalah orang dapat menjadi kreatif bila menghasilkan sesuatu yang yang belum pernah dihasilkan sebelumnya, walaupun hal itu sudah pernah dihasilkan dalam bentuk yang hamper sama atau bahkan sangat serupa (Yetti, 2019).

Kreativitas merupakan hasil dari kemampuan anak dalam menciptakan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan hasil seni yang ada sebelumnya. Kreativitas anak dalam kegiatan berpikir tingkat tinggi sehingga mengimplikasikan terjadinya eskalasi kemampuan berpikir, ditandai oleh integrasi dalam setiap tahap perkembangan dan kemampuan kreativitas anak usia dini (Mariyana, 2008). Maka, dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dari seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain. Kemampuan menciptakan sesuatu yang baru bukan berarti hal yang benar-benar baru tetapi ditambahkan sesuatu yang sesuai dengan khayalan dan imajinasi.

### **2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas Anak**

Menurut Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibel, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya 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 psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat

berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif (Rachmawati, 2010).

Menurut Suyanto (Kreativitas et al., 2021) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

1. Senang menjajaki lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
4. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
5. Suka berpetualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru.
6. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
7. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Sedangkan menurut Guilford terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelancaran (*fluency*), ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Elaborasi atau penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.

- e. Perumusan kembali (*redefinition*), ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang (Susanto, 2011).

Selanjutnya Munandar, mengemukakan bahwa:

Ciri-ciri kreativitas yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat, (b) mempunyai imajinatif, (c) mempunyai minta luas, (d) mempunyai kebebasan dalam berpikir, (e) bersifat ingin tahu, (f) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, (i) berani mengambil risiko, (j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan (Susanto, 2011).

Sund menyatakan bahwa:

Ciri-ciri kreativitas sebagai berikut: (a) hasrat keingintahuan yang cukup besar, (b) bersifat terbuka terhadap pengalaman baru, (c) panjang akal, (d) keinginan untuk menemukan dan meneliti, (e) cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit, (f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, (g) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, (h) menanggapi pertanyaan yang dijawabkan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, (i) kemampuan membuat analisis dan sintesis, (j) memiliki semangat bertanya serta meneliti, (k) memiliki daya abstraksi yang cukup baik, (l) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas (Susanto, 2011).

Sementara itu, Williams (Susanto, 2011) menguraikan ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude* dari kreativitas, adalah sebagai berikut:

a. Ciri-ciri berpikir kreatif (*Aptitude*)

- 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran, untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
- 2) Keterampilan berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, mencari banyak

alternatif yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pemikiran.

- 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu mempunyai ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi yang berbeda.

b. Ciri-ciri Afektif (*Non Aptitude*)

- 1) Rasa ingin tahu, yaitu keinginan untuk mengetahui lebih banyak, mempunyai banyak pertanyaan, memperhatikan situasi dan kondisi dan peka dalam mengamati sesuatu.
- 2) Bersifat imajinatif, yaitu mempunyai kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum terjadi, menggunakan khayalan dan mampu mengetahui antara khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, merupakan keinginan untuk mengatasi masalah yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban baru, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak ragu-ragu.
- 5) Sifat menghargai, yaitu kemampuan untuk menghargai bimbingan dan arahan serta menghargai kemampuan dan bakat yang sedang berkembang.

Ciri-ciri kreativitas berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas (Jazuli, 2019). Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang

berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

Adapun perbandingan ciri antara kreativitas orang dewasa dengan anak usia dini sebagai berikut:

Pada orang dewasa yaitu mempunyai rasa ingin tahu, ekspresif, spontan, menyenangkan, mempunyai jiwa berpetualang, berpikiran terbuka, dan memiliki motivasi dari dalam diri. Sedangkan, pada anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun yaitu mempunyai rasa ingin tahu, melalui celotehan dan jeritan, ceplas-ceplos, mencanangkan, memiliki jiwa petualang, bertanya-tanya atau dipenuhi pertanyaan dan aktif terlibat (Yetti, 2019). Maka, dapat dikatakan bahwa ciri dari kreativitas dibagi menjadi 2 yaitu *aptitude* dan *non aptitude*. Mencakup beberapa penjabaran seperti berpikir kreatif, berpikir lancar dan berpikir original. Lalu anak kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berimajinasi, merasa tertantang, memiliki sifat berani dan menghargai. Pada orang dewasa memiliki ciri kreatif yang lebih terukur dibandingkan dengan ciri kreatif anak usia dini.

### **2.2.3 Pendekatan Pengembangan Kreativitas anak**

Dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan definisi kreativitas kita menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk (Kasmawati, 2020). Berikut penjabaran aspek-aspek tersebut:

#### **a. Pribadi**

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan

hal-hal yang sama atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan mengenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dipastikan akan timbul. Adapun yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi (Munandar, 2009).

## **2.2.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak**

### **2.2.4.1 Faktor Pendukung Kreativitas**

a. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal individu yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:
  - a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
  - b) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan

demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- c) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
  - d) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. (Munandar, 2009)
- 2) Faktor eksternal (Lingkungan) yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat (Hidayati, 2021). Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:
- a) Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media.
  - b) Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
  - c) Menekankan pada becoming dan tidak hanya being, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.

- d) Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
- e) Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- f) Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
- g) Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
- h) Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
- i) Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

#### 2.2.4.2 Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya (Herni, 2018). Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

- a. Evaluasi Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak (Munandar, 2009). Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.
- b. Hadiah kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah

dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun. (Munandar, 1999).

- c. Persaingan Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- d. Lingkungan yang membatasi belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu (Munandar, 2009).

Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak. Selain faktor penghambat kreativitas di atas, ternyata peranan atau sikap guru

terutama orang tua juga memainkan andil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah, semangkin keras kekuasaan orang dewasa semangkin beku kreativitas anak tersebut (Hurlock, 1978). Adapun kesalahan yang dilakukan dalam mendidik sehingga menghambat pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- 2) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
- 3) Tidak boleh anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- 4) Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak, mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
- 5) Anak tidak boleh berisik.
- 6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- 7) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- 9) Orang tua tidak sabar dengan anak.
- 10) Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- 11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas (Susanto, 2011b).

Dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak di atas, banyak hal yang mempengaruhinya. Bukan

hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut, tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat dimana anak bertempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri (Mukrimaa, 2014).

### **2.2.5 Manfaat Kreativitas bagi Kehidupan Anak**

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya

bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Hurlock, 1978).

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang di gunakan oleh peneliti ialah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono metode ini disebut dengan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2014).

Berdasarkan kutipan ini dapat dipahami bahwa penelitian deskriptif yaitu salah satu metode statistika yang berkaitan untuk pengumpulan dan penyajian sehingga dapat memberikan informasi yang berguna.

Memberikan informasi yang berguna disini dimaksudkan bahwa penyajiannya akan memudahkan pembaca atau pengguna informasi untuk dapat membaca dan memanfaatkan data secara lebih mudah (Martias, 2021). Sesuai dengan data yang ingin dicari yaitu untuk mengungkap seperti seberapa besar tingkat kreativitas anak dalam bermain di Sekolah Alam Lampung. Oleh karena itu peneliti memilih metode inilah yang paling tepat, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran tentang fenomena tersebut secara terukur.

#### **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **3.2.1 Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah tahun ajaran 2022/2023.

##### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Tempat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini adalah Sekolah Alam Lampung.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari bentuk subjek penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekolah Alam Lampung yang berjumlah 27 anak.

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiyono teknik penentuan sampel ini ialah dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014). Peneliti mengambil sampel di Sekolah Alam Lampung hal ini di pertimbangkan karena Sekolah Alam Lampung memiliki kriteria tertentu yang sudah disesuaikan oleh penelitian seperti Sekolah Alam Lampung memiliki kebebasan dalam mengajarkan anak didik dalam belajar, tidak menuntut anak untuk hanya berkembang dalam akademik namun berkembang dalam segala hal. Sekolah Alam Lampung pun memiliki metode pembelajaran yang aktif agar anak didik dapat mengembangkan cara berpikir anak didik itu sendiri.

Tabel 1. Sampel Penelitian di Sekolah Alam Lampung

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	14
2.	Perempuan	13
Jumlah		27

Sumber: Data Administrasi PAUD Sekolah Alam Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

Sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling* dengan memilih sampel berdasarkan pengetahuan penelitian tentang sampel yang akan dipilih.

### **3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

#### **3.4.1 Definisi Konseptual**

Kreativitas merupakan kemampuan dari seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain.

Kemampuan menciptakan sesuatu yang baru bukan berarti hal yang benar-benar baru tetapi ditambahkan sesuatu yang sesuai dengan imajinasi dan bermanfaat bagi orang lain.

#### **3.4.2 Definisi Operasional**

Kreativitas dari kemampuan anak dalam berpikir kreatif (*Aptitude*) berupa keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir orisinal serta kemampuan anak dalam ciri-ciri afektif (*Non Aptitude*) berupa rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko dan sifat menghargai.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### **3.5.1 Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat kreativitas anak. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara partisipatif (*participant observation*)

dimana peneliti melakukan pengamatan dengan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi berbentuk *ceklist* dengan pedoman observasi menggunakan jenis skala *guttman*.

Penentuan skor berdasarkan skala *guttman* sebagai berikut:

Tabel 2. Skala *Guttman*

Pernyataan	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Sumber : (Sugiyono, 2014)

### 3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada di Sekolah Alam Lampung seperti sarana prasarana, visi misi, pengorganisasian struktur kepala sekolah dan guru, serta dokumen lainnya.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Intrumen pada penelitian ini merupakan turunan dari pendapat yang dikemukakan oleh Williams mengenai ciri-ciri kreativitas yaitu *aptitude* (berpikir kreatif) dan *non aptitude* (afektif).

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi Tingkat Kreativitas Anak di Sekolah Alam Lampung Sebelum Uji Instrumen

Variabel	Dimensi	Aspek	Indikator	Item
Kreativitas Anak	<i>Aptitude</i>	Keterampilan berpikir lancar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memberikan gagasan</li> <li>2. Mampu menjawab pertanyaan untuk menyelesaikan masalah</li> <li>3. Mampu memberikan cara dan saran untuk menyelesaikan masalah</li> </ol>	1,2,3,4,5,6,7,8
		Keterampilan berpikir luwes	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menghasilkan gagasan atau pertanyaan yang bervariasi</li> <li>2. Mampu mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda</li> <li>3. Melihat sudut pandang dari arah yang berbeda-beda</li> </ol>	9,10,11,12,13,14,15,16,17,18
		Keterampilan berpikir original	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempunyai ungkapan yang baru dan unik</li> <li>2. Memikirkan cara yang tidak biasa untuk mengungkapkan dirinya</li> <li>3. Mengubah cara pemikiran</li> </ol>	19,20,21,22,23,24,25,26
	<i>Non</i>	Rasa ingin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempunyai</li> </ol>	27,28,29,

	<i>Aptitude</i>	tahu	keinginan untuk mengetahui lebih banyak 2. Mampu untuk peka dalam mengamati sesuatu 3. Mampu memperhatikan situasi dan kondisi 4. Mempunyai banyak pertanyaan	<b>30,31,</b> <b>32,33,34,</b> <b>35,36,</b> 37,38,39, 40, <b>41,42</b>
		Bersifat imajinatif	1. Mempunyai kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum terjadi 2. Mampu menggunakan khayalan 3. Mampu mengetahui antara khayalan dan kenyataan	43, <b>44,45,</b> <b>46,47,48,</b> 49,50
		Merasa tertantang	1. Mampu untuk mengatasi masalah yang sulit	<b>51,52,53,</b> <b>54,55</b>
		Sifat Berani	1. Berani memberikan jawaban baru 2. Tidak takut gagal 3. Tidak ragu-ragu	56,57,58, 59, 60,61,62, 63
		Sifat Menghargai	1. Mampu menghargai bimbingan dan arahan	<b>64,65,66</b>
			Total:	66

Keterangan: pada angka yang di *bold* merupakan item tidak valid

Berdasarkan hasil analisis item yang dikembangkan oleh peneliti, terdapat 17 item yang tidak valid diantaranya item pertanyaan nomor 21,30,31,32,34,35,36,41,44,46,51,53,54,55,64 dan 65. Serta terdapat 49 item valid diantaranya item pertanyaan nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25,26,27,28,29,33,37,38,39,40,42,43,45,47,48,49,50,52,56,57,58,59,60,61,62,63 dan 66 (dalam lampiran 2). Selanjutnya item valid tersebut akan digunakan untuk menganalisis data penelitian.

### 3.7 Teknik Analisis Uji Instrumen

#### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2014). Dengan demikian yang dimaksud valid adalah ketepatan antara data yang dilaporkan peneliti dengan keadaan sesungguhnya di lapangan. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Sebelum digunakan instrumen ini terlebih dahulu akan dikonsultasikan dengan ahli (*expert judgment*) yaitu Ibu Susanthi Pradini, M. Psi. Hal ini dilakukan untuk menguji, memvalidasi dan meminta saran mengenai isi dari kisi-kisi instrumen yang akan diteliti. Setelah dikonsultasikan ke dosen ahli, maka instrumen tersebut diuji ke lapangan yaitu di TK Nur Ikhsan Jati Agung.

Jumlah subjek yang digunakan sebagai uji validitas yaitu sebanyak 13 anak. Penelitian ini diuji menggunakan program *Microsoft Excel* dan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid, begitupun sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.  $r_{tabel}$  pada penelitian ini sebesar 0,553. Setelah diuji cobakan dari 66 item pernyataan terdapat 17 item yang tidak valid dan 49 item valid yang dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 58.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan program SPSS 25 dengan teknik *Alpha Cronbach*, dengan cara membandingkan nilai *cronbach alpha* jika signifikansi  $>0,60$  maka instrument dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

<b>Rentang Koefisien (Ri)</b>	<b>Kriteria</b>
0,80<ri<1,00	Sangat Tinggi
0,60<ri<0,80	Tinggi
0,40<ri<0,60	Cukup
0,20<ri<0,40	Rendah
0,00<ri<0,20	Sangat Rendah

Sumber:(Riduwan, 2012)

Uji reliabilitas dilakukan pada 13 anak di luar populasi penelitian yaitu pada anak kelas B TK Nur Ikhsan Jati Agung. Berdasarkan hasil analisis *alpha cronbach* diperoleh tingkat kreativitas anak sebesar 983 dan instrumen penelitian masuk dalam kategori sangat tinggi, maka instrumen dikatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Data hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 65.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data menjadi mudah dipahami. Pada penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan penulis digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2014). Data statistik yang berusaha memaparkan suatu gejala

yang telah direkam melalui instrumen penelitian. Pengelolaan dan penganalisisan data terkait tingkat kreativitas anak di sekolah alam dilakukan dengan menggunakan rumus interval sebagai rumus:

$$I: \frac{NT-NR}{K}$$

Sumber: (Sudijono, 2009)

### Gambar 1. Rumus Interval

Keterangan

I : Interval  
 NT : Nilai Tertinggi  
 NR : Nilai Terendah  
 K : Kategori

Adapun penentuan tingkat persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P: \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2010)

### Gambar 2. Rumus Persentase

Keterangan

P : Besarnya persentasi  
 F : Jumlah nilai yang diperoleh diseluruh item  
 N : Jumlah berkalian seluruh item dengan responden

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Hasil penelitian ini diketahui bahwa tingkat kreativitas anak di Sekolah Alam Lampung sangat tinggi. Hal ini didukung oleh metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di Sekolah Alam Lampung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun di Sekolah Alam Lampung memiliki kategori sangat tinggi dengan persentase 63%, kategori tinggi sebesar 18%, kategori sedang sebesar 15% dan kategori rendah 4%.

Berdasarkan hasil penelitian dari dimensi *Aptitude* (berpikir kreatif) maka Sekolah Alam Lampung memiliki kategori sangat tinggi sebesar 52%, kategori tinggi sebesar 22%, kategori sedang sebesar 15% dan kategori rendah sebesar 11%. Kemudian untuk dimensi *Non Aptitude* (afektif) memiliki kategori sangat tinggi sebesar 59%, kategori tinggi sebesar 22%, kategori sedang sebesar 4% dan kategori rendah sebesar 15%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat saran terkait penelitian yang dapat diterapkan oleh berbagai pihak.

#### 5.2.1 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pada bidang serupa, diharapkan dapat melakukan penelitian pada faktor lain yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini seperti

stimulasi yang dapat menumbuhkan kreativitas anak usia dini atau pengaruh lingkungan dengan kreativitas anak usia dini.

### **5.2.2** Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya memperhatikan mengenai pentingnya kreativitas pada anak usia dini, karena kreativitas pada anak dapat membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya bahkan anak-anak dapat menciptakan hal yang belum tentu orang dewasa pikirkan.

### **5.2.3** Bagi Guru

Bagi guru hendaknya memberikan kebebasan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir yang kreatif dan guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, membuat anak dapat memecahkan masalah sendiri dalam hal pembelajaran di sekolah.

### **5.2.4** Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya dapat memberikan fasilitas yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dan memberikan informasi kepada orang tua tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Z., dan Rahzahra. (2020). Proses Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun dalam Kegiatan Outbound. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Dini*. 4(1): 1-14.
- Amiruddin, Asmaul, H., Herman. (2018). Pengaruh Sistem Sekolah Alam terhadap Pengembangan Karakter Sosial Siswa di Pesantren Alam Indonesia. *Social Landscape Journal*. 2(1): 22-31.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ata-akturk, A., & Sevimli-celik, S. (2020). Creativity in early childhood teacher education : beliefs and practices. *International Journal of Early Years Education*. 62(3): 1–20.
- Cecil, L. M., Gray, M. M., Thornburg, R., & Ispa, J. (2014). Curiosity - Exploration - Play - Crea The Early Childhood Mosaic. *Early Child Development and Care*. 19(1): 199-217.
- Daulay, M. A. S., & Simatupang, D. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis dengan Benang terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Medan Bromo. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 6(2): 16-22
- Fajar, Y. W. (2016). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran*. 3(2): 118–127.
- Faulkner, D., Coates, E., & Craft, A. (2006). Creativity and Cultural Innovation in Early Childhood Education. *International Journal of Early Years Education*. 14(3): 191-199.
- Haefele, J. (1962). *Creativity and Innovation*. Michigan University. U.S.
- Hainstock, E. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*. Pustaka Delapratasa. Jakarta.

- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*. 07(02): 265–282.
- Hamzah, U. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Herni, M. (2018). *Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Bermain Bahan Alam di Tk Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung.
- Hidayati, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Kanaka Media. Surabaya.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta.
- Jazuli, M. (2019). Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini. *JPIK: Jurnal Pemikiran Dan Ilmu Keislaman*. 2(1): 125–168.
- Kartika, A., Sofia, A., & Ana, S. (2019). Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1(2): 1-9.
- Kasmawati. (2020). *Peningkatan Kreativitas Anak melalui Media Bahan Alam dengan menggunakan Biji-Bijian di Klp B Tk Dharma Wanita Parenring Kec.Tanete Riaja Kabupaten Barru*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Kuniawati, J. (2021). *Definisi Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta State University. Jakarta.
- Mansur, A. (2011). *Metode Penelitian dan Teknik Penulisan Laporan Karya Ilmiah*. PAAP FEB-UNPAD. Bandung.
- Maulana, H. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah Alam. *AMIK BSI Yogyakarta: Jurnal Khasanah Ilmu*. 7(1): 21-31.
- Mukrimaa, S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Mulyasa, E. (2011). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Mutiari, D., dan Fardani, K. (2018). Model Sekolah Alam di Surakarta. *Sinetika: Jurnal Arsitektur*. 15(2): 49-56.
- Nasution, E. M., & Srikandi, S. (2021). *Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 1(1): 1–15.
- Nurjanah, S., dan Muntaqo, R. (2018). Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal PPKM III*. 7(3): 247-258.

- Paramitha, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam terhadap Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk IT Insan Taqwa Lampung*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1): 1-11.
- R, M. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Rachmawati, E. K. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Pendidik, Karyawan, Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Sari, K., dan Fatimah. (2018). Strategi Belajar & Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 1(2): 180-113.
- Semiawan, C. (2007). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. UNY. Yogyakarta.
- Siregar, E., dan Hartini, N. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajagrafindo. Jakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks Macanan Jaya Cemerlang. Jakarta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sutrisno, A., dan Yudistira, I. (2021). Pentingnya Pendidikan Anak di Usia Dini. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. 2 (3): 1-4.
- Tok, E. (2021). Early childhood teachers ' roles in fostering creativity through free play. *International Journal of Early Years Education*. 7(4), 1–13.
- U, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Windasari, W. (2017). *Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di Paud Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur*. (Skripsi). Universitas Lampung.

Yasmin, N. S., & Suryana, D. (n.d.). *Kegiatan Mewarnai Increase Creativity of Children Aged 4-5 With Coloring Activities*. 4(2): 1-11.

Yetti, E. dkk. (2019). *Pengembangan Kreativitas Seni Anak Usia Dini*. LPP Mitra Edukasi. Makassar.