

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK MELALUI BERMAIN BAHAN ALAM DI
TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN JAYA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**AULIA MUTIARAFANI
NPM : 1711070057**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK MELALUI BERMAIN BAHAN ALAM DI
TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN JAYA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

AULIA MUTIARAFANI

NPM : 1711070057

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing I : Dr. Hj.Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Upaya Guru merupakan komponen terpenting ketika mengadakan kegiatan proses belajar mengajar disekolah. Walaupun demikian, guru merupakan sosok yang ditiru, dan diteladani baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian. Oleh karena itu, seorang guru sangat berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku baik diluar sekolah maupun dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, upaya guru sangat penting dalam hal membangun imajinasi anak sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang bagus. Guru perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran disekolah, seorang guru diharuskan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran disekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mengungkapkan bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran – pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pikiran dan kreativitas. Kreativitas alami anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar, dengan kata lain kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif hasil pemikira.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru dan anak-anak di kelas B1, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan tersebut selanjutnya peneliti analisis menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Data yang telah diperoleh tersebut untuk menguji keabsahan suatu data, maka peneliti menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Alam di Taman Kanak-Kanak Harapan Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi terhadap upaya guru disana, guru telah melaksanakan perannya seperti peran sebagai sumber belajar yaitu guru sudah mempersiapkan rencana pembelajaran dan media yang akan digunakan, selanjutnya peran sebagai pengelola yaitu guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda ketika dikelas dan diluar kelas, peran guru sebagai fasilitator yaitu telah memberikan

sarana dan prasarana seperti: 1) Merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema, 2) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, 3) Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan, 4) Membagikan alat dan bahan, 5) Mengamati proses kegiatan pembelajaran, dan 6) Menilai perkembangan anak.

Kata Kunci : Upaya Guru, Kreativitas Anak, Bahan Alam



ABSTRACT

The teacher's efforts are the most important component when conducting teaching and learning activities in schools. Even so, the teacher is a figure who is imitated, and imitated both in terms of knowledge and personality. Therefore, a teacher is very careful in speaking and behaving both outside of school and in the learning process. Thus, the teacher's efforts are very important in terms of building children's imagination so that they can produce a good work. Teachers need to develop their creativity as an effort to renew the learning process at school, a teacher is required to have a positive view or opinion on how to create the expected learning situations and conditions, because it is the operations of the teacher who are directly involved in the learning process at school. The purpose of this study is to find out and reveal how the teacher's efforts in developing children's creativity through playing natural materials at Harapan Jaya Kindergarten in Bandar Lampung.

Early childhood creativity is creativity that is innate, and is the ability to produce original, unusual, and very flexible thoughts in responding and developing thoughts and creativity. The natural creativity of early childhood can be seen from their great curiosity, in other words, creativity is the child's ability to create something new in the form of a creative product resulting from thinking.

This study is a qualitative descriptive study involving teachers and children in class B1, the data collected in this study through observation, interviews, and documentation. The resulting data is then analyzed by researchers using data reduction, displaying data and drawing conclusions. The data that has been obtained is to test the validity of a data, the researchers use triangulation techniques. The results of this study indicate that the learning process develops children's creativity through natural play at Harapan Kindergarten, Bandar Lampung.

Based on the results of observations of the efforts of teachers there, the teacher has carried out his role as a learning resource, namely the teacher has prepared a lesson plan and media to be used, then the role as a manager is the teacher uses different learning methods when in class and outside the classroom, the teacher's role as a facilitator which has provided facilities and infrastructure such as: 1) Planning learning activities according to the theme, 2) Preparing tools and materials to be used, 3) Providing explanations about the activities to be carried out, 4) Distributing tools and materials, 5)

Observing the process of learning activities , and 6) Assessing the child's development.

Keywords: Teacher's Efforts, Children's Creativity, Natural Materials



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AULIA MUTIARAFANI
NPM : 1711070057
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BAHAN ALAM DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN JAYA BANDAR LAMPUNG”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiat dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya. Demikian surat pernyataan ini ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2023

Penulis



AULIA MUTIARAFANI
NPM. 1711070057



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan
Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam
di Taman Kanak-Kanak Harapan Jaya Bandar
Lampung
Nama : Aulia Mutiarafani
NPM : 1711070057
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP. 19630612 199303 2 002


Neni Mulya, M.Pd

NIP. 2011118902

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam di Taman Kanak-Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung”**. Disusun oleh **Aulia Mutiarafani, NPM: 1711070057**, Program Studi: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Selasa, 03 Januari 2023**.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji Pendamping II: Neni Mulya, M.Pd.

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nirva Djana, M.Pd
NIP. 19640828 1988032002



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا

مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿٩﴾

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan[768] yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”(QS. Ar-Ra’d: 9).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkan kepada:

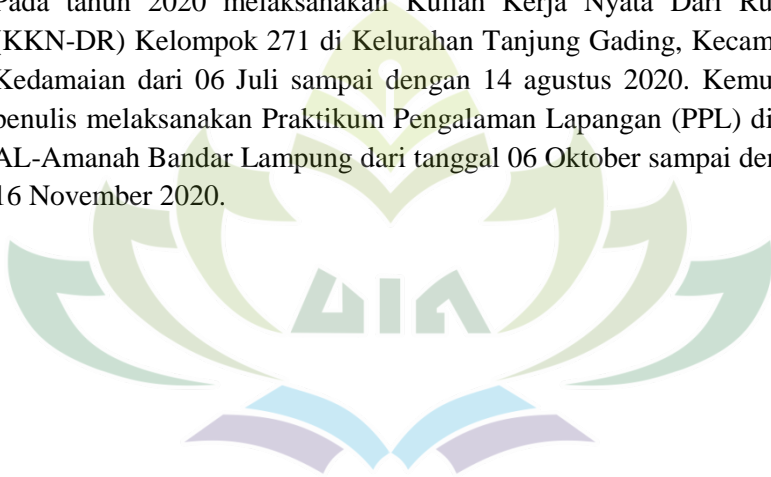
1. Kedua orang tua saya (Ayahanda Rusdianto & Ibunda Samah) orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya, sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan ibunda & ayahanda saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan Panjang umurlah terus ibunda & ayahanda harus selalu ada disetiap perjalanan & pencapaian saya I Love You more more.
2. Adikku tersayang Anas Farrel Dwi Pradipa, yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan semangat sehingga studiku dapat terselesaikan.
3. Keluarga besar saya Tante, Om, kakak – kakak, mba- mba & adik – adik Terimakasih selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga studiku dapat terselesaikan.
4. Kepada mas pemilik tanggal lahir 17 Juli 1999, Agung Juliyanto Saputra sebagai partner special saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, Telah berkontribusi banyak juga dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik, tenaga, pikiran, materi maupun moril dan senantiasa sabar menghadapi saya. Tetap kebersamai dan semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
5. Kepada diri saya sendiri Aulia MutiaraFani, Terimakasih karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri di berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

RIWAYAT PENULIS

Penulis bernama lengkap Aulia Mutiarafani, lahir di kota Pulau Burung pada tanggal 12 april 1999, yang terlahir dari pasangan Bapak Rusdianto, dan Ibu Samah.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 1 Tanjung Gading yang selesai pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke MTS Negeri 1 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2014, dan melanjutkan pendidikan di Perintis 2 Bandar Lampung selesai pada tahun 2017.

Pada tahu 2017 penulis melanjutkan diperguruan tinggi Universitas Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini jalur UM-PTKIN. Pada tahun 2020 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) Kelompok 271 di Kelurahan Tanjung Gading, Kecamatan Kedamaian dari 06 Juli sampai dengan 14 agustus 2020. Kemudian penulis melaksanakan Praktikum Pengalaman Lapangan (PPL) di RA AL-Amanah Bandar Lampung dari tanggal 06 Oktober sampai dengan 16 November 2020.





KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Yulan Puspita Rini, M.A selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Dr.Hj.Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan pengarahan,serta motivasisehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Neni Mulya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan pengarahan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
7. Kepala sekolah Taman Kanak – Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung

Bandar Lampung, 01 Agustus 2023
Penulis

Aulia Mutiarafani
NPM.1711070057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
PERSETUJUAN	vii
PENGESAHAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
RIWAYAT PENULIS	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Fokus dan Sub Fokus	10
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	11
I. Metode Penelitian.....	15
J. Sistematika Pembahasan	20

BAB II KERANGKA TEORITIK

A. Upaya Guru	21
1. Pengertian Upaya Guru	21
2. Jenis – Jenis Upaya Guru	25
3. Pentingnya Upaya Guru	26
4. Bentuk Upaya Guru dalam Megembangkan Kreativitas	27
B. Perkembangan Kreativitas	29
1. Pengertian Kreativitas	29
2. Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	37
3. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.....	39
C. Bermain Bahan Alam	46
1. Pengertian Bermain	46
2. Bahan Alam Sebagai Alat Bermain	52

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek	71
B. Data Penelitian	75
BAB IV ANALISIS PENELITIAN	
A. Analisis Data Penelitian	77
B. Temuan Penelitian	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	97
B. Rekomendasi	98
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul adalah suatu hal penting di dalam sebuah karya ilmiah karena judul menggambarkan isi daripada keseluruhan skripsi, sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam di Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung”.

Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu, sebagai berikut:

1. Upaya Guru

Upaya Guru merupakan usaha seorang pendidik dalam mendidik, mengajar, membimbing, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik untuk mencari jalan keluar guna memperoleh tujuan pendidikan. Upaya guru adalah suatu aktifitas guru yang dilakukan dalam rangka membimbing, mendidik, mengajar, dan melakukan *transfer knowledge* kepada anak didik sesuai dengan kemampuan dan keprofesionalan yang dimiliki, sehingga mencapai suatu yang diinginkan atau hendak dicapai.

2. Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Endang Rini Sukanti kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya

menjadi sesuatu yang yang bermakna atau bermanfaat. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna. Mengembangkan Kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas – luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide – ide, dan perasaan – perasaan yang memuaskan.

3. **Bahan Alam**

Bahan Alam adalah segala jenis bahan yang tersedia dilingkungan kita yang berasal dari alam sekitar dan bukan merupakan ciptaan atau rekayasa dari manusia.

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam di Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung” adalah untuk melakukan penelitian terhadap guru guna mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam.

B. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar

dan menepati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.¹

Pendidikan sangat berperan penting untuk menentukan sebuah perkembangan yaitu salah satunya Bahasa. Dengan Bahasa manusia dapat berkomunikasi dengan orang lain, baik itu berupa secara symbol, Bahasa. Dengan Bahasa manusia dapat berkomunikasi dengan orang lain, baik berupa secara symbol, lisan, Bahasa tubuh dan lain sebagainya. Dengan adanya Bahasa manusia dapat dimengerti dirinya, orang-orang yang berada disekitarnya, alam semesta dan sang maha penciptanya. Adapun ayat yang menjelaskan pertama kali terbentuknya Bahasa yaitu Q.S Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

“Dan dia ajarkan nama-nama (benda) semuanya, kemudia dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, Sebutkan kepada-ku nama semua (benda) jika kamu benar!”²

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa kemampuan dalam berbicara atau kemampuan Bahasa sangat penting dalam kehidupan, selain untuk mengungkapkan ide, pikiran dan gagasan seseorang juga dapat sebagai penyelesaian dari suatu permasalahan.

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar berkembang secara maksimal.

¹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Arrus Media, 2016), h.19

² Al-Qur'an Terjemah Al-Hikmah, Departemen Agama RI, Diterjemahkan Oleh Yayasan Penerjemah Al-Qur'an Disempurnakan Oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an (Jawa Barat: Diponegoro, 2014) Cetakan ke 10.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.

PAUD berfungsi untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal, sesuai dengan kemampuan bawaannya, bahkan sejalan dengan perkembangan otak manusia, dimungkinkan pendidikan mampu mengembangkan pribadi anak melampaui batas potensi atau bawaannya. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, kreativitas, Bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), spiritual, sosial, dan emosional.³

Jadi pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting karena bukan hanya fisik anak saja yang akan dikembangkan atau yang menjadi tujuan bagi sebuah lembaga pendidikan tersebut akan tetapi rohani yaitu berupa jiwa anak juga akan dikembangkan, jadi bukan hanya focus kepada sesuatu yang terlihat dari luar diri anak tersebut melainkan bagian dalam diri anak juga hal yang penting untuk dikembangkan.

Adapun fungsi adanya pendidikan anak usia dini tersebut tentunya untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yaitu moral, agama, kognitif, Bahasa, motorik (motorik kasar dan motorik halus), sosial emosional, dan seni. Dari perkembangan bahasa anak terdapat 4 perkembangan dan menyimak adalah salah satu pengembangan Bahasa anak yang sangat penting untuk dikembangkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono upaya adalah usaha mendidik dan mengembangkan cita – cita belajar. Upaya merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman bagi peserta didik

³ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.6

sehingga siswa dapat memiliki kemampuan akademis maupun kemampuan emosional.

Akan tetapi berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti di TK Harapan Jaya Bandar Lampung anak belum berkembang secara optimal ditunjukkan dengan data dibawah ini:

Tabel 1.1
Data Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak di TK
Harapan Jaya

No	Nama	Indikator Kreativitas					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Hazwan	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	Afdhal	BSB	MB	MB	BSH	MB	MB
3	Alif	BB	BB	BB	BB	BB	BB
4	Arsyilla	BB	MB	BB	BB	BB	BB
5	Aurelyfia	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
6	Azalea	BB	BSH	BB	BB	BB	BB
7	Adeeva	BB	BB	BB	BSH	BB	BB
8	Alicya	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
9	Bunga	BSH	BB	MB	BSH	BSH	BSH
10	Bilqis	BB	BB	MB	MB	BB	BB
11	Dimas	MB	BB	BB	BB	BB	BB
12	Elzio	BB	MB	BB	MB	MB	MB
13	Fadhil	BSH	MB	BB	BB	BB	BB
14	Keyra	MB	BB	MB	BB	BB	MB
15	Abidzar	BB	BB	BB	MB	MB	BB
16	Jumaidil	MB	BB	MB	BB	MB	MB
17	Nafis	BB	MB	BB	MB	BSH	MB

*Sumber: Observasi data dari guru kelas B1 di TK Harapan Jaya
Bandar Lampung*

Keterangan pencapaian perkembangan:

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Belum Berkembang apa bila anak masih perlu diberi contoh orang lain (guru, orang tua. Tenaga profesional, dan lain-lain) atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan screening awal.

Mulai Berkembang apa bila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orang tua. Tenaga profesional, dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan screening.

Berkembang Sesuai Harapan apa bila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

Berkembang Sangat Baik apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologisnya.⁴

Kreativitas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan setiap anak usia dini, karena tidak ada anak terlahir tanpa kreativitas. Kreativitas menjadi salah satu potensi yang perlu dikembangkan karena berkaitan dengan imajinasi pada pikiran anak. Imajinasi anak perlu dikembangkan karena berkaitan dengan imajinasi pada pikiran anak. Imajinasi anak perlu dikembangkan dalam berbagai bentuk atau perlu diwujudkan. Dalam hal ini kreativitas

⁴ Sigit Purnama, “pembelajaran anak usia dini” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

merupakan kemampuan untuk menyajikan sebuah gagasan baik itu suatu hal yang baru maupun yang sudah ada.⁵

Menurut Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas hubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengendalikan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.⁶

Proses dalam kreativitas sangatlah penting. Teori Wallas (2009:39) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Pada tahap persiapan adalah tahap untuk mengumpulkan data dan informasi. Di dalam tahap ini seseorang akan mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri

untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya secara sadar tetapi dalam alam prasadar. Di dalam tahap ini membutuhkan waktu yang tidak menentu. Tahap selanjutnya adalah iluminasi yaitu akan muncul ide-ide atau gagasan untuk memecahkan masalah. Tahap terakhir adalah verifikasi atau tahap evaluasi dimana ide atau gagasan baru yang muncul harus diuji dengan pemikiran yang kritis.

Kreativitas mampu membuat seseorang menciptakan atau menghasilkan karya yang baru. Kreativitas menghasilkan ide baru, selain itu dapat menciptakan bermacam-macam hal baru dan asli (Bruce, 2004). Kreativitas merupakan aktivitas imajinasi sehingga ketika produk yang dihasilkan muncul

⁵ Ihsan, Maulana, Farida Mayar, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*, Jurnal Pendidikan Vol.3 No.5 2019, h. 1142

⁶ Masganti Sit,dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016),h.1

akan bernilai asli). Ide maupun produk baru yang dihasilkan merupakan hasil dari imajinasi dan kreativitas yang ada di dalam diri.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat didefinisikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang ada di dalam diri seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan ataupun hasil karya berdasarkan dari hasil imajinasi seseorang.

Di dalam kreativitas terdapat empat dimensi (4P) yang saling berkaitan, yaitu *person*, *press*, *process* dan *product*. Keempat dimensi ini saling berkaitan, yaitu pribadi (*person*) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*process*) kreatif, serta dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk (*product*) kreatif. Kreativitas dimiliki oleh masing-masing pribadi yang unik dan berbeda-beda. Melalui proses kreatif maka akan menghasilkan produk yang kreatif. Kreativitas juga memerlukan dukungan dan dorongan dari dalam maupun dari luar lingkungan. Dengan begitu maka ide-ide akan muncul dan terus berkembang. Terdapat tiga kondisi dari pribadi yang kreatif, yaitu:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman
2. Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*)
3. Kemampuan untuk bereksperimen dan “bermain” dengan konsep-konsep.

Dari ketiga kondisi tersebut dapat diartikan bahwa pribadi yang kreatif, dapat secara terbuka untuk membagi pengalaman dengan orang lain. Dapat bersikap sesuai dengan keadaan lingkungan disekitar dia berada. Seseorang yang memiliki pribadi kreatif juga senang dan ingin mencoba dengan hal-hal baru.⁷

⁷ Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 8, No.1, Juni 2013

Berasarkan hasil survey peneliti di Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung diketahui permasalahan bahwa guru kurang berperan maksimal dalam perkembangan kreativitas anak. Dimana guru berdiri di depan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta duduk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru.

Pola pembelajaran seperti diatas sangat monoton karena interaksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersifat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun antar anak didik, sebab setelah penyampaian materi, anak didik diminta menulis atau menjawab soal pada lembar kerja atau kertas kerja yang diberikan oleh guru.

Merujuk pada observasi dan wawancara diatas, dapat peneliti deskripsikan bagaimana perkembangan kreativitas anak di kelas B1 Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung. Kurangnya guru memberikan stimulus bermain kepada anak sehingga anak menjadi bosan dan tidak aktif diperoleh melalui penilaian yang peneliti lakukan saat melakukan observasi pada anak.⁸

Berdasarkan latar belakang data hasil pra observasi, maka peneliti akan meneliti dengan judul “ **Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam di Taman Kanak – Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung** “

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan berbagai masalah sebagai berikut:

1. Guru dalam pelaksanaan belum memaksimalkan penerapan media bermain bahan alam yang berfungsi untuk mengembangkan kreativitas anak

⁸ Hasil Observasi Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung

2. Kurang berkembangnya aspek perkembangan anak terutama pada kreativitas anak
3. Kemampuan berimajinasi belum berkembang secara optimal

D. Fokus dan Sub Fokus

Berdasarkan Latar Belakang Masalah dan Identifikasi Masalah diatas, maka penelitian ini hanya difokuskan pada pembahasan perkembangan kreativitas anak yang belum termaksimalkan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung ?.”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Memperkuat teori tentang kreativitas anak yang dikembangkan melalui penggunaan media bahan alam dan memperkaya atau menambah pengetahuan.
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk:

a. Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi, bahan masukan bagi guru tentang kegiatan yang menunjang keberhasilan mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam

b. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan untuk semakin meningkatkan mutu pembelajaran.

c. Anak

Dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas anak dalam pelaksanaan proses belajar

d. Penulis

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang perkembangan kreativitas anak dalam bermain bahan alam.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian menggunakan pembelajaran bermain bahan alam dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu:

1. Nadia Fauziah, Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreatiivitas Anak, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 8, No.1, Juni 2013. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media bahan alam. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Bestari, Gunungsindur, Bogor, pada bulan November 2012. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan yang dilakukan melalui dua siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek

penelitian adalah anak PAUD Bestari Gunungsindur yang mempunyai masalah pada kreativitas. Berdasarkan persentase ketercapaian hasil penelitian ini, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini lebih fokus kepada mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.⁹

2. Sri Desi, Indra Jaya, Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat di Taman Kanak-kanak , Jurnal Kajian Anak Vol. (2)(02), (Januari-Juni 2021), Metode penelitian yang dilakukan adalah studi literatur. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian studi literatur adalah dengan cara mengumpulkan dan menelaah sumber-sumber yang relevan yang diambil dari jurnal, artikel, buku dan sumber lainnya yang terkait dengan masalah penelitian. Setelah mendapatkan kata yang diperlukan maka dilanjutkan dengan menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan menghubungkan antara masalah dengan konsep teori yang relevan. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini lebih fokus kepada mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.¹⁰
3. Nabila Fauziani, Atin Fatimah, Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam, Jurnal JPP PAUD UNTIRTA, Vol. 4 No.2 2017, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan yang terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, tindakan

⁹ Nadia Fauziah, Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 8, No.1, Juni 2013.

¹⁰ Sri Desi, Indra Jaya, Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat di Taman Kanak-kanak , Jurnal Kajian Anak Vol. (2)(02), (Januari-Juni 2021).

dan pengamatan serta refleksi. Pada siklus I diberikan sebanyak 8 kali tindakan dan pada siklus II pertemuan 2 penelitian sudah dinyatakan berhasil dengan kriteria keberhasilan kreativitas mencapai 70%. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berada di BKB Kemas IQRO Serang-Banten yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui catatan lapangan, observasi, catatan wawancara dan dokumentasi. Sebelum tindakan, hasil observasi menunjukkan persentase sebesar 27%. Pada siklus I, kreativitas anak meningkat sebesar 57%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 30% dari pra tindakan ke siklus I. Dari siklus II, perkembangan anak mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 87%. dengan kata lain, kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan mencetak menggunakan bahan alam. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini lebih fokus kepada mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.¹¹

4. Helnita, Rita Novita, Lili Kasmini, Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak, Volume II Nomor 2. Oktober 2015, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi anak didik. Penelitian telah dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh dan Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Permata Sunnah Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan di TK Permata Sunnah Banda Aceh pada tanggal 23 maret 2015 sampai dengan tanggal 06 april 2015. Penelitian ini

¹¹ Nabila Fauziani, Atin Fatimah, Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam, Jurnal JPP PAUD UNTIRTA, Vol. 4 No.2 2017.

terdiri dari empat kali pertemuan dua kali untuk pertemuan pre-test dan dua kali untuk pertemuan post-test dari dua kegiatan yaitu bubur Koran dan melukis dengan 5 jari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain sentra bahan alam kelompok B TK Permata Sunnah Banda Aceh berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini lebih fokus kepada mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.¹²

5. Sartika M. Taher, Erni Munastiwi, Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta, Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Volume. 4 No. 2. Juni 2019, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu melalui proses pembelajaran sentra yaitu: sentra imtaq, bahan alam, balok, persiapan, bermain peran, seni dan ekstra. 2) Terdapat 8 peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu: guru sebagai pendidik, motivator, penasehat, teladan, pengajar, pembimbing, pelatih dan pengevaluasi (3) faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu manajemen waktu, kondisi lingkungan, sarana prasarana, rangsangan mental, dorongan internal dalam diri anak dan peran guru. Sedangkan faktor

¹² Helnita, Rita Novita, Lili Kasmini, Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terdapat Perkembangan Kreativitas Anak, Volume II Nomor 2. Oktober 2015.

penghambatnya yaitu: peran keluarga, rasa emosional anak yang berlebihan dan pengawasan guru guru yang terlalu ketat dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini lebih fokus kepada mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.¹³

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁴

Menurut Boygan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif ini peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Miles dan Huberman menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah dilakukan melalui kontak yang intens dan lama dengan bidang atau situasi kehidupan. Situasi ini biasanya dangkal atau normal, mencerminkan kehidupan sehari-hari individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi.¹⁵

Penelitian Kualitatif bersifat deskriptif, artinya hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau partisipan melalui pengamatan dengan semua varian serta hrus

¹³ Sartika M. Taher, Erni Munastiwi, Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi' in Yogyakarta, Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Volume. 4 No. 2. Juni 2019.

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet,2017),h.3

¹⁵ Ibid, h.41

dideskripsikan dalam catatan kualitatif yang terdiri atas catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pribadi, catatan teoritis, dan catatan metologis.¹⁶

Peneliti menggambarkan kondisi yang terjadi dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, guna memperoleh informasi-informasi mengenai pembelajaran untuk usaha menggali kreativitas melalui bermain bahan alam pada peserta didik di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.

2. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian TK Harapan Jaya Bandar Lampung. Karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya guru penggunaan media bermain bahan alam dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun ajaran 2022/2023 di kelas B1 TK Harapan Jaya Bandar Lampung.

3. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan menjadi focus penelitian adalah responden yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti yaitu wali kelas di kelas B1 TK Harapan Jaya Bandar Lampung.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam.

¹⁶ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Raja Grafindo Persada, 2012), h71

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini peneliti mengungkapkan bahwa peneliti menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi).¹⁷

b. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (Interviewer) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang di wawancarai (Interviwee) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.¹⁸

c. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini sebagai pelengkap yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung.

5. Teknik Pengumpulan Data

Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini menggunakan celemek cerita. Di dalam penelitian ini data di analisis menggunakan deskriptif kualitatif. Untuk memperkuat dari data maka dilengkapi dengan teori dari

¹⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, 145.

¹⁸ Lexy. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 186.

para ahli. Setelah data di analisis, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan yaitu dengan cara induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tersebut atau menjadi hipotesis.¹⁹ Adapun alur analisis ini yaitu sebagai berikut:

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari peneliti kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, jika peneliti dalam penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam mereduksi data.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi langkah selanjutnya yaitu mendisplaykan data. penyajian data dapat dilakukan menggunakan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif yaitu teks yang bersifat naratif. Tujuan dari penyajian data yang bersifat naratif ini untuk memudahkan menjelaskan tentang suatu peristiwa sehingga memudahkan dalam

¹⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2015), 335.

pengambilan kesimpulan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menguji keabsahan hasil temuan data penelitian dengan uji kredibilitas. Uji kredibilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti. Ada 6 cara untuk menguji kredibilitas data, namun penulis hanya menggunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian, yakni:

- a. Perpanjangan Pengamatan. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan berarti peneliti kembali ke sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.
- b. Peningkatkan Ketekunan. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.
- c. Triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah pengujian untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
- d. Menggunakan Bahan Referensi. Bahan referensi yang dimaksud adalah adanya adanya data pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti seperti mencari sumber data lain yang berasal dari perpustakaan, buku-buku serta literatur lain yang menunjang dalam penulisan hasil penelitian tersebut.²⁰

²⁰ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h.117-122

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan tugas akhir ini selanjutnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian dari penegasan judul, latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, kajian peneliti terdahulu yang relevan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KERANGKA TEORITIK

Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah teori mengenai Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak, dan Teori tentang Bermain Bahan Alam.

BAB III DESKRITIF OBJEK PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang gambaran sekolah dalam penelitian baik sejarah singkat, profile, letak geografis sekolah, visi misi, data guru dan penyajian fakta dan data penelitian.

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

Bab ini berikan tentang analisis data penelitian dan temuan-temuan yang ada saat penelitian berlangsung baik pelaksanaannya langkah-langkahnya dan pembahasan yang terjadi saat penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan simpulan dari hasil penelitian selama berlangsung dan rekomendasi dari hasil kesimpulan.

BAB II

KERANGKA TEORITIK

A. Upaya Guru

1. Pengertian Upaya Guru

Dalam kegiatan belajar mengajar guru memiliki peran penting karena dapat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik. Tentunya guru memiliki tugas yang harus dilakukan agar dapat menjalankan pembelajaran yang efektif untuk peserta didiknya, yaitu dengan upaya. Upaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti usaha atau kegiatan yang mengerahkan tenaga dan pikiran untuk mencapai tujuan. Upaya merupakan ikhtiar, usaha, akal untuk mencapai suatu maksud, memecahkan permasalahan-permasalahan dan mencari jalan keluar.

Sebelum menjelaskan pengertian upaya guru perlu dijelaskan satu persatu antara upaya dan guru. Pentingnya suatu upaya adalah untuk dapat mengatur perilaku seseorang pada batas tertentu dapat pula meramalkan perilaku lain. “upaya adalah usaha, syarat untuk mencapai suatu maksud”.²¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa upaya adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mencari jalan keluar guna memecahkan masalah.

Sedangkan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.²²

²¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 1109

²² Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT RajGrafindo Persada, 2011), h.54

Upaya guru adalah suatu aktifitas guru yang dilakukan dalam rangka membimbing, mendidik, mengajar, dan melakukan *transfer knowledge* kepada anak didik sesuai dengan kemampuan dan keprofesionalan yang dimiliki, sehingga mencapai suatu yang diinginkan atau hendak dicapai.

Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Guru seharusnya memiliki persyaratan sebagai berikut:

- a) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b) Mempunyai kesadaran akan tugasnya disertai tanggung jawab
- c) Rasa wajib melaksanakan tugasnya disertai rasa tanggung jawab
- d) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peserta didik
- e) Senantiasa meningkatkan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang dimilikinya
- f) Membina hubungan baik dengan masyarakat dan mengikuti perkembangan masyarakat
- g) Membina nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, bangsa, dan negara.²³

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa upaya guru merupakan usaha seorang pendidik dalam mendidik, mengajar, membimbing, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik untuk mencari jalan keluar guna memperoleh tujuan pendidikan.

²³ Zulkifli Rusby, Najmi Hayati, Indra Cahyadi, *Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar*, Jurnal Al- Hikmah Vol.14, No. 1, April 2017

Demikian juga guru dalam proses belajar-mengajar harus memiliki kemampuan tersendiri guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar-mengajar pada khususnya.

Menurut Anggun. Dkk , Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.²⁴

Seorang pendidik atau guru perlu memahami nilai dan pengajaran selama proses berinteraksi dengan peserta didiknya. Nilai tersebut berkaitan dengan pengembangan kepribadian peserta didiknya untuk menjadi lebih baik, sedangkan pengajaran adalah berkenaan dengan cara menyampaikan atau proses interaksi antara dirinya dengan peserta didik sehingga bahan yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didiknya

Menurut Yamin & Maisah Guru adalah salah satu faktor yang menentukan berbagai keberhasilan murid dalam suatu proses pembelajaran di kelas, untuk itu profesionalitas guru dalam suatu pembelajaran sangatlah dirasakan penting.²⁵

Menurut Miranda, Kemerdekaan psikologis merupakan syarat internal kreativitas, kemerdekaan psikologis merujuk pada suatu kebebasan untuk melakukan aktivitas berfikir dan bertindak tanpa perasaan tertekan oleh suatu target dan rasa terhambat. Kemerdekaan psikologis melekat dalam diri individu

²⁴ Anggun, dkk. (2016). Upaya Guru untuk Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini di Gugus. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 1. No. 1. hlm.2

²⁵ Yamin & Maisah, (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

seorang anak, dan membimbing mereka untuk bermain dengan elemen dan konsep-konsep. Anak yang memiliki rasa merdeka secara psikologis cenderung terbuka terhadap ide dan pengalaman baru.²⁶

Menurut Monawati, Guru perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran disekolah, seorang guru diharuskan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran disekolah.

Menurut Humaidi, Keberadaan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan anak bangsa, sehingga diharapkan guru harus memenuhi persyaratan menjadi seorang guru yang profesional. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 mengatur tentang guru dan dosen pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa guru adalah pendidik yang profesional memiliki tugas utama sebagai mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi siswa pada jenjang pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang menengah.²⁷

Menurut Pratiwi, dkk, Guru diharapkan dapat membimbing semua siswa agar siswa tersebut dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya serta meningkatkan motivasi belajar disekolah. Motivasi merupakan hal yang dibutuhkan siswa dalam setiap pembelajaran, dengan motivasi siswa menjadi bersemangat dalam menyelesaikan tugas sehingga mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

²⁶ Miranda, D. (2016). Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*. Vol. 1. No. 1

²⁷ Humaidi & Sain. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 5. No. 2.

²⁸ Pratiwi, G, dkk (2019). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol 6. No. 1 Hlm. 55.

Menurut Yamin, Tujuan dasar pembelajaran adalah mentransfer ilmu pengetahuan secara efektif dan menyeluruh dalam artian bahwa proses pembelajaran untuk membentuk pola berpikir dalam konsep pengetahuan yang lengkap dan detail, sehingga perlu strategi yang efektif pula dalam mencapai proses tersebut. Dalam pengaruhnya lebih lanjut dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan kepribadian anak.²⁹

2. Jenis – Jenis Upaya Guru

Berjalannya proses pembelajaran dipengaruhi oleh adanya seorang guru yang secara langsung berinteraksi dengan siswa di dalam kelas dan keberhasilan dari suatu pembelajaranpun ditentukan oleh guru itu sendiri. “ gurulah yang memegang peran yang sangat penting penting dalam membuat siswa mengerti dan paham mengenai pelajaran yang diajarkan”.³⁰

Anak usia dini belajar melalui indra dan permainan. Maka kretivitas juga dikembangkan melalui kedua hal itu, harus diupayakan indra anak menangkap banyak hal bervariasi, baik bentuk, warna, jenis, dan ragamnya. Upayakan permainan yang disuguhkan selalu baru dan bukan itu saja. Beberapa jenis upaya guru dalam menumbuhkan kretivitas anak usia dini :

1. Mengembangkan tema lebih jauh, lebih luas, lebih dalam dan lebih variatif, tidak menyerah sebatas digariskan kurikulum.
2. Menggunakan ide – ide untuk meramu sesuatu yang menarik untuk disajikan kepada anak. Harus menyusun dan menyajikan kreativitas yang baik dan disukai anak. Sajikan pembelajaran yang selalu

²⁹ Yamin & Maisah, (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung PersadaPress.

³⁰ Pupuh Fathurrohman dan Aa Suryana, *Guru Profesional*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), h. 13

berbeda, baik metode pembelajaran, sumber atau media belajar yang digunakan.

3. Menyuguhkan pembelajaran yang selalu baru atau diperbarui, terutama menyangkut sumber belajar, media yang digunakan dan jenis permainan.
4. Jangan tuntaskan tugas kegiatan dalam pembelajaran, tetapi sisakan 1/3 bagian kesempatan bagi anak untuk berfikir, berbuat mandiri sesuai kreasinya.
5. Minat anak terhadap sesuatu adalah awal tumbuhnya kreativitas, minat adalah kendaraan anak untuk memacu kreativitas.
6. Kreativitas dapat muncul melalui berbagai kegiatan yang disukai anak.³¹

Berdasarkan beberapa jenis upaya guru diatas dapat dipahami bahwa munculnya kretivitas anak sangat bergantung dari upaya guru agar membuat anak menjadi anak kretif, dan dapat dipahami juga bahwa upaya yang dilakukan guru sangat berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran.

3. Pentingnya Upaya Guru

Upaya guru yang amat penting dalam pendidikan adalah pada masa kanak – kanak yang sekitar usia dua tahun sampai enam tahun. Beberapa alasan dikemukakan oleh para pakar adalah:

1. Masa ini merupakan dasar bagi perkembangan potesnsi intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan moral religius.
2. Sosialisasi sangat bermakna pada masa ini
3. Berbagai pengaruh lingkungan sangat mudah mempengaruhi anak pada masa ini. Walaupun

³¹ Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT gramedia,2013), h. 239

membicarakan masa kanak – kanak bukan berarti perkembangan lain diabaikan hal ini diterangkan pada bagian khusus perkembangan anak. Jauh sebelum adanya upaya- upaya ilmiah terhadap pemahaman perkembangan anak, sudah ada keyakinan – keyakinan tradisional (tradisional beliefs) tentang anak yang dianut oleh orang tua dan guru.³²

Pentingnya upaya guru selain menguasai materi pembelajaran, seorang guru juga harus menguasai metode yang akan mereka gunakan dalam proses kegiatan belajar dan menyiapkan alat serta media pembelajaran dengan lengkap supaya proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Proses kegiatan pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas seperti seorang ibu yang sedang masak di dapur. Jika mereka tidak benar-benar memahami apa yang ingin dimasak, alat dan bahan yang digunakan dan cara memasaknya, maka hasil yang akan diberikan tidak maksimal. Begitu juga dengan seorang guru, mereka harus menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan, menyiapkan media pembelajaran dan metode belajar yang akan diterapkan di dalam kelas.

Dari beberapa alasan di atas yang dikemukakan para pakar upaya yang amat penting untuk perkembangan anak yang dimulai dari masa kanak – kanak. Upaya guru dalam pembelajaran yaitu tersedianya media atau sumber belajar, tersedianya media atau sumber belajar yang memfasilitasi anak dalam mengembangkan berbagai aspek.

4. Bentuk Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas

Bentuk-bentuk upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, antara lain:

³² Sofyan, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 29

a) Ulangan

Memberikan ulangan kepada peserta didik bertujuan untuk peserta didik giat belajar oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Perlu diingat bahwa ulagan ini jangan terlalu sering diadakan karena akan membuat peserta didik akan menjadi bosan.

Ulangan di sekolah dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu ulangan harian, ulangan semester dan ulangan kenaikan kelas. Ulangan harian merupakan ujian formatif, yaitu setelah selesai suatu pokok bahasan tertentu. Biasanya berupa pertanyaan lisan, kuis, tugas individu, dan tugas kelompok yang berfungsi untuk mengukur kompetensi siswa setelah belajar satu pokok pembahasan. Ulangan semester merupakan ulangan sumatif, yaitu merangkum seluruh kompetensi siswa setelah mempelajari beberapa pokok bahasan. Sedangkan ulangan kenaikan kelas digunakan untuk mengukur kemampuan tiap siswa dalam kelas tertentu dan hasilnya dijadikan dasar sebagai penentuan apakah siswa tersebut naik kelas berikutnya atau tidak.³³ ulangan. Tentu mereka akan mempersiapkan dengan baik dan belajar dirumah.

b) Hadiah

Hadiah dapat diberikan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya memberi hadiah pada akhir tahun kepada peserta didik yang dapat menunjukkan hasil belajar yang baik, memberi hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan. Dengan memberikan iming-iming hadiah untuk peserta didik yang berprestasi dan aktif dalam kelas akan membuat mereka menjadi giat untuk belajar.

³³ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 25

c) Hukuman

Hukuman merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa belajar. Sebagai *reinforcement* yang negatif memberikan hukuman dengan tepat dapat menjadi alat untuk motivasi. Pendapat tersebut meskipun memberikan hal yang terkesan negatif dan membuat peserta didik tidak senang, akan tetapi apabila diberikan secara tepat dan bijak hukuman bisa menjadi dorongan untuk peserta didik agar giat belajar. Untuk itu pendidik harus memahami prinsip-prinsip dalam memberikan hukuman.

d) Memberikan Pujian

Dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, perlu adanya pujian yang ditujukan kepada peserta didik yang telah berhasil dan sukses menyelesaikan tugas. Pujian apabila diberikan secara tepat akan mendorong peserta didik untuk giat belajar, karena itu pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya pujian peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar.³⁴

B. Perkembangan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.³⁵

³⁴ Ali Imron, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), 55.

³⁵ Riri Dwi Kusumastuti, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 001 Ponorogo*, (FATIK IAIN Ponorogo, 2019)

Menurut Wahyudi (dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati), kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas – luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide – ide, dan perasaan – perasaan yang memuaskan.³⁶

Menurut sudut pandang psikologi, kreativitas dianggap sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan atau memiliki gagasan baru yang sebelumnya tidak pernah dipikirkan. Kreativitas anak tidak dapat berkembang apabila anak tumbuh dalam lingkungan yang otoriter, dimana segala sesuatu yang dilakukan anak harus sesuai dengan aturan tertentu. Perkembangan kreatifitas anak usia dini juga dipengaruhi oleh motorik halus dan kasar, semakin meningkat perkembangan motorik halus dan kasar maka semakin meningkat perkembangan kreatifitas anak. Sebaliknya jika perkembangan motorik halus dan kasar menurun maka perkembangan kreatifitas anak juga menurun.

Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.

Alasan kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, dengan kemampuan berfikir dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, bersibuk diri dengan kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Mengembangkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi sejak dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir

³⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017), h.71

kreatif. Stimulasi yang tepat diharapkan dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya. Dalam mengembangkan kreativitas anak guru dapat menggunakan media pembelajaran, media dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sangat penting digunakan, karena perkembangan anak usia dini berada pada masa berfikir konkrit. Anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu yang nyata melalui media yang konkrit.

Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada umumnya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegembiraan dan aktivitas yang kreatif. Dalam hal aktivitas belajar, anak kreatif menunjukkan sikap kemandirian dan percaya diri yang baik. Kreativitas dapat diartikan:

- 1) Kemampuan Menanggapi
- 2) Kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan permasalahan
- 3) Kemampuan interlegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi
- 4) Kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru

Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: Kelenturan (*fleksibility*), Kelancaran (*fluencely*), Kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*inetellegency*). Inti dari Kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam

kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran – pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pikiran dan kreativitas. Kreativitas alami anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar, dengan kata lain kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif hasil pemikiran.³⁷

Anak kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena mereka penasaran dengan apa yang baru saja mereka lihat. Kreativitas tidak akan tumbuh jika anak tidak mendapatkan dukungan dari orang-orang disekitar anak. Proses dibutuhkan dalam mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas tidak akan muncul jika kegiatan atau stimulasi yang diberikan oleh guru tidak bervariasi dan beragam. Kreativitas anak usia prasekolah tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak dan melalui bermain maka memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya. Kegiatan yang diberikan pada anak ini dapat membuat anak berpikir kreatif dan belajar untuk memecahkan masalah.

³⁷ Khasan Ubaidillah, *Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak; Studi Kasus RA Ar-Rasyid, At- Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4 No. 2, 2018, h.163

Sedangkan menurut Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas hubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengendalikan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.³⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang berbeda – beda dan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide yang memiliki nilai manfaat dimana hasil dari gagasan diperoleh melalui aktivitas imajinatif.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنِّ وَّالٍ ﴿٢٩﴾

Artinya :” sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan seseorang apabila seseorang ini tidak mau merubah yang ada pada dirinya sendiri “ (Q.S Ar-Ra’d :29)

bahwa dengan kreativitas akan mampu merubah keadaan seseorang dari tidak baik menjadi baik, dari kekurangan menjadi kecukupan untuk membangun kreatifitas anak dalam islam sangatlah dianjurkan.

Berikut ayat Al-Qur’an Q.S. An-Nahl ayat 76 yang berhubungan dengan kretivitas anak usia dini :

³⁸ Masganti Sit,dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016),h.1

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
 لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Kreativitas anak usia dini ditandai dengan memiliki fantasi dan imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan duni nyata. Anak yang kreatif sensitive terhadap stimulasi, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas, dan cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas.³⁹

Potensi kreatif dapat dilihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplor apapun yang ada di sekitarnya. Akan tetapi, terkadang anak yang kreatif tidak mendapatkan fasilitas akibat orang tuanya tidak mampu sehingga anak dapat mengaktualisasikan dirinya. Namun, anak yang kreatif bisa menggunakan saran seadanya yang ada dirumah maupun di sekolah untuk berkreasi.⁴⁰

Pentingnya pengembangan kreativitas Anak Usia Dini Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

1. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia
2. Bersibuk diri secara kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan

³⁹ Ihsan Maulana, Farida Mayar, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 3 No. 5 2019, h. 1142

⁴⁰ Ria Astuti, Thorik Aziz, *Integritas Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kansius Sorowajan Yogyakarta*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 3 No. 2 2019, h. 296

3. Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru.

Sedangkan menurut Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan

dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah, kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan ide /produk baru/orisinal yang memiliki nilai manfaat dimana hasil dari gagasan/produk diperoleh melalui aktivitas imajinatif atau proses sintesis hasilnya bukan hanya pemikiran yang dirangkum, tetapi juga pembentukan model baru dan

informasi komprehensif yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.⁴¹

Kreativitas dapat terwujud dalam segi kehidupan, dimana saja dan oleh siapa saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Namun, bakat kreatif perlu dilatih dan dipupuk serta dikembangkan sejak usia dini.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.⁴²

Selanjutnya, Utami Munandar mengemukakan bahwa ciri – ciri kreativitas sebagai berikut :

- a) Dorongan ingin tahu besar
- b) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d) Bebas dalam menyatakan pendapat
- e) Mempunyai rasa keindahan
- f) Menonjol dalam suatu bidang seni
- g) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- h) Rasa humor tinggi
- i) Daya imajinasi kuat
- j) Keaslian (orisinalitas) tinggi
- k) Dapat bekerja sendiri

⁴¹ Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Vol. 4, No. 2, Desember 2016

⁴² Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta, : Kencana, 2011), h. 15

- l) Senang mencoba hal – hal yang baru
- m) Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (elaborasi)⁴³

2. Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan baik di dalam rumah, atau di alam bebas, baik dengan menggunakan alat-alat permainan buatan maupun benda-benda alam dan situasi alam kehidupan yang berada disekitar kita. Dalam Al-Qur'an alkarim perkembangan merupakan proses perubahan secara bertahap dan kesinambungan individu dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, sampai masa remaja.

Mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (*creative teaching*), kepala sekolah yang kreatif (*creative leadership*) dan lingkungan yang kreatif. Pengembangan kreativitas dalam konteks bangsa untuk menyiapkan warga bangsa dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif (global). salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya.

Pengembangan kreativitas bertujuan dalam upaya peningkatan mutu atau kualitas pendidikan. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan dapat didorong oleh tiga aspek antara lain; mengajar yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif, dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas peserta didik dan oleh etos guru yang mempertahankan

⁴³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, : PT Bumi Aksara, 2017), h. 77

sikap terbuka terhadap peserta didik dan melakukan refleksi. Artinya guru kreatif dapat mengembangkan desain imajinatif dengan melakukan perencanaan bagaimana proses pembelajaran yang akan terjadi dan bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Pengembangan kreativitas dalam kelas (pembelajaran) akan menghasilkan peserta didik kreatif dan peserta didik yang kreatif pada umumnya memiliki kemampuan lebih tinggi dan tangguh dibanding peserta didik biasa (tidak kreatif). Kemampuan berfikir kreatif sebagai komponen kreatif akan menghasilkan pembelajaran efektif atau lebih jauh mengembangkan daya nalar tinggi yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan pembelajaran. Demikian, peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir kreatif akan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dalam belajar dan memiliki daya dorong kuat, percaya diri serta kemampuan berfikir yang tinggi.

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif pada anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat alami yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sikap alami anak usia dini yang mendasar dan sangat menunjang tumbuhnya kreativitas tersebut, antara lain pesona, dan rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu dan banyak bertanya.

Kreativitas pada anak didasari oleh gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak yang kreatif sangat sensitive dengan adanya stimulus. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya, anak tidak dibatasi apapun. Yang artinya mereka memiliki kebebasan dan keluasaan dalam beraktivitas kreatif. Kreatifitas anak usia

dini juga ditandai dengan kemampuan bentuk imajinal konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya.

Menurut Mayesty terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- g. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.⁴⁴

3. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Guru merupakan komponen terpenting ketika mengadakan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Walaupun demikian, guru merupakan sosok yang ditiru, digugu dan diteladani baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian. Oleh karena itu, seorang guru sangat berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku baik diluar sekolah maupun dalam proses pembelajaran.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan baik di dalam rumah, atau di alam bebas, baik dengan

⁴⁴ Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usi 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*, (UIN Raden Intan Lampung.: Lampung), h.8

menggunakan alat-alat permainan buatan maupun benda-benda alam dan situasi alam kehidupan yang berada disekitar kita. Menurut Mayesty terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- a) Membantu anak menerima perubahan
- b) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaanya
- e) Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f) Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g) Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h) Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya

Lingkungan keluarga sebagai wadah yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Upaya orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak meliputi:

- a) Bila seorang anak menunjukkan penemuannya, maka berilah pujian untuk memberikan semangat
- b) Latihlah anak untuk merencanakan aktivitas keluarga
- c) Berikanlah ruang khusus untuk bereksperimen dan dibuat kondusif agar bersikap positif terhadap lingkungannya
- d) Orang tua supaya membiasakan anak-anak menghadapi tantangan dan rangsangan supaya kreatif
- e) Anak supaya dilatih untuk berpikir kreatif

- f) Anak yang sedang asyik dengan pekerjaannya jangan diganggu
- g) Orang tua harus memberi motivasi supaya anak dapat mengikuti atau melaksanakan idenya sendiri
- h) Anak jangan diajari setiap langkah⁴⁵

Guru merupakan pelaksana dalam berbagai kegiatan disekolah, terutama dalam lembaga pendidikan anak usia dini. Guru sebagai pendidik harus mampu menjadi tauladan yang baik bagi anak didiknya. Peran guru disini sangat berpengaruh dalam keberhasilan sebuah lembaga. Adapun peran-peran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Guru sebagai Pendidik

Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh panutan, dan identifikasi bagi anak didik dan lingkungan sekitar pada umumnya. Oleh karena itu, untuk menjadi guru PAUD harus mempunyai standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup pengembangan kreativitas, tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.

Guru merupakan pendidik, tokoh, panutan serta identifikasi bagi para murid yang di didiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, tentunya menjadi seorang guru harus memiliki standar serta kualitas tertentu yang harus dipenuhi. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik.

b. Guru sebagai Motivator

Motivator merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas tertentu. Dalam pendidikan motivasi berarti dorongan serta dukungan untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian motivasi ini mengarah

⁴⁵ Barkah Lestari, *Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak*, (Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta), h. 23

kepada pendidikan bahwa dalam setiap keputusan menggunakan metode pendidikan yang melibatkan motivasi anak didiknya agar aktif dalam belajar. Proses pembelajaran akan berhasil mana kala anak didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar kepada anak didik. Untuk memperoleh belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan semangat belajar anak didik, sehingga terbentuk perilaku belajar yang efektif. Proses kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika murid-murid di dalamnya memiliki motivasi yang tinggi. Guru memiliki peran yang penting untuk menumbuhkan motivasi serta semangat di dalam diri siswa dalam belajar.

c. Guru sebagai penasehat

Guru adalah seorang penasehat bagi peserta didik, bahkan bagi orang tua. Untuk itu, sangat dibutuhkan seorang guru yang bertindak sebagai penasehat yang siap membantu anak didik yang mengalami kesulitan. Dalam proses pembelajaran guru bertindak sebagai penasehat yaitu memberikan nasehat dan motivasi serta bimbingan kepada anak didik. Dengan demikian, peran tersebut dapat membentuk kepribadian dalam berpikir positif bagi anak didik. Guru berperan menjadi penasehat bagi murid-muridnya juga bagi para orang tua, meskipun guru tidak memiliki pelatihan khusus untuk menjadi penasehat. Murid-murid akan senantiasa akan berhadapan dengan kebutuhan dalam membuat sebuah keputusan dan dalam prosesnya tersebut membutuhkan bantuan guru. Agar guru dapat memahami dengan baik perannya sebagai penasehat serta orang kepercayaan yang lebih dalam maka sudah seharusnya guru mendalami mengenai psikologi kepribadian.

d. Guru sebagai Teladan

Keteladanan memiliki peran yang sangat signifikan dalam upaya mencapai keberhasilan di lembaga pendidikan. Oleh karena itu keteladanan ini berupa contoh yang baik kepada anak didik, baik dalam ucapan maupun dalam perbuatan. Begitupun keteladanan yang dilakukan oleh guru yaitu selalu memberikan contoh kegiatan yang menumbuhkan kreativitas anak didik seperti membuat mobil lalu anak mencontohkan sesuai imajinasi dari masing-masing anak didik.

e. Guru sebagai Pengajar

Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi, kematangan, rasa aman, dan keterampilan guru dalam berkomunikasi. Sebagai pengajar guru lebih ditekankan pada aspek pencapaian ilmu baru bagi anak didik. Peran ini tidak dipahami secara kaku bahwa menyampaikan ilmu harus menggunakan metode ceramah. Akan tetapi, guru memiliki tanggung jawab untuk merancang pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian hasil kegiatan anak didik. Sama halnya dengan menggali kreativitas. Anak didik tercermin dari kegigihan guru dalam mengajar untuk menemukan makna dari kegiatan tersebut. Peran ini menunjukkan bahwa mereka sangat menekankan kepada anak didik terhadap kegiatan yang mereka lakukan.

f. Guru sebagai Pembimbing

Guru pembimbing diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan dengan pengetahuan dan pengalamannya. Istilah perjalanan tersebut tidak hanya menyangkut perjalanan dengan pengetahuan dan pengalamannya. Istilah perjalanan tersebut tidak hanya menyangkut perjalanan fisik tetapi juga menyangkut perjalanan mental, emosional, kreativitas, moral dan spiritual

yang lebih dalam. Dalam proses pembelajaran sebagai pembimbing sangat dibutuhkan anak didik dalam mengoptimalkan dan mengarahkan tahap perkembangannya anak didik baik itu perkembangan emosional, kognitif, kreativitas, moral, maupun spiritual. Guru dapat dikatakan sebagai pembimbing perjalanan, yang mana berdasar pengetahuan serta pengalamannya dan memiliki rasa tanggung jawab dalam kelancaran perjalanan tersebut. Perjalanan ini tidak hanya sola fisik namun juga perjalanan mental, kreatifitas, moral, emosional dan spritual yang lebih kompleks dan dalam.

g. Guru sebagai Pelatih

Guru sebagai pelatih diarahkan agar mampu memberikan pembelajaran dalam aspek kreativitas, kognitif maupun motorik. Pelatihan yang dilakukan untuk memperhatikan kompetensi dasar, materi dan memperhatikan perbedaan anak didik serta lingkungannya. Pelatihan yang dilakukan oleh guru tercermin dari setiap tindakan yang dilakukannya. Hal ini, dengan menekankan kepada anak didik untuk beraktivitas dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru berusaha keras untuk melatih anak didik untuk mencoba sesuai dengan imajinasinya. Guru Sebagai Pelatih Proses pendidikan serta pembelajaran tentunya membutuhkan latihan ketrampilan, entah itu dalam intelektual ataupun motorik. Dalam hal ini guru akan bertindak sebagai pelatih untuk mengembangkan ketrampilan tersebut.

h. Guru sebagai Pengevaluasi

Penilaian atau evaluasi merupakan aspek perkembangan yang paling kompleks karena melibatkan banyak latar belakang. Tidak ada pembelajaran tanpa penilaian. Karena penilaian

merupakan proses menetapkan kualitas belajar untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran anak. kemampuan mengevaluasi sangat dibutuhkan karena tidak ada pembelajaran tanpa evaluasi sebagai alat penentu tercapai pembelajaran. Sebagai mengevaluasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bukti kongkrit bahwa proses evaluasi yang dilakukan sejalan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh anak didik.

Bahkan dalam Al-Qur'an telah menyerukan tentang anak seperti Dalam surat Al-kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ
 خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : “harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”

Dari ayat al-quran diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari allah swt. Namun tergantung kepada orang tua dan juga lingkungannya cara mendidik dan juga lingkungannya cara mendidik dan juga merawat mereka.

Adapun pendidikan anak usia dini (PAUD) Pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak

untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Adapun ayat-ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar pendidikan bagi anak usia dini adalah:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ
لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٠١﴾

Artinya : “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”.

C. Bermain Bahan Alam

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (M. Hariwijaya, 2009 : 103). Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah : setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan .

Vygotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan yang konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membuat menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan.

Sylva, Bruner dan Paul (1976 : 155) menyatakan bahwa dalam bermain prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang

ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa kanak – kanak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak.

Menurut Singer mengemukakan bahwa , bermain dapat digunakan anak – anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.⁴⁶

Bermain Merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi anak-anak, bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, perhatian, kasih sayang dan sebagainya. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. melalui bermain anak mendapatkan pengalaman hidup yang nyata, menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri. Bermain adalah unsure yang penting untuk perkembangan anakbaik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan social.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang timbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan, “Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” Menurut Bettelheim, “Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturanlain kecuali yang ditetapkan pemainsendiri dan

⁴⁶ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Gorontalo dan Kediri:CV.Adjie Media Nusantara, 2018), h. 4

tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luas.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembiasaan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Dengan demikian bermain merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius.

Menurut Frank dan Theresa Caplan, dalam permainan ada 16 nilai bermain bagi anak, yaitu:

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sukarela
- c. Bermain member kebebasan anak untuk bertindak
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
- e. Bermain mempunyai unsure berpetualang di dalamnya
- f. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan
- h. Hubungan antar pribadi.
- i. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
- j. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- k. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu

- l. Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa
- m. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- n. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
- o. Bermain dapat distruktur secara akademis
- p. Bermain merupakan kekuatan hidup
- q. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan anak usia dini dengan menggunakan metode bermain merupakan syarat mutlak yang tidak bisa diabaikan. Bagi anak usia dini belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Jeffrey, McConkey dan Hewson berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak, diantaranya adalah.

- a. Bermain dari munculnya dari dalam diri anak: Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri, dalam hal ini bermain dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan.
- b. Bermain harus bebas dari aturan, yang mengikat, kegiatan untuk menikmati: Bermain pada anak usia dini harus berbebas 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: Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik ataupun mental.

- d. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil: Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak, di sini anak mengenal dan mengetahui apa yang dimainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain: Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi orang dewasa, karena jika bermain didominasi orang dewasa maka anak tidak akan mendapat makna apapun dari bermainnya.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari 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 untuk mendapatkan pengetahuan dari keterampilan baru. Bermain terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain, Gordon dan Browne. Surah luqman ayat 29:

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يُولِجُ اللَّيْلَ فِي النَّهَارِ وَيُولِجُ النَّهَارَ فِي اللَّيْلِ
وَسَخَّرَ الشَّمْسَ وَالْقَمَرَ كُلٌّ يَجْرِي إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى وَأَنَّ

اللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٢٩﴾

Artinya :“tidakkah kamu memperhatikan, bahwa Sesungguhnya Allah memasukkan malam ke dalam siang dan memasukkan siang ke dalam malam dan Dia tundukkan matahari dan bulan masing-masing berjalan sampai

kepada waktu yang ditentukan, dan Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”⁴⁷

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Diana Mutia (2010:151) mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut Pembelajaran Aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAKIEM). Jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

Dari berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran maupun pemikiran untuk memecahkan suatu masalah . Setiap anak dituntut untuk kreatif dalam bermain agar dapat mengimbangi kegiatan yang dilakukan anak-anak yang lain. Oleh karena itu , kreativitas bermain harus tetap sportif,

⁴⁷ Departemen Agama , *Al-qur'an dan Terjemahannya* Jakarta: Deprtemen Agama, 2006,h. 415

menjunjung nilai-nilai kejujuran, mau mengakui kekalahan dan menerima kemenangan orang lain.

2. Bahan Alam Sebagai Alat Bermain

a. Pengertian bahan alam

Bahan alam adalah segala jenis bahan yang tersedia dilingkungan kita yang berasal dari alam sekitar dan bukan merupakan ciptaan atau rekayasa dari manusia. Dalam pembelajaran anak usia dini media bahan alam adalah media yang berasal dari alam sekitar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran disekolah.

Bahan alam adalah semua bahan yang berasal dari alam dan sering digunakan oleh manusia. Bahan ini biasanya sering dibentuk menjadi kerajinan yang memiliki nilai jual. Selain itu bahan tersebut juga mampu membuat produk menjadi unik dan ramah lingkungan. Sampai saat ini pun banyak masyarakat yang menggunakan bahan dari tumbuhan dan hewan untuk perlengkapan rumah atau aksesoris lain.

Bahan alam adalah segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat mudah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran.⁴⁸ Sudjana mengungkapkan bahwa bahan alam adalah bahan yang langsung diperoleh dari alam. Bahan-bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun, pelepah bamboo, dan lain-lain.⁴⁹ Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa bahan alam adalah segala

48 Vanni Miza Oktari, *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak – Kanak Kartika I -63*, (Universitas Negri Padang, 2017) Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No.1, h.50

49 Ratna Maulisa, Israwati, Amsal Amri, *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Bahan Alam di PAUD IT Aneuk Shaleh Ceria Desa Neeuheun Kabupaten Aceh Besa*, (Universitas Syiah Kuala, 2016), Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, h.103

sesuatu yang berasal dari lingkungan alam sekitar anak yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Bahan alam merupakan bahan yang tak terbatas dan mudah ditemukan hampir di lingkungan sekitar. Penggunaan bahan akan mempengaruhi pengetahuan anak, bermain, dan mengekspresikan ide. Bahan yang digunakan anak dapat menstimulasi daya kreatif imajinatif anak dan ekspresi artistik. Penggunaan bahan juga dapat digunakan untuk lebih dari sekali tema atau kegiatan yang akan di pakai dalam berbagai pembelajaran.

Memfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam kaya akan mengembangkan potensi anak dikarenakan:

1. Alam bersifat universal dan tidak habis-habis
2. Alam tidak dapat diprediksi
3. Alam sangat berlimpah
4. Alam itu indah, alam hidup dengan suara
5. Alam menciptakan banyak tempat
6. Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi

Melalui lingkungan alam, anak akan belajar dengan bermain disekitarnya. Lingkungan alam tidak hanya akan berpengaruh terhadap perkembangan tubuh anak, tetapi memberikan pengalaman bermain yang nyata bagi anak.

Bahan alam terdapat di alam dan ditemukan di tanah atau bagian dari hewan atau tumbuhan. Bahan alam mudah ditemukan disekitar lingkungan anak. Bahan alam juga terdapat diluar pintu kita atau dapat diperoleh dekat tempat tinggal kita. Bahan alam merupakan bahan yang tak terbatas dan mudah ditemukan hampir di lingkungan sekitar.

Penggunaan bahan akan mempengaruhi pengetahuan anak, bermain dan mengekspresikan ide. Bahan yang digunakan anak dapat menstimulasi daya kreatif imajinasi anak dan ekspresi artistik. Penggunaan bahan juga dapat digunakan untuk lebih dari sekali tema atau kegiatan yang akan dipakai dalam berbagai pembelajaran.

Memanfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam kaya akan mengembangkan potensi anak dikarenakan:

- 1) Alam bersifat universal dan tidak habis-habis
- 2) Alam tidak dapat diprediksi
- 3) Alam sangat berlimpah
- 4) Alam itu indah, alam hidup dengan suara
- 5) Alam menciptakan banyak tempat dan,
- 6) Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan bergizi.

Melalui alam, anak akan belajar dengan bermain disekitarnya. Lingkungan alam tidak hanya akan berpengaruh terhadap perkembangan tubuh anak, tetapi memberikan pengalaman bermain yang nyata bagi anak.

Dari definisi yang ditemukan media bahan alam merupakan suatu alat interaksi atau berkomunikasi dengan menggunakan bahan yang berada di sekitar anak. Memanfaatkan yang ada di sekitar alam sebagai media bahan alam, anak akan diberikan contoh yang nyata dan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Bahan alam yang digunakan sangat beragam dan penggunaan yang dilakukan diharapkan tepat sesuai dengan keadaan lingkungan disekitar anak. Banyak langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan bahan alam, yaitu bahan alam berdasarkan jenis, warna, ukuran dan bentuk. Selanjutnya dicocokkan yang terlihat sama seperti ukuran atau warnanya. Disediakan bahan-

bahan pendukung yang bisa dikombinasikan dengan bahan alam seperti menggunakan tangkai sebagai kaki atau tangan. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun objek alam dengan menggunakan lem dan bahan-bahan pendukung lainnya. Orang dewasa bisa membantu anak untuk meningkatkan kreativitas dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengumpulkan bahan alam. Beragam bahan berasal dari alam digunakan dan memiliki bermacam-macam jenis.

Keuntungan dari penggunaan media bahan alam adalah tidak mengeluarkan biaya yang mahal, bahkan tidak mengeluarkan biaya sama sekali. Selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan mudah didapat. Penggunaan media ini mendukung anak mulai belajar, menstimulus imajinasi, mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi. Selain itu mendekatkan anak pada alam akan membuat mengembangkan kecerdasan naturalis anak dan anak akan dekan dengan alam. Alam menyediakan banyak hal yang dapat dipelajari. Seperti anak dapat langsung belajar mengenai tanaman, hewan, tanah, batu, dan sebagainya.⁵⁰

b. Jenis-jenis Bahan Alam untuk bermain

Bahan peralatan yang digunakan atau disediakan dalam kegiatan bermain hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak Usia Taman Kanak-Kanak, yaitu bagi perkembangan kognitif, kreativitas, bahasa, social, perkembangan emosional bagi Anak Taman Kanak-Kanak.

Adapun jenis –jenis bahan alam yang dapat digunakan untuk bermain adalah

⁵⁰ Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI- Vol. 8, No. 1, Juni 2013

1) Tanah, pasir dan daun.

Tanah liat adalah jenis bahan alam yang sangat dekat dengan kita dan anak-anak mudah didapat tanah liat merupakan bahayang sangat mengasikkan bagi anak Taman Kanak-Kanak Menurut Moeslihatoen “Tanah liat anak dapat mengamati terjadinya perubahan bentuk yang dapat membentuk model tiga dimensi” Begitupun permainan pasir dan daun sangat digemari oleh anak Taman Kanak-Kanak. Sehingga anak dapaat menerima informasi langsung tentang pembelajaran Karena alam dapat menyediakan banyak hal yang dapat dipelajari dari alam.

2) Bumbu-Bumbu dapur.

Mengenalkan berbagai bumbu dapur sangat berguna untuk perkembangan kognitif anak dimana anak dapat belajar menggunakan seluruh pancaindranya untuk dapat mempelajari berbagai hal sehingga anak mendapatkan kesempatan belajar secara langsung dengan benda-benda yang kongkrit yang terdapat disekitar lingkungan sekolah. Adapun tujuan pengenalan bumbu dapur adalah

- a) Mengenalkan tanaman yang digunakan sebagai bumbu dapur dirumah
- b) Mengembangkan penggunaan seluruh pancaindra
- c) Menanamkan rasa syukur dapat menikmati makanan denganb penuh citra rasa.
- d) Mengembangkan kesenangan dalam menanam dan memelihara tanamanan.

- e) Mengembangkan Persamaan dan perbedaan pada tanaman
 - f) Memperkaya kemampuan berbahasa dan menyusun kalimat .
- 3) Tanaman palawijaya

Tanaman Palawaijaya adalah merupakan tanaman yang berbentuk biji-bijian, kacang-kacangan dan umbi-umbian. Dengan menggunakan biji bijian dan kacang-kacangan dalam pembelajaran anak mendapatkan “informasi tentang fungsi tanaman tentang biji-bijian yang dapat dimakan dan yang dapat digunakan untuk hiasan”.

4) Pohon-pohonan

Dalam botani, pohon adalah tumbuhan menahun dengan batang yang tumbuh memanjang, mendukung cabang dan daun pada sebagian besar spesies. Dalam beberapa penggunaan definisi pohon mungkin lebih sempit biasanya hanya mengacu pada tanaman berkayu dengan pertumbuhan sekunder tanaman yang dapat digunakan sebagai kayu atau tanaman yang tumbuh hingga ketinggian tertentu. Dalam definisi yang lebih luas, palem, pakis, pisang dan bamboo juga termasuk jenis pohon. Pohon bukanlah kelompok taksonomi tetapi mencakup berbagai spesies tumbuhan yang mengembangkan batang dan cabang sebagai cara untuk menjulang di atas tumbuhan lain demi bersaing mendapatkan sinar matahari. Pohon cenderung berumur panjang, beberapa pohon bisa hidup hingga beberapa ribu tahun. Pohon telah tumbuh di bumi setidaknya selama 370 juta tahun. Diperkirakan terdapat sekitar tiga triliun pohon di dunia.

Pohon-pohonan merupakan bahan alam yang banyak terdapat dilingkungan sekolah mengenalkan berbagai macam pohon-pohonan sangat bermanfaat untuk pembelajaran di Taman kanak-kanak karena anak dapat pengetahuan tentang berbagai pohon, karena banyak hal dan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi pengetahuan sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Adapun tujuannya adalah :

- a) Mengenalkan berbagai jenis pohon yang ada dilingkungan anak.
- b) Mengembangkan rasa estetik tentang pohon.
- c) Mengembangkan rasa tanggung jawab untuk kepedulian pemeliharaan tanaman.
- d) Mengembangkan kepedulian tentang pohon tanpa harus merusak
- e) Mengembangkan motorik anak dan bahasa anak.

Jenis-Jenis Bahan Alam

1. Serat Alam



Serat tanaman seperti daun dan batang dapat digunakan untuk membuat kerajinan. Serat ini dapat dijumpai pada tumbuhan eceng gondok, pelepah

jagung, serta daun pandan. Biasanya serat tersebut dibentuk dengan beberapa teknik untuk menghasilkan aksesoris. Beberapa orang sering menjual aksesoris atau sekedar dijadikan pajangan di rumah.

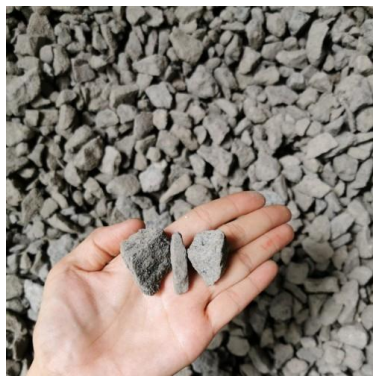
2. Bambu



Bambu mempunyai nilai estetika yang tinggi karena bentuk dan warnanya begitu unik. Bambu sering dijumpai pada kerajinan tempat jemuran, gelas, hingga peralatan dapur. Warna bambu ada yang hijau hingga coklat terlihat sangat cantik dan alami. Hal itulah yang membuat bambu disukai banyak orang dalam menciptakan produk yang kreatif.

3. Batu





Beberapa daerah sering menggunakan batu untuk pelengkap hiasan dinding. Biasanya batu ukuran kecil diberi cat dengan corak yang berbeda-beda supaya lebih cantik. Batu juga bisa diukir dengan alat tertentu jika ingin menambahkan tulisan yang estetik.

4. Kulit



Kulit hewan yang memiliki corak unik banyak dimanfaatkan untuk pembuatan tas dan baju. Hewan sapi, harimau, dan buaya sering diburu untuk diambil kulitnya. Produk yang terbuat dari kulit memiliki nilai jual yang tinggi karena langka dan kualitas bagus. Namun, aksesoris yang terbuat dari kulit sebaiknya dirawat secara khusus agar tetap awet.

Contoh bahan alam lain yang sering digunakan manusia yaitu taring, logam, serta tanah liat. Bahan tersebut tentu bisa dijadikan suatu produk yang unik.

Selain itu bahan ini mudah ditemukan karena memang berasal dari alam. Tetapi masyarakat disarankan tidak mengambil bahan dari alam secara berlebihan supaya tidak punah dan tetap terjaga dengan baik.

c. Jenis-Jenis Permainan Dengan Bahan Alam

Terdapat banyak hal yang dapat dimainkan dengan bahan alam yang ada di sekitar sekolah. Dibawah ini akan dipaparkan beberapa jenis permainan yang menggunakan bahan alam tersebut. Bahan alam yang digunakan diharapkan dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekolah.

1) Bermain Pasir

Banyak hal yang bisa dipelajari oleh siswa Taman Kanak- Kanak ketika bermain pasir dan air. Pengalaman anak bertambah saat ia mencapur pasir dan air menjadi pasir basah. Selain itu, anakpun mengenal prinsip-prinsip ilmu pengetahuan. Lebih menarik lagi, pasir basah dapat dibentuk sekehendak hati anak.

Persiapan :

- a) Kotak kayu atau plastic ukuran sedang
- b) Pasir bersih.
- c) Air seember
- d) Cetakan plastic berbagai bentuk (aneka binatang atau buahan).
- e) Sekop, ember kecil, sendok ,garu, sebilah kayu atau plastic Sebagai pemotong, dan peralatan maianan dapur lain.
- f) Mainan miniatur binatang palstik, dan mainan ukuran kecil lainnya.

- g) Cara Bermain:
- h) Letakkan kotak kayu atau plastic di halaman atau teras sekolah . b) Isi kotak dengan pasir bersih kurang lebih setinggi 20 cm
 - i) Tuang air secukupnya pada pasir agar material ini agak basah.
 - j) Berikan bermacam mainan sebagai alat bantu anak melakukan kegiatan yang di inginkan.
 - k) Bebaskan anak mengeksplorasi pasir menggunakan Imajinasinya saat ia membentuk (membuat “kue” atau Membangun “Benteng”), memotong, dan menuang

Pastinya, permainan ini tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan imajinasi balita, tetapi juga memberi kesenangan tersendiri.

2) Biji-bijian

Biji-bijian dapat digunakan sebagai bahan atau lat bermain, seperti binji kacang tanah yang mempunyai tujuan ;

- a) Mengenalkan kepada anak apa yang terjadi bila kacang direndam
- b) Mengembangkan kegemaran pada pengetahuan alam
- c) Mengembangkan pengetahuan bahasa
- d) Mengembangkan spontanitas kemahiran menghitung-hitung.

Adapun persiapannya adalah Bahan : Kacang tanah dan air Cara bermainnya adalah:

- a) Ajaklah anak-anak untuk merendam kacang tanah selama satu Malam dan

- b) Esok harinya anak-anak diajak mengamati perubahan yang terjadi.
- c) Anak dapat disuruh menggambar dan menjiplak kacang tanah yang Direndam dan yang tidak direndam.
- d) Bandingkan pula dengan kacang tanah yang sudah direndam Dengan kacang yang direndam .

d. Manfaat Penggunaan Bahan Alam

Keuntungan dari penggunaan media bahan adalah tidak mengeluarkan biaya yang mahal, bahkan tidak mengeluarkan biaya sama sekali. Selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan mudah didapat. SPenggunaan media ini mendukung anak memulai belajar, menstimulasi imajinasi, mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi. Selain itu mendekatkan anak pada alam akan membuat mengembangkan kecerdasan naturalis anak dan anak akan dekat dengan alam. Alam menyediakan banyak hal yang dapat dipelajari. Seperti anak dapat langsung belajar mengenai tanaman, hewan, tanah, batu, dan sebagainya.

Memanfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam kaya akan mengembangkan potensi anak dikarenakan:

1. Alam bersifat universal dan tidak habishabis,
2. Alam tidak dapat diprediksi,
3. Alam sangat berlimpah,
4. Alam itu indah, alam hidup dengan suara,
5. Alam menciptakan banyak tempat dan,

6. Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi (Greenman, 2008:4). Melalui alam, anak akan belajar dengan bermain disekitarnya. Lingkungan alam tidak hanya akan berpengaruh terhadap perkembangan tubuh anak, tetapi memberikan pengalaman bermain yang nyata bagi anak. Dari definisi yang ditemukan media bahan alam merupakan suatu alat interaksi atau berkomunikasi dengan menggunakan bahan yang berada dialam sekitar anak. Memanfaatkan yang ada disekitar alam sebagai media menjadikan anak dapat belajar dengan konkret. Melalui media bahan alam, anak akan diberikan contoh yang nyata dan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berikan.

Pada dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tentu tidak lepas dari dunia anak-anak, yaitu dunia bermain. Dalam bermain kadang anak membutuhkan alat permainan yang bervariasi, dengan bahan yang bervariasi pula. Namun jangan memberi permainan yang kurang mendidik apalagi membahayakan anak. Berilah mereka Alat Permainan Edukatif (APE) yang bisa disediakan guru atau orangtua, tanpa harus membeli yang mahal.

Bahan alam yang digunakan sangat beragam dan penggunaan yang dilakukan diharapkan tepat sesuai dengan keadaan lingkungan disekitar anak. Banyak langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan bahan alam. Adapun langkah untuk menggunakan bahan alam, yaitu bahan alam dilakukan dengan mengelompokkan bahan alam berdasarkan jenis, warna, ukuran dan bentuk. Selanjutnya dicocokkan yang terlihat sama seperti

ukuran atau warnanya. Disediakan bahan-bahan pendukung yang bisa dikombinasikan dengan bahan alam seperti menggunakan tangkai sebagai kaki atau tangan. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun objek bahan alam dengan menggunakan lem dan bahan-bahan pendukung lainnya. Orang dewasa bisa membantu anak untuk meningkatkan kreativitas dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengumpulkan bahan alam. Beragam bahan yang berasal dari alam digunakan dan memiliki bermacam-macam jenis.

Guru PAUD atau orangtua dalam menyediakan alat permainan bagi anak harus mampu merangsang anak untuk bereksplorasi. Termasuk menyalurkan keingintahuan anak terhadap alat tersebut. Keingintahuan mereka kadang membuat alat tersebut mudah rusak, tidak masalah. Rasa ingin tahu itulah yang membuat anak 'merusak', yang sebenarnya ingin tahu, mengapa alat itu bisa bergerak, bisa berbunyi, dan sebagainya. Untuk itu sediakan alat yang murah dengan cara membuat sendiri dari barang-barang atau bahan-bahan yang murah dan mudah didapat.

Salah satunya dengan memanfaatkan bahan alam lokal untuk pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Bahan-bahan alam mudah didapat dan tidak harus membeli, karena banyak tersedia di sekitar kita. Tujuan Pemanfaatan Bahan Alam Sangat beragam APE yang berasal dari bahan alam lokal, seperti kolase bentuk binatang dari daun kering, atau kolase bunga dari kulit bawang merah dan putih. Bisa juga mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, perahu dari batang gelagah, kolase dari pelepah pisang, congklak dari pelepah pisang. Bisa juga pesawat dari kulit rebung dan pembuatan

bingkai dari gelaga dan bambu. Guru atau orangtua bisa juga membuat APE memanfaatkan batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, bunga, batng padi, dan lain-lain.

Dikutip dari *madinah.co.id*, tujuan pemanfaatan bahan alam sebagai media bermain yaitu:

1. Memperluas/menambah alat bermain/ sebagai sumber belajar.
2. Memotivasi guru/orangtua untuk lebih peka dalam memaksimalkan lingkungan sekitar sebagai media bermain.
3. Murah, mudah dan tersedia di lingkungan sekitar.

APE berbahan alam ini juga memajukan kemampuan berbahasa, berpikir kritis-positif, mengenalkan lingkungan dan kemampuan diri. Juga mampu menumbuhkan motivasi serta meningkatkan perhatian belajar anak.

Dalam *duniabelajaranak.id*, dijelaskan APE mendorong anak berpikir kreatif dalam hal pemanfaatan alam sekitar untuk membuat produk yang menarik. Kreasi ini bermanfaat dalam melatih motorik halus anak dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan memanfaatkan bahan alam sebagai alat permainan edukatif, tentu guru, orangtua dan anak akan terbiasa berkreasi. Sekaligus memanfaatkan bahan murah, mudah didapat, dan tentu ramah lingkungan, sebagai media pembelajaran anak.

Pemanfaatan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi anak. Lingkungan alam dapat merangsangpotensi anak dikarenakan:

- 1). Alam bersifat universal dan tidak habis-habis
- 2). Alam tidak dapat diprediksi

- 3). Alam sangat berlimpah
- 4). Alam itu indah
- 5). Alam menciptakan banyak tempat
- 6). Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi

Keuntungan menggunakan bahan alam adalah tidak mengeluarkan biaya yang mahal, selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan dengan mudah didapatkan. Penggunaan media semacam ini dapat menstimulasi imajinasi, dan mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi.

Dari lingkungan alam guru dapat memanfaatkan bahan alam sebagai media yang mudah didapat, selain itu bahannya nyata bagi pembelajaran anak. Dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media pembelajaran, guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.⁵¹

e. Langkah-langkah menggunakan media bahan alam

Menurut Daryanto secara umum ada 3 langkah dalam menggunakan media bahan alam yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan atau perencanaan, yang meliputi :
 - a) mempelajari buku petunjuk media bahan alam,
 - b) menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk penggunaan media bahan alam,

⁵¹ Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI, Vol. 8 No. 1 2013, h. 25 – 26

- c) mengatur tatanan/susunan agar peserta didik dapat melihat, mendengar dan memperhatikan dengan jelas, d) menetapkan media yang akan digunakan.
- 2) Pelaksanaan : menggunakan media sesuai dengan prosedur dari masing-masing media
- 3) Tindak lanjut dan evaluasi : Memberikan penilaian kepada anak





DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017)
- Ali Imron, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), 55.
- Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*, (UIN Raden Intan Lampung,: Lampung)
- Al-Qur'an Terjemah Al-Hikmah, Departemen Agama RI, Diterjemahkan Oleh Yayasan Penerjemah Al-Qur'an Disempurnakan Oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an (Jawa Barat: Diponegoro, 2014)
- Anggun, dkk. (2016). Upaya Guru untuk Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini di Gugus. *Jurnal Ilmiah Potensia*.Vol. 1.No. 1
- Barkah Lestari, *Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak*, (Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta), h. 23
- Departemen Agama, *Al-qur'an dan Terjemahannya* Jakarta: Deprtemen Agama, 2006
- Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*,(Jakarta: PT Gramedia PustakaUtama, 2008)
- Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Vol. 4, No. 2, Desember 2016
- H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Hasil Observasi Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Jaya Bandar Lampung

- Humaidi & Sain. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 5.No. 2.
- Ihsan Maulana, Farida Mayar, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 3 No. 5 2019
- Ihsan, Maulana, Farida Mayar, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*, *Jurnal Pendidikan* Vol.3 No.5 2019
- Khasan Ubaidillah, *Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak; Studi Kasus RA Ar-Rasyid, At- Athfal* *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4 No. 2, 2018
- Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Lexy.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Masganti Sit,dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016)
- Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT gramedia,2013)
- Miranda,D. (2016). Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak *.Jurnal Pembelajaran Prospektif*. Vol. 1.No. 1
- Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Arrus Media, 2016)
- Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI-* Vol. 8, No. 1, Juni 2013

- Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI- Vol. 8, No. 1, Juni 2013
- Nadia Fauziah, *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 8, No.1, Juni 2013
- Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Raja Grafindo Persada, 2012)
- Pratiwi, G, dkk (2019). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol6. No. 1 Hlm. 55.
- Pupuh Fathurrohman dan Aa Suryana, *Guru Profesional*, (Bandung: PT RefikaAditama, 2012)
- Ratna Maulisa, Israwati, Amsal Amri, *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Bahan Alam di PAUD IT Aneuk Shaleh Ceria Desa Neuheun Kabupaten Aceh Besa*, (Universitas Syiah Kuala, 2016), Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini
- Ria Astuti, Thorik Aziz, *Integritas Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kansius Sorowajan Yogyakarta*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 3 No. 2 2019
- Riri Dwi Kusumastuti, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 001 Ponorogo*, (FATIK IAIN Ponorogo, 2019)
- Sofyan, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 25
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, 145.

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

Vanni Miza Oktari, *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak – Kanak Kartika I - 63*, (Universitas Negri Padang, 2017) Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No.1

Yamin & Maisah, (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta, : Kencana, 2011), h. 15

Zulkifli Rusby, Najmi Hayati, Indra Cahyadi, *Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar*, Jurnal Al- Hikmah Vol.14, No. 1, April 2017

