

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
BAHAN ALAM DI TK HIDAYATULLAH SUKARAME 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:
Mela Herni
NPM:1411070077**

Jurusan: Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018M**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
BAHAN ALAM DI TK HIDAYATULLAH SUKARAME BANDAR
LAMPUNG**

Skripsi

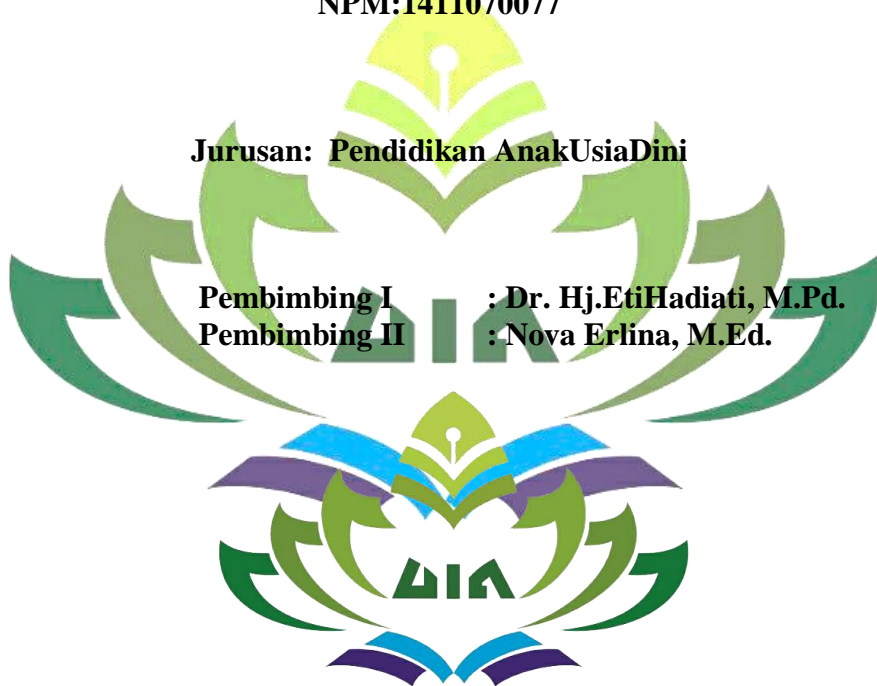
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MELA HERNI
NPM:1411070077**

Jurusan: Pendidikan Anak Usia Dini

**Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.
Pembimbing II : Nova Erlina, M.Ed.**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H / 2018M**

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BAHAN ALAM DI TAMAN KANAK-KANAK HIDAYATULLAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh

MELA HERNI

Kreativitas Pada anak diindikasikan dengan kemandirian, keterampilan, dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi Anak. Rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah "Bagaimanakah Metode Bermain Bahan dapat mengembangkan kreativitas anak di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung ?". Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana penerapan metode bermain bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini Di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuakitatif Deskriptif dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa, Alat Pengumpulana Data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah observasi , Wawancara, dan Dokumentasi.

Berdasarkan Hasil Penelitian Bahwasanya mengembangkan kreativitas anak, maka dapat di simpulkan mengenai perkembangan kreativitas melalui bermain bahan alam di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah, Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong anak memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh kegiatan berbaris didepan kelas praktik fisik motorik, jasmani dan rohani , serta percakapan atau Tanya jawab dengan begitu anak akan percaya diri untuk menjawab dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika bertanya, Kegiatan bermain bahan alam sangat penting untuk diterapkan pada anak usia dini. Dengan bermain bahan alam, anak dikenalkan secara langsung dengan alam dan dan anak dapat bereksperimen dan mengeksplorasi sesuai dengan idenya sendiri sehingga anak mendapatkan langsung pengetahuan melalui pengalamannya pada saat bermain bahan alam. Memberikan anak kesempatan bereksplorasi karena mengasah kreativitasnya.

Kata Kunci : Kreativitas, Bermain Bahan Alam.



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN BAHAN ALAM DI TK HIDAYATULLAH
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**
Nama : MELA HERNI
NPM : 1411070077
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

Telah dimonaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Monaqosyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 196407111991031003

Pembimbing II

Nova Erlina, SIO., M.Ed
NIP. 197811142009122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BAHAN ALAM DI TK HIDAYATULLAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh : **Mela Herni, NPM : 1411070077** Jurusan : **Pendidikan Islam AnakUsia Dini** . Telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari, tanggal : Jum'at, 28 Juni 2019.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Untung Nopriansyah, M.Pd

Penguji Utama : Dra. Istihana, M.Pd.

Penguji Kedua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembimbing : Nova Erlina, SIQ., M.Ed

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَاللَّهُ أَحْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

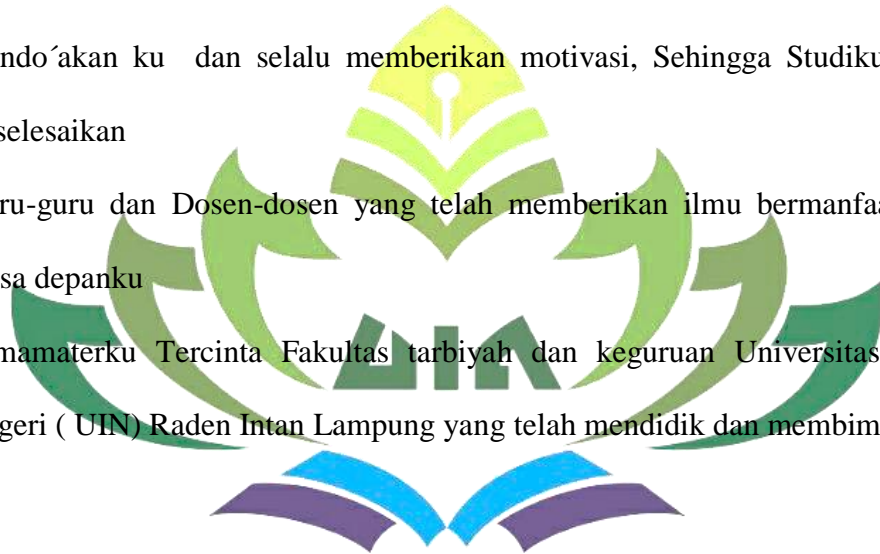
Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, Segala kerendahan hatin dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tuaku tercinta, Ayahanda Tercinta Marwan dan Ibunda tercinta Rosda Lena yang telah mengasuh, mmbesarkanku serta mendidikku dengan kasih kasih yang tak mungkin terbalas dengan apapun dan senantiasa mendo´akan serta menanti keberhasilanku
2. Kakakku Tersayang Endia Efrina , Adikku tersayang Azam Baini yang telah mendo´akan ku dan selalu memberikan motivasi, Sehingga Studiku dapat terselesaikan
3. Guru-guru dan Dosen-dosen yang telah memberikan ilmu bermanfaat bagi masa depanku
4. Almamaterku Tercinta Fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan membimbingku



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Mela Herni merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan yang berbahagia bapak Marwan dan Ibu Rosda Lena, yang terlahir pada tanggal 06 Mei 1995 di desa Ngaras kabupaten Pesisir Barat

Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar Negeri Ratu Ngaras Kabupaten Pesisir Barat selesai tahun 2007. Setelah itu penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 1 Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Selesai Tahun 2010 dan melanjutkan Sekolah Madrasah Aliyah Negeri MAN 1 Krui Kabupaten Pesisir Barat selesai pada tahun 2013

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pada jenjang program S1 UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini(PIAUD). Dan berhasil menyelesaikan pendidikan pada tahun 2019



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan apa yang diharapkan

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas- tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidik dalam ilmu tarbiyah pada Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat Bapak dan Ibu :

1. Prof Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd Selaku Dekn Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD Beserta Dosen-Dosen dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu dan mendidik serta memberikan bimbingan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd Selaku Pembimbing 1 dan Nova Erlina, M.Ed Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dan memotivasi penulis
4. Kepala TK Beserta Dewan guru TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian ini, dan memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.

Demikian mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Amin Ya Robbal Alamin

Bandar Lampung, 11 Februari 2019

Penulis

Mela Herni

NPM 1411070077



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah.....	2
D. Identifikasi Masalah.....	11
E. Batasan Masalah.....	12
F. Rumusan Masalah	12
G. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kreativitas Anak.....	14
1. Pengertian Kreativitas Anak	14
2. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak	15
3. Pengertian anak.....	17
4. Ciri- ciri Kreativitas Anak	19
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak	20
6. Faktor-faktor yang Memperhambat Kreativitas	24
7. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas Anak.....	26
8. Tujuan Kreativitas anak usia dini	26
9. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan	

kreativitas anak.....	28
10. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak.....	29
B. Bermain Bahan Alam.....	30
1. Bermain.....	30
2. Tujuan Bermain pada Anak Usia Dini.....	32
3. Macam- Macam Bermain.....	34
4. Manfaat Bermain.....	36
5. Alat Bermain.....	39
6. Bahan Alam Sebagai Alat Bermain.....	41
a. Pengertian Bahan Alam.....	41
b. Jenis-jenis Bahan Alam Untuk Bermain.....	42
c. Jenis-jenis Permainan Dengan Bahan Alam.....	44
C. Penelitian Relevan.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	50
B. Lokasi Penelitian.....	51
C. Sifat Penelitian.....	51
D. Subjek dan objek Penelitian.....	52
E. Alat Pengumpul Data.....	53
1. Wawancara (Interview).....	53
2. Pengamatan (Observation).....	57
3. Metode Dokumentasi.....	59
F. Metode Analisis Data.....	60
1. Reduksi Data.....	60
2. Penyajian Data.....	60
3. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan.....	61

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Berdirinya TK Hidayatullah Sukarame	
Bandar Lampung	62
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
2. Visi dan Misi TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung	63
3. Pengertian.....	63
4. Tujuan	64
5. Letak Geografis TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung	64
6. Fasilitas dan Pelayanan	64
7. Program Tindak Lanjut Supervisi	65
8. Program Bimbingan Dan Penyuluhan.....	65
9. Keadaan guru TK Hidayatullah sukarame Bandar Lampung	66
10. Keadaan Peserta Didik TK Hidayatullah sukarame	
Bandar Lampung.....	66
11. Sarana Dan Prasarana TK Hidayatullah Sukarame	
Bandar Lampung.....	68
12. Perkembangan Kreativitas Taman Kanak-Kanak Melalui	
Bermain Bahan Alam di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah	
kecamatan Sukarame Bandar Lampung.....	68
B. Analisis Data.....	73
C. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
C. Penutup	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Kartu Konsultasi
- Lampiran 4 Kisi-kisi Mengembangkan kreativitas anak bermain bahan alam anak usia 5-6 tahun TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 5 Panduan Wawancara Kreativitas anak kelompok B1 di TK Hidayatullah
Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 6 Lembar Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Hidayatullah
Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 7 Lembar Observasi Untuk Guru Bermain Bahan Alam di TK Hidayatullah
Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 8 Foto Kegiatan Bermain Bahan ALam
- Lampiran 9 Surat Kegiatan Harian (SKH)



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	5
Tabel 2	Hasil Penerapan Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Bahan Alam.....	8
Tabel 3	Kisi-Kisi Wawancara Mengembangkan Kreativitas Bahan alam..	
Tabel 4	Pedoman Wawancara Mengembangkan Kreativitas Bahan Alam Dan pasir	
Tabel 3	Keadaan Sarana dan Prasarana Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.....	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar terdapat kejelasan dan ketegasan maksud dari judul skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan maksud dari judul skripsi ini. Skripsi ini berjudul

"Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Bahan Alam di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung ". Penjelasan nya adalah sebagai berikut :

Melalui Pemanfaatan bahan alam dan bahan sisa ini guru diharapkan mampu:
(1) Menciptakan permainan baru dengan pemanfaatan bahan sisa dan bahan alam sebagai media bermain bagi anak usia dini,(2) mengoptimalkan penggunaan bahan alam dan bahan sisa sebagai sarana bermain atau sumber belajar bagi anak agar lingkungan belajar lebih kaya,(3) mengetahui aneka ragam bahan alam dan bahan sisa yang dapat dijadikan sebagai alat bermain atau sumber belajar¹.

Yang dimaksud alat dalam penelitian ini adalah definisi yang kesatu, yakni benda yang digunakan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan Bermain menurut kamus besar bahasa Indonesia melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

¹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014),h.36

TK Hidayatullah adalah : Satuan pendidikan tingkat pra sekolah bagi anak usia dini yang berlokasi dikelurahan Sukarame Bandar Lampung, Jadi maksud judul dari skripsi ini kegiatan mengembangkan kreativitas bahan alam yang tersedia di alam sebagai benda yang digunakan untuk bermain atau bersenang-senang oleh murid-murid di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

B. Alasan Memili Judul

Adapun yang melatar belakangi peneliti menulis judul skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bahan alam merupakan sumber daya yang melimpah dan tersedia dimana-mana dan harganya sangat murah, bahkan tidak harus memberi karena sudah tersedia disekitar sekolah.
2. Di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung penulis melihat adanya kegiatan bermain yang memanfaatkan bahan alam, tetapi juga dapat mengambil bahan-bahan yang tersedia di alam semesta yang ada disekitar sekolah. Dengan penelitian ini diharapkan banyak sekolah yang tertarik untuk kembali mengembangkan bahan-bahan alam yang tersedia di alam sekitar.

C. Latar Belakang Masalah

Semua anak merupakan misteri yang sangat luar biasa. Betapa tidak ,sejak berada dalam kandungan, calon buah hati telah memberikan perasaan senang dan bahagia². Pendidikan Anak Usia Dini Merupakan peletak dasar pertama dan utama dan pengembangan pribadi anak baik berkaitan dengan

² Bisri Mustofa, *Melejitkan kecerdasan anak melalui dongeng*, (Bantul Yogyakarta : Dua Satria Offset, 2015) h.1

karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spriritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian oleh karena itu, dalam memberikan layanan pendidikan, perlu dipahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain. Untuk kepentingan tersebut, para orang tua dan guru di samping perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang psikologi pendidikan juga dituntut untuk memahami psikologi perkembangan anak dan psikologi belajar. Psikologi belajar . psikologi dimaksud adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku anak usia dini dalam konteks pendidikan, belajar, dan perkembangan³. Bahkan dalam alquran Allah 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 أَمْلًا

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.⁴

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

³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.43

⁴ Departemen Agama RI, *AlQur'an dan terjemah* (Bandung: diponegoro, 2005) h. 299.

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 وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ



Artinya : " Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal" .(Q.S Ali Imron: 190)

Dalam Undang undang siddiknas telah ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lebih lanjut, dalam peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia No.58 Tahun2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang Dini, di kemukan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, Melalui pendidikan formalberbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul athfal (RA), dan bentuk lain yang sederajat ; Pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh

lingkungan. Apa yang dikemukakan di atas, sejalan dengan pengelompokan yang dilakukan UNESCO (2005), SEBAGAI BERIKUT: (1) Taman Kanak-Kanak (TK) dan atau Raudhatul Athfal (RA); (2) Kelompok bermain (KOBAR); (3) Taman Penitipan Anak (TPA); (4) Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu); dan (5) Bina Keluarga Balita (BKB)⁵.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif dan menyenangkan itu tergantung Bagaimana guru menyampaikannya.

Dalam proses pembelajaran apabila tingkat pencapaian perkembangan anak yang tidak berkembang, itu bukan karena kesalahan dari anaknya yang tidak memiliki kemampuan namun cara atau metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar tersebut kurang tepat sehingga menyebabkan beberapa hasil wawancara di TK Hidayatullah ada beberapa metode yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar diantaranya : Karyawisata, Bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek pemberian tugas dan metode Bermain bahan alam. Dari beberapa metode diatas penulis memilih metode bermain bahan alam untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain bahan alam dalam proses pembelajaran.

Stone Menjelaskan Bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam sebagai media bermain bagi anak usia dini, adalah: (1) Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber bagi anak usia dini , (2) Memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, (3) Meningkatkan kreativitas

⁵ *Ibid*, h.5 & 6.

guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam. Lingkungan disekitar kita kaya akan sumber belajar tersebut sebagai alat permainan edukatif. Bahan-bahan alam meliputi yang ada disekitar, yaitu dapat dimanfaatkan, yaitu; (1) bahan sisa meliputi : Kertas bekas (Majalah, koran, kantong beras), kardus atau karton, bahan/kain,plastic,kaleng,busa, tali, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, bambo.

Pengertian kreativitas menurut Barron yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru⁶. Begitu pula menurut Haefele (1969) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna social. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produksi itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada selama berabad-abad, tetapi gagasan pertama untuk menggabungkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Defini Haefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga di akui sebagai bermakna.

Rogers (dalam Vernon) Mengemukakan criteria untuk produk kreatif ialah;

- 1) Produk itu harus nyata (observable)
- 2) Produk itu harus baru

⁶ Utami Munandar , *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), h. 21

3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari ketiga pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan baru atau kombinasi-kombinasi baru dengan gagasan yang sudah ada namun lebih direnovasi lagi untuk menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Dalam hal ini pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana,alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan .

Sementara itu, dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang system Pendidikan nasional disebutkan bahwa PAUD Adalah suatu upaya Pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohaninya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut⁷. Berdasarkan undang undang diatas pengembangan kreativitas peserta didik diselenggarakan dengan memberikan keteladanan serta membangun kemauan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berikut Ini adalah tingkat pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini usia 5-6 Tahun Menurut Luluk Asmawati adalah sebagai berikut:

⁷Nova Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (N0.20 Tahun 2003 yogyakarta, 2016), h.4

Tabel 1
Indikator Kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Pencapaian Perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan ketekunan Kreatif	<p>a. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.</p> <p>b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.</p>
2. Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif	a. Memerlihatkan keinginan tahu seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
3. Menunjukkan imajinasi dan gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif)
4. Mengeksperimenkan diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai bidang.	a. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Sumber: luluk asmawati, *perencanaan pembelajaran PAUD*⁸

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun setidaknya anak dapat mencapai 5 indikator kemampuan perkembangan kreativitas. Pertama, membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri. Kedua, asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, ketiga memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri. Keempat melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif).

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas B1 Tentang hasil Observasi mengenai indikator pengembangan kreativitas anak. Dalam hal ini wali kelas B1 memberikan keterangan tentang observasi

⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

yang peneliti lakukan diantaranya yaitu : anak memang cenderung takut mencoba hal-hal baru dikarenakan takut apa yang mereka lakukan salah, penerapan metode bermain bahan alam juga sudah sepenuhnya dilakukan secara maksimal terbukti ketika guru diwawancarai mengenai langkahlangkah bermain bahan alam itu sudah sesuai dengan teori yang ada yaitu Menurut Winda Gunarti dan Yulianti Nuraini Sugiono namun, Kreativitas Anak Belum Berkembang.

Berdasarkan pra-survey pada tanggal 11 januari 2018 penilaian perkembangan bagi anak yang tahap perkembangannya sudah sesuai dengan indikator perkembangan dikatakan anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), Bagi anak yang tahap perkembangannya baru menunjukkan kearah indikator yang diharapkan dikatakan anak mulai berkembang (MB), Dan terakhirnya jikaanak belum menunjukkan tahap perkembangan atau belum dilakukan anak seperti indicator pencapaian maka anak dikatakan belum berkembang (BB).

Berdasarkan pengamatan pra survey yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Dharma Persatuan Wanita Ngaras Pesisir Barat, Dapat Diketahui bahwa sangat dibutuhkan keahlian dan krearivitas seorang guru dalam memilih permainan berikut alat permainannya pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Demikian halnya di Taman Kanak-Kanak Dharma Persatuan Wanita Ngaras Pesisir Barat, Proses belajar mengajarnya lebih banyak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), Perlu dijelaskan disini dengan

menggunakan Alat Permainan Edukatif semua aspek perkembangan anak dapat berkembang maksimal, Demikian juga halnya dengan kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2

Observasi awal data Kreativitas Anak Usia Dini usia 5-6 tahun di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

No	Nama	Aspek Perkembangan					
		1	2	3	4	5	Ket
1	Abbad	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	Adiba	MB	MB	MB	BB	BB	MB
3	Alisha Khaira D	BB	MB	BB	BB	BB	BB
4	Atha Tajjud A	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
5	Aqqila Anindya A	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Caisar	MB	MB	MB	BB	BB	MB
7	Dara	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Dinda Ayu L	BB	MB	BB	BB	BB	BB
9	Gheaby Carrisa P	MB	BB	MB	BB	BB	BB
10	Hamman Damar S	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Lintang Samudra	MB	BB	BB	BB	BB	BB
12	Lutfia Fitria A	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
13	Lutfia Azzam S	BB	MB	BB	BB	BB	BB
14	Nina Ramadhani	MB	BB	BB	MB	MB	MB
15	Novan Peblian	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

Keterangan kemampuan Anak:

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
3. Memerlihatkan keinginan tahu seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif)
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Keterangan :

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan

MB : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang Diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu

BSH : Anak menunjukkan sesuai indicator

BSB : Anak memperlaksanakan tanpa bantuan secara cepat/ tepat/lengkap/ benar.

Dari data di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa anak yang belum berkembang ada 7 anak (46,67 %), Yang mulai berkembang ada 4 anak (26,67%), yang berkembang sesuai harapan 2 anak (13.33%) dan yang berkembang sangat baik 2 anak (13.33%). Dari hasil prasurvey yang peneliti lakukan di TK Hidayatullah sukarama Bandar Lampung penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam belum berkembang secara keseluruhan melihat dari presentasi tadi maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat Bagaimana mengembangkan kreativitas anak bermain bahan alam di TK Hidayatullah Sukarama Bandar Lampung

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti

1. Rasa Percaya diri, mandiri, dan rasa ingin tahu anak belum berkembang
2. Imajinasi anak belum berkembang
3. Penerapan metode bermain bahan alam sudah sepenuhnya dilakukan secara maksimal dan sesuai dengan langkah-langkah bermain bahan alam namun kreativitas anak belum berkembang.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada penerapan bermain bahan alam dalam

mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung .

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung .?”

G. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh mengenai “Mengembangkan kreativitas anak di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan bermain bahan alam.
2. Untuk mengetahui Bagaimana pelaksanaan bermain bahan alam dalam mengembangkan kreativitas Anaka Usia Dini

Adapun manfaat yang diperoleh baik secara praktis yaitu :

1. Sarana untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain bahan alam, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yaitu :

- a. Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi, bahan masukan, serta bahan bacaan dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.

b. Anak

Melalui Kegiatan yang dilakukan, mudah-mudahan nantinya perkembangan kreativitas anak akan lebih optimal lagi sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan yang nantinya akan menjadi bekal baginya untuk menuju jenjangan pendidikan yang lebih lanjut.

c. Sekolah.

Bagi sekolah mempunyai guru yang berkualitas dan mengarah pada peningkatan profesionalisme guru. Sehingga akan semakin berkembangnya program Mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas Merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas dikalangan orang awan. Dedi supriadi menyatakan bahwa kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Banyak definisi secara universal⁹.

Sehubungan dengan masalah dimensialitas intelegensi-kreativitas, dalam penelitian Utami munandar dari hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi fungsi kognitif yang relative bersatu yang dapat dibedakan dari tes intelegensi, tetapi berfikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berfikir konvergen (Intelegensi).¹⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (Kreativitas) kemampuan yang dimiliki di tandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan carameniru. Oleh sebab itu guru di tuntut untuk bisa memberikan contoh-contoh ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

⁹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, : Bumi Aksara, 2017), h 71

¹⁰Utami Munndar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014),h.9

2. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Dari berbagai sumber, diperoleh informasi tentang berbagai strategi yang dapat digunakan dalam membantu pengembangan kreatifitas anak usia dini. Pengembangan kreatifitas anak usia dini tersebut, antara lain dapat dilakukan dengan karya nyata, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, bahasa, dan musik.¹¹

a. Karya nyata

Melalui suatu karya nyata, setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam menciptakan suatu karya nyata, bukan hanya kreatifitas yang akan berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak.

b. Imajinasi

Imajinasi merupakan kemampuan berfikir difergen yang dimiliki anak usia dini, yang dilakukan tanpa batas, dan multi prespektif dalam merespon suatu rangsangan. Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berfikir sesuai pengalaman dan khayalannya.¹²

c. Eksplorasi

Eskplorasi merupakan suatu kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk mempelajari sesuatu. Anak dilatih untuk mengamati

¹¹H.E.Mulyasa, *Menejemen PAUD*, (Bandung:Rosdakarya,2014),h.103.

¹²*Ibid*,h.104

benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagian dari objek tertentu serta mengenal cara hidup dan cara kerja objek tersebut.

d. Eksperimen

Eksperimen (percobaan yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai suatu cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan anak tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

e. Proyek

Kegiatan proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara kelompok. Melalui kegiatan proyek anak dapat kesempatan untuk mengeskpresikan pola berfikir, keterampilan, dan kemampuan nya untuk memkasimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga anak memiliki peluang untuk berkreasi dan mengembangkan diri.

f. Bahasa

Bahasa adalah kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan difikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicara. Dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Dengan berbahsa juga dapat dikembangkan kemampuan kreatifitas melalui kegiatan mendongeng,

menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama atau mengarang cerita dan puisi.

g. Musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jeni, frekuensi, durasi, tempo, dan irama.

3. Pengertian Anak

Anak merupakan generasi penerus orang tua. Tujuan dari dilakukannya pernikahan salah satunya adalah untuk mempertahankan ataupun melestarikan keturunan. Tujuan tersebut dapat tercapai jika hadir seorang anak atau lebih setelah dilakukannya pernikahan tersebut. Jika pasangan suami istri tidak dikaruniai seorang anakpun maka mereka tidak memiliki keturunan yang berarti mereka tidak memiliki generasi penerus mereka.¹³

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.¹⁴ Anak usia dini merupakan petualang dan pembelajar sejati yang penuh dengan kejujuran dalam merealisasikan pikiran dan mengeksperesikan perasaannya. Oleh sebab itu anak usia dini dapat dikatakan masa yang sangat menentukan, dalam pembentukan karakter dan kepribadian itu hari esok.

¹³Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Jogjakarta:Gava Media,2016),h.96.

¹⁴*Opcit*,h.16.

Dalam Al-Qur'an dikatakan dengan tugas anak(siswa) adalah hiasanhidupan didunia bagi manusia.

Dengan demikian jika dikaitkan dengan kegiatan belajar mengajar anak adalah salahsatu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan pra-operasional kongkrit, maka untukitulah guru atau pendidik secara secara pada Taman Kanak-Kanak harus pandai menanamkan moral (prilaku) anak.

Menurut para peneliti, bahwa pendidikan anak usia dini, bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) Merupakan salah satu bentuk penyelenggaran pendidikan yang meniti beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik.

Oleh karenanya Jhon Looock dalam oemar Hamalik berpandangan bahwa “anak bagaikan tabula rasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apasaja dan bagaimana keinginan sang pendidik”¹⁵

Berdasarkan dari pemikiran jhon loock diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa anak adalah sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, dan juga merupakan hal terpenting diantara komponen lainnya seperti factor guru dan metode pembelajaran. Selain dari pada itu peserta didik dapat ditinjau dari segi beberapa pendekatan, seperti pendekatan edukatif/ pedagogis.

Oemar hamalik dalam konteks ini menjelaskan bahwa siswa merupakan suatu komponen dalam system pendidikan, yang selanjutnya

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 201),h 100

diproses pendidikan sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuatu dengan tujuan pendidikan nasional.¹⁶

4. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang ada. Senang mengajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu. Rsa ingin tahu besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya, bersifat spontan masyarakat pikiran dan perasaannya, suka melakukan eksperimen dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Ciri-ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut : Imajinasi mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, melit (ingin tahu), senang berpetualang, penuh energy, percaya diri, bersedia mengambil resiko, berani dalam pemberanian dan keyakinan.

Dari karakteristik dapat dipahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif. Oleh karena itu disinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak

¹⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Akasara, 2008),h, 07.

dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan memberikan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan diingatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud.

Tumbuh dan berkembangnya kreasi diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh pula oleh banyak faktor terutama adalah karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan cultural yang mendukung.

Munandar menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh faktor, yaitu:

- a. Faktor internal, Yaitu faktor yang berasal dari diri atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsure-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep,serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang

berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual.

Menurut Rogers faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreatifitas individual diantaranya:

a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Teori Freud menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan cirri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari *mekanisme pertahanan*, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energy psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi kreatif.

Menurut Rogers kondisi internal (internal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman
- 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi
Seseorang (internal locus of evaluation)
- 3) Kemampuan untuk bereksperimen atau “ Bermain” dengan konsep-konsep.

b. Dorongan dan lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu.

Pada lingkungan sekolah, pendidikan disetiap jenjangan mulai dari pra sekolah hingga keperguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

Menurut Hurlock Kepribadian merupakan faktor yang penting bagi pengembangan kreativitas. Tindakan kreativitas muncul dari keunikan keseluruhan pribadi dalam interaksi dengan lingkungan. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide ide baru dan produk produk yang inovatif.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kreativitas seseorang, dari luar diri individu seperti hambatan social, organisasi dan kepemimpinan. Sedangkan dari dalam individu seperti pola pikir, paradig, keyakinan, motivasi dan kebiasaan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain faktor kebebasan berpikir, penilaian, kecerdasan, minat terhadap fantasi, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman, waktu, penghargaan terhadap fantasi, intellegensi, pola piker, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan, hambatan social, organisasi dan kepemimpinan, kepribadian dan tidak kalah pentingnya adalah lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu potensi kreatif pada semua orang tergantung bagaimana cara mengembangkannya secara optimal agar tidak terhambat dan biasa berkembang dengan baik.

6. Faktor-faktor yang Memperhambat Kreativitas

Faktor penghambat Kreativitas Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita dapati perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai polah dan tingkah laku. Sehingga eksperisi kreativitas anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orang tua. Misalnya orang tua melarang anak merobek-robek kertas karena takut rumah jadi kotor, atau berteriak saat anak main pasir karena takut anak terkena kuman. Padahal tiap anak memiliki eksperisi kreativitas yang berbeda, ada yang terlihat sukamencoret-coret, beraktivitas gerak, berceloteh, melakukan eksperimen, dan sebagainya. Penyikapan orang tua seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas seorang anak.

Sementara itu dalam reverensi lainnya lebih lanjut Munandar Menjelaskan Bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan

gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁷

Kemudian menurut Sternberg dalam penelitian Ratih kusumawardani kreativitas mencerminkan kemampuan untuk mencipta lebih banyak. Kemampuan mencipta lebih banyak dapat diartikan sebagai berpikir divergen atau berpikir dengan banyak jawaban atas satu masalah. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ormord bahwa kreatifitas bukanlah suatu entitas tunggal yang dimiliki atau tidak dimiliki orang, melainkan merupakan kombinasi dari banyak proses berpikir, karakteristik, dan perilaku yang spesifik.¹⁸

Berikutnya pendapat yang dikemukakan oleh Anna craft dalam penelitian Ika Kemalawati menjelaskan kreativitas anak berkaitan dengan imjinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Kreativitas anak disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalamberfikir serta kemampuan yang mencerminkan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan.¹⁹

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif

¹⁷ Mei Fitria Ningsih, *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan*, Jurnal PG-PAUD FKIP UNTAN Pontianak (Mei 2016)

¹⁸ Ratih kusumawardani, *Peningkatan Kreatifitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*, E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta, 2013 h. 143

¹⁹ Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulai Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal EMPOWERMENT Vol. 6 No. 1 (Februari 2017)

yang bersifat imajinatif dan fleksibel yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

7. Ciri-ciri Kreativitas

Sumanto Mengemukakan bahwa: anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan befikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.²⁰

8. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas Anak

Kreativitas Anak Usia Dini adalah Kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran- pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya.

Adakala pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak juga senang mengutak-atik alat mainannya

²⁰Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal EMPOWERMENT Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738,H.6.

sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara-cara dibawah ini :

a. Dengan bermain

Bermain adalah awal dari perkembangan krewativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungan.Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

b. Melatih kemampuan otak anak

Yaitu dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi, berpuisi, menggambar, dan berbagai macam kegiatan kreatif lainnya, agar kemampuan otak kanan dapat bekerja dengan lebih optimal. Di sekolah, biasanya anak-anak akan lebih cenderung menggunakan otak kiri, dan bila kemampuan otak kanan dan kiri bisa bekerja dengan baik dan seimbang, maka anak-anak tidak hanya akan berpeluang mendapatkan prestasi dibidang akademis saja, melainkan bisa meraih prestasi-prestasi dibidang yang lain, misalnya kesenian.

c. Berkreasi setiap hari.

Kita bisa mengajrkan anak untuk membuat sesuatu yang kreatif , misalnya dengan menggambar, melipat kertas, bermain game, bermain permainan-permainan edukatif, Bernyanyi, bercerita dan masih banyak lagi.

d. Beri anak pengalaman baru

Berikanlah waktu khusus untuk anak dengan mengajaknya ketempat tempat yang belum pernah dikunjunginya seperti museum,

kebun binatang dan taman rekreasi. Hal-hal baru ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.

e. Meningkatkan perbendaharaan kata pada anak

Semakin tinggi perbendaharaan kata pada anak, maka seorang anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu.

Misalnya dengan kegiatan membaca mendongeng , bercerita, pengalaman, Tanya jawab, bernyanyi, dsb

f. Melatih kemampuan mendengar anak

Misalnya, dengan menggunakan Tape dan loudspeake. Alat-alat tersebut bisa digunakan untuk melatih kemampuan mendengar anak-anak dalam belajar bahasa inggris. Agar indera pendengaran bisa terlatih dengan baik, lebih baik kita sering-sering mengajak anak untuk mendengarkan lagu atau cerita, lalu menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan lagu atau cerita tersebut, misalnya dengan cara tebak-tebakan.

g. Sediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak

Misalnya mainan bongkar pasang, balok susun, puzzle. Ketika bermain permainan ini, anak akan masuk pada imajinasinya sendiri. Hal ini akan sangat merangsang proses berfikir dan kreativitas anak.

9. Tujuan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Triantoro dalam penelitian Nurhayati menyebutkan tujuan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia, yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, meningkatkan peradaban manusia berkembang dengan pesat. Oleh karena

itu upaya perangsangan kretivitas pada usia prasekolah sangat penting artinya.²¹

10. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak

Bermain merupakan dunia anak, sehingga anak tidak terlepas dari bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan. Sehingga hal tersebut memberikan dampak positif bagi anak seperti anak mengeksplor lingkungan ketika bermaian. Maka disinilah akan tumbuh dan berkembang kreativitas pada anak, sehingga begitu pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usis dini. Munandar dalam penelitian Diana Fidya Fakhri memberikan empat alasan pentingnya perkembangan kreativitas anak usia dini.

Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif. Dalam arti kemampuan untuk menemukan cara baru dapat memecahkan masalah.

Ketiga, bersibuk diri serta kreatif tidak saja berguna tetapi juga memberikan keputusan kepada individu, hal ini terlihat jelas pada anak yang bermain balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya, dengan keativitas seseorang terdorong untuk membuat ide atau penemuan baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

²¹ Nurhayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas di TK Aisyiyah Duri*, Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No.1(diakses 05 November 2018)

B. Bermain Bahan Alam

1. Bermain

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 tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luas.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanakdan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan 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 Hubungan antar pribadi.
- h. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
- k. Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- m. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup
- p. 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 bebas 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 ia mainkan 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.

2. Tujuan Bermain

Berbicara masalah tujuan bermain anak usia dini tidak bisa terlepas dari psikologi atau kepribadian anak. Sebab bermain merupakan cerminan dari kebutuhan dasar anak yang mesti dikembangkan. Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami munandar menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social moral, dan emosional. Dengan kata lain, tujuan bermain apabila nerujuk dari ungkapan utami tersebut ialah bermain dijadikan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik-motorik sampai pada social-emosionalnya²².

Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual antar anak yang satu dengan anak yang lain.

²²Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), h 8.

Jadi dapat dikatakan bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi kreatifitas , anak dapat berkreaitivitas dalam setiap kegiatan bermainnya. Adapun fungsi bermain pada anak menurut Wolfgang dan Wolfgang, diantaranya:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain dan anak juga belajar untuk berempati.
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering melakukan ekspolarasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar sebagai wujud dari rasakeingintahuannya.
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannyadan menjadi diri sendiri , karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan , berlatih peran social sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

3. Macam- Macam Bermain

Menurut Moeslichatoen ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak prasekolah, yaitu:

- a. Bermain bebas spontan , merupakan bermain yang tidak memiliki Peraturan dan aturan main.
- b. Bermain dengan cara membangun atau menyusun, bermain dengan Cara membangun akan mengembangkan kreativitas anak.
- c. Bermain pura-pura yaitu bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakaibahas atau berpura-pura tingkah laku seperti Orang tertentu, binatang tertentu.
- d. Bertanding atau berolah raga, anak TK tertarik bermain dengan Anak lain, misalnya bermain petak umpet dan lain-lain.

Sedangkan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan social anak dalam 4 bentuk, yaitu :

- a. Bermain soliter, yaitu bermain sendiri atau dapat juga dibantu Oleh guru.
- b. Bermain parallel, yaitu bermain sendiri-sendiri secara Berdampingan jadi tidak ada interaksi anak dengan satu yang Lain. .
- c. Bermain asosiatif, terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- d. Bermain kooperatif, terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain, Gordon dan Browne.

Firman Allah Dalam Surat Luqman ayat 29 sebagai berikut :

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

Artinya : Tidakkah kamu memperhatikan , Bahwa sesungguhnya Allah memasukkan malam ke dalam siang dan memasukkan siang kedalam malam dan dia tundukkan matahari dan bulan masing-masing berjalan sampai kepada waktu yang ditentukan, dan sesungguhnya Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan ²³

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

4. Manfaat Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang inernpada setiap anak yang normal .Sering kali anak bermain tanpa harus meliahat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain sebagai salah satu bentuk aktualisasi dari diri energy yang berlebih dalam diri anak, atau yang dikenal dengan teori ‘ Surplus Energy’. Ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam

²³Departemen Agama , *Al-qur'an dan Terjemahannya* Jakarta: Deprtemen Agama, 2006,h. 415

mengembangkan potensi-potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan.

Elkolin mengidentifikasi empat cara utama agar bermain mempengaruhi perkembangan anak. Empat manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain sangat penting sebagai pondasi pembelajaran bagi anak di kemudian hari. Empat manfaat bermain tersebut yaitu:

- a. Bermain berdampak terhadap motivasi anak.
- b. Bermain memfasilitasi perkembangan kognitif yang baik
- c. Bermain mempercepat perkembangan representasi mental
- d. Bermain mempercepat perkembangan perilaku dengan sengaja, sikap sukarela secara fisik dan mental.

Selanjutnya Driscoll Dari Nagel menguraikan nilai-nilai yang akan diperoleh anak dari kegiatan yang mereka lakukan sebagai berikut:

- a. Kompetensi pemikiran anak akan berkembang.
- b. Anak akan mampu mempraktikkan kemampuannya.
- c. Anak akan mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam suasana yang nyaman.
- d. Anak akan memperoleh dan memproses informasi, dan
- e. Anak dapat mengekspresikan emosi, mengendurkan tekanan yang dimiliki, dan mengeksplorasi situasi yang menghasilkan kesenangan.

Tentunya masih banyak lagi manfaat yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan bermain, berikut akan dijelaskan beberapa manfaat bermain dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

- a. Kognitif

Menurut Jean Piaget, seorang tokoh perkembangan kognitif menyakini “Bermain merupakan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dapat bermanfaat untuk

perkembangan kapasitas intelektual anak .” Melalui bermain anak akan mengembangkan fungsi fanca inderanya dengan baik. Mereka bisa bereksporasi dan menemukan sendiri suatu konsep atau sebuah pengertian dari kegiatan yang dilakukannya atau melalui alat-alat permainan yang dimanipulasikan.Mereka tidak sekedar menerima informasi tetapi juga menuangkannya saat bermain denganberagam imajinasinya.

b. Sosial-Emosi

Bermain bisa dilakukan sendiri atau dengan berkelompok. Anak-anak yang sering bermain berkelompok tentunya akan lebih mudah dalamberadaptasi dan bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya. Mereka akan belajar tentang sebuah aturan, konsekuensi, apa yang boleh dan tidak bole, belajar untuk berbagiperan dan tugas, serta masih banyak lagi, penerimaan social pun akan lebih terbuka.

Dalam keadaan sepertiini anak-anak akan lebih mudah untuk melupakan beban-beban yang mereka alami. Mereka bisa melupakan emosinya secara positif sehinggatidak menjadi penghambat mereka dalam berinteraksi baik dengan teman atau orang dewasa, serta “mengurangirasa bosan dan menghilang perasaan perasaan yang tidak memento dalam diri anak.”

c. Konsep Diri

Pada saat anak bermain sendiri ada kegiatan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas atau yang sejenisnya. Ketika ia bisa

menyelesaikannya dengan baik akan muncul kepuasan atau kepercayaan diri bahwa ia sudah dapat menguasai permainan tersebut. Begitu pula ketika beberapa anak bermain bersama kemudian mengajak beberapa anak yang lain untuk bergabung untuk ikut terlibat dalam permainan tersebut. Tentunya anak-anak yang diikuti sertakan lebih merasa dihargai, diakui keberadaannya dan berkembang pula konsep diri positif yang ada dalam diri mereka

d. Fisik-Motorik

Anak-anak yang aktif dan menyenangi kegiatan bermain akan terbiasa melatih otot-otot fisiknya yaitu motorik kasar, dan belajar keterampilan motorik halus. Dengan bermain seluruh tubuh anak lebih banyak bergerak dari pada mereka yang hanya menghabiskan waktunya untuk mengerjakan hal-hal membosankan yang biasanya berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh orang dewasa baik orang tua ataupun guru. Banyaknya gerakan yang dilakukan anak tidak hanya sekedar melatih kekuatan dan ketangkasan fisik tetapi juga akan lebih menyehatkan bagi tubuh mereka.

e. Bahasa

Kemampuan bahasa bukanlah kemampuan yang hanya bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran formal, melainkan diawali dengan suatu pola atau kebiasaan yang diberikan kepada anak. Semakin banyak bahasa yang diterima oleh anak maka akan semakin banyak pula perbendaharaan bentuk bahasa yang bisa mereka dapat dan gunakan. Ini dapat diperoleh jika “ anak banyak dan terbiasa

berinteraksi dengan lingkungan yang kaya akan bahasa yang meliputi pengungkapan bahasa dan penerimaan bahasa. Bermain sebagai salah satu media bagi anak dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Karena dalam bermain ada komunikasi yang mereka bangun, ada kebebasan bereksperimen dan berapresiasi, ada saatnya untuk menyimak dan mengungkapkan pendapat.

5. Alat- alat Bermain

Menurut Sudono, Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa alat bermain merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak. Nilai-nilai edukatif itu adalah :

- a. Kesesuaian dengan program kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan alat peraga harus sesuai dengan program kegiatan belajar.
- b. Segi kegiatan dengan didatiknya yang termasuk dalam segi ini antara lain :
Alat peraga harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak, membantu melancarkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Dan dari segi Teknik alat bermain adalah alat yang dapat digunakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Kebenaran, kebenaran yang ditinjau dari konsep ilmu

- b. Ketelitian, jika digunakan tidak menimbulkan kesalahan konsep sehingga dapat memenuhi fungsinya sebagai alat bermain.
- c. Kemudahan dalam pemakaian , alat-alat tersebut mudah dipakai oleh semua guru
- d. Keamanan, artinya aman dan tidak membahayakan pemakaian dalam melaksanakan permainan.

Jadi alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat ditegeraskan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:

- a. Active learning, yaitu pembelajaran yang menuntut kreativitas anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar .
- b. Attactive learning, yaitu pembelajatron yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
- c. Joyful learning, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek penembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
- d. Multiple intelegences Approach, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

Dengan menggunakan alat permainan yang baik anak didi menjadi lebih termotivasi, mereka selalu ingin tahu, anak dapat mengerti apa yang disampaikan oleh gurunya, Sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan maksimal. Karena alat bermain memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

6. 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 atau Taman Kanak-Kanak, media bahan alam adalah media yang berasal dari alam sekitar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis, dari media pembelajaran yang sederhana murah hingga media pembelajaran yang canggih dan mahal. Dari mulai rakitan pabrik hingga buatan tangan para guru itu sendiri, bahkan ada pula yang telah disediakan oleh alam dilingkungan sekitar kita yang dapat langsung digunakan sebagai media pembelajaran. Atas dasar pemahaman tersebut di atas maka diharapkan tidak ada lagi argumentasi yang muncul dikalangan para guru untuk tidak dapat menggunakan alat peraga oleh karena biayanya mahal. Begitu banyaknya lingkungan disekitar kita dapat digunakan sebagai media alat peraga tanpa perlu biaya mahal. Beberapa benda dilingkungan kita dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, baik yang dimanfaatkan secara langsung ataupun yang dirancang terlebih dahulu.

Adapun bahan alam yang dimaksud adalah segala bahan alam yang diambil secara langsung dari alam tanpa olahan terlebih dahulu, sebagai contoh diantaranya dedaunan, buah-buahan, biji-bijian, dan

bebatuan. Bahan-bahan seperti ini sangat melimpah tersedia dilingkungan sekolah tanpa terlebih dahulu mengolah atau memprosesnya.

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

1) Tanah, pasir dan daun.

Tanah liat adalah jenis bahan alam yang sangat dekat dengan kita dan anak-anak mudah didapat tanah liat merupakan bahayng 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 dau-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 dengan penuh citra rasa.
 - d) Mengembangkan kesenangan dalam menanam dan memelihara tanaman.
 - e) Mengembangkan Persamaan dan perbedaan pada tanaman
 - f) Memperkaya kemampuan berbahasa dan menyusun kalimat .
- 3) Tanaman palawijaya 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

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.

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 mencampur 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.

Cara Bermain:

- a) Letakkan kotak kayu atau plastic di halaman atau teras sekolah .
 - b) Isi kotak dengan pasir bersih kurang lebih setinggi 20 cm
 - c) Tuang air secukupnya pada pasir agar material ini agak basah.
 - d) Berikan bermacam mainan sebagai alat bantu anak melakukan kegiatan yang di inginkan.
 - e) 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 yangDirendam dan yang tidak direndam.
- d) Bandingkan pula dengan kacang tanah yang sudah direndam Dengan kacang yang direndam .

C. Penelitian Relevan

1. Nyimas Aisyah , Pengembangan Kreativitas Bahasa Lisan anak Melalui Metode Bermain Peran Dan Metode Bercerita di TK BhayangKari 23 Bandar Lampung. Tema ini dipilih untuk mengungkapkan bahwa PAUD Sangat penting, Karena anak yang mendapatkan stimulasi pendidikan sejak dini akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani dan rohani secara optimal. Dan, untuk keberhasilan PAUD selain peran orang tua, tidak kalah penting juga peran guru. Berkenaan dengan hal tersebut, guru-guru di TK BhayangKari 23 Bandar Lampung telah menggunakan metode bermain peran dan metode bercerita. Metode ini digunakan dengan maksud agar anak dapat berkomunikasi (Lisan) dengan baik. Merangsang minat dalam aspek komunikasi dari kegiatan bermain saat bermain peran anakbisa mengubah-ubah status antara peran pura-pura dengan identitas sesungguhnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan danmengetahui hasil pelaksanaan pengembangan bahasa anak usia dini melalui metode main peran (*role playing*) dan metode bercerita. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi positif bagi pengembangan penelitian pendidikan terutama dalam pengembangan kreativitas bahasa lisan anak usia dini, sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk TK Bhayangkari²³ Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan psikologis dan sosiologis. Teknik pengumpulan data di dapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data didapatkan selanjutnya dianalisis dengan langkah-langkah reduksi data. Penyajian data, pengambilan kesimpulan, dan verifikasi data. Metode main peran (*role playing*) dan metode bercerita dirancang untuk mengaktifkan anak dalam pengembangan bahasa dengan sesuai dengan tahap tumbuh-kembang anak. Kegiatan yang beragam dilakukan oleh anak demi pengembangan sikap, kebiasaan dan pemahaman yang karenanya bermuara pada pembentukan karakter anak.

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa: pertama, upaya guru yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mengembangkan kreativitas bahasa lisan anak sudah cukup baik diantaranya anak mampu menyebut nama lengkapnya, senang menyebut kata-kata baru, senang bertanya tentang sesuatu, dan menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar. Kedua, metode bermain peran (*role playing*) dan metode bercerita adalah metode yang tepat digunakan untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak. Ketiga, melalui sensomotorik anak, yaitu: Melihat, mendengar, merasa, mencium, dan meraba memungkinkan anak berbuat langsung dengan menemukan informasi-informasi yang mereka dapatkan sendiri akan lebih terarah sehingga potensi anak akan tumbuh secara optimal.

2. Menurut Rogers (dalam Ali dan Asrori), Mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru ini muncul dari sifat-sifat individu yang unik dan berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana dalam kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.²⁴
3. Departemen Pendidikan Nasional, “ Pasir adalah butir-butir batu yang halus”. Kandungan tertentu dalam pasir lepas yang menyebabkan sifat pasir sangat mudah bergerak dan mengalir, sehingga mudah untuk digunakan untuk bermain oleh anak.

Bahan-bahan adalah yang digunakan dalam bermain menggunakan media pasir ini terdiri dari : pasir putih, bak, air, kardus bekas, pewarna makanan, mangkuk, dan cetakan. Bahan-bahan digunakan untuk menunjang kegiatan kreativitas belajar anak.

4. Rusman, Menyebut media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (Materi pembelajaran), merangsang pikiran, Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Bermain menggunakan media pasir termasuk dalam media visual karena pasir termasuk realia. Realia yaitu Benda nyata(real thing) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, yaitu karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud

²⁴Rogert, *Kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan*, Program Study Sarjana PG PAUD, FKIP Universitas Muhammadiyah, Pontianak, 2011, h 53

dengan benda nyata sebagai media adalah alat informasi tentang penyebab sehingga mungkin muncul kejadian yang dideskripsikan secara rinci, urut, dan jujur”.²⁵



²⁵ Rusman, *Menyebutkan media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan*, Tri Hidar Sari @yahoo.com, 2012, h 54

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum Metode penelitian dan pendidikan di tunjukkan pada berdasarkan gambar tersebut, jenis-jenis penelitian dapat dikelompokkan menurut bidang,tujuan, metode, tingkat eksplanasi (*level of explanation*) dan waktu²⁶. Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana penerapan metode bermain bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini Di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian Kualitatif fokusnya adalah manusia dan interaksinya dalam konteks social.Karena itu digunakan istilah subjek penelitian ini juga menunjukkan sikap menghargai manusia yang diteliti.Penelitian dilakukan dalam konteks alami.Ini bertentangan dengan penelitian kuantitaif terutama eksperimen yang lebih mendahulukan konteks laboratorium yang bersifat artificial atau buatan.Penelitian kualitaif bertujuan memahami subjek penelitiannya secara mendalam dan bersifat interpretative, artinya mencaritemukan makna. Tujuan ini bertentangan dengan penelitian kuantitatif menggunakan dan mengandalkan data yang bersifat verbal yang rinci dan mendalam dalam beragam bentuknya.²⁷

²⁶Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D*,(Alfabeta, Bandung, 2015), h 6

²⁷Nusa Putra, Nini Dwi lestari, *Penelitian Kualitatif PAUD* (PT Raja Grafindo persada, Jakarta, 2012), hl 67

Sedangkan yang dikutip oleh Sugiyono, penelitian kualitatif adalah :“Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, di gunakan untuk melalui pada kondisi obyek yang alamiah, (Sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrument kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi(gabungan), analisis data bersifat induktif/Kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*”.²⁸ Selanjutnya Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif yang harus dipenuhi yaitu: Latar alamiah, manusia sebagai alat, metode kualitatif, analisis data secara induktif, teori dari dasar (grounded theory), deskriptif, lebih mementing proses daripada hasil, adanya batas yang ditentukan oleh focus, adanya criteria khusus untuk keabsahan data, Desain yang bersifat sementara, hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian penerapan Metode bermain bahan alam dalam meningkatkan kreativitas Anak usia dini ini dilaksanakan di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

C. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu suatu penelitian untuk mendapatkan suatu gambaran secara sistematis, aktual dan akurat mengenai data-data, fakta dan sifat-sifat individu, keadaan gejala atau kelompok tertentu menurut apa adanya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto “Penelitiannya

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta, Bandung, 2010) hl 9

deskriptif kualitatif, yang dimaksud kualitatif adalah datanya. Data kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau kata sifat".²⁹Penulis ingin menggambarkan apa adanya tentang penerapan metode bermain bahan alam saat proses belajar mengajar yang dilaksanakn di Taman Kanak-kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut pendapat Sugiono, penelitian kualitatif sering disebut metode naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul data analisisnya lebih bersifat kualitatif.³⁰

Berdasarkan dari penjelasan tersebut diatas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian Subjek penelitian adalah alamiah yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti yaitu kelas B1 sebanyak 8 orang anak dan B2 sebanyak 8 orang anak. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu

²⁹ Suharsini Arikunton, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (PT RINEKA CIPTA, Jakarta, 2013) ,hl 21

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Alfabeta, Bandung, 2017), hl 8

:Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK
Hidayatulloh Sukarame Bandar Lampung.

E. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu ; kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validasi dan realibilitas instrument dan kualitas pengumpulan data. Berikut ini penjelasannya:

1. Wawancara (Interview).

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin malukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara digunakan penelitian sebagai tehnik pengumpulan data apabila penelitian ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Apabila dilihat dari sifat atau tehnik pelaksanaannya, maka wawancara dapat dibagi ada 2 macam, yaitu

- a. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data , bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.

- b. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.³¹

Dari teori di atas jenis wawancara yang digunakan penulis adalah wawancara Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, artinya penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan luas tanpa terikat oleh susunan pertanyaan secara lebih bebas dan luas tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian penelitian juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butiran pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat, sikap dan perasaan dan subjek penelitian mengenai masalah yang diteliti subjek penelitian yang dimaksud disini yaitu guru, wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan data tentang Mengembangkan kreativitas anak di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung, adapun alasannya, subjek wawancara adalah guru, karena guru adalah pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan informasi utama.

³¹ Sugiyono, op cit, hl 137-140

Tabel 3
Format Lembar Observasi Metode bermain Bahan Alam

No	Indikator Bermain Bahan Alam	Ya	Tidak
1	Apakah Perlengkapan permainan yang mendukung perkembangan kreativitas anak sudah lengkap		
2	Bagaimana pengembangan kreativitas di TK Hidayatullah		
3	Apakah perlengkapan permainan untuk metode bermain bahan alam sudah lengkap		
4	Langkah-langkah apa saja yang akan di gunakan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam		
5	Apakah ada kendala-kendala yang dialami guru saat menerapkan kegiatan bermain bahan alam ?dan bagaimana cara guru menghadapi kendala-kendala tersebut ?		
6	Apakah guru sudah mempersiapkan alat yang akan di gunakan saat bermain bahan alam		
7	Apakah guru menjelaskan alat-alat yang akan di gunakan oleh peserta didik untuk bermain ?		

Format lembar Observasi tentang kreativitas anak kelas B1 di tampilkan pada table 5 berikut :

Tabel 4
Format Lembar Observasi Kreativitas Anak Kelas B1

No	Nama	Indikator Kreativitas					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Abbad						
2	Adiba						
3	Alisha Khaira D						
4	Atha Tajjud A						
5	Aqqila Anindya A						
6	Caisar						
7	Dara						
8	Dinda Ayu L						
9	Gheaby Carrisa P						
10	Hamman Damar S						
11	Lintang Samudra						
12	Lutfia Fitria A						
13	Lutfia Azzam S						
14	Nina Ramadhani						
15	Novan Peblian						

Keterangan Indikator Kreativitas :

6. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
7. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
8. Memperlihatkan keinginan tahu seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
9. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif)
10. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Keterangan Nilai

- | | |
|-------------------|-------------------------------------|
| 1. = Tidak pernah | = BB (Belum Berkembang) |
| 2. = Jarang | = MB (Mulai Berkembang) |
| 3. = Sering | = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 4. = Selalu | = BSB (Berkembang Sangat Baik) |

2. Pengamatan (Observation)

Observasi sebagai alat pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan alat yang lain, Sutrisno Hadimengemukakan bahwa observasi merupakan proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya adalah “ Proses-proses pengamatan berperan serta dan nonpartisipasi sebagai berikut “³²

a. Observasi berperanserta

Dalam observasi ini, penelitian terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian

b. Observasi nonpartisipan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan, yaitu penulis tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang akan diobservasi. Dikemukakan oleh sugiyono “ Jika unsur Partisipasi sama sekali tidak terdapat didalam pengumpulan data observasi itu disebut *nonpartisipan* “³³

Oleh karena itu jelaslah bahwa metode observasi adalah pengamatan terhadap objek penelitian dimana hasil pengamatan itu kemudian dicatat dalam bentuk data berupa kata-kata.. Dimana dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan, artinya penulis tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang akan diobservasi. Dikemukakan oleh sugiyono” jika unsur partisipasi sama sekali tidak terdapat didalam

³² Sugiyono, *Op Cit.* hl 145

³³ *Ibid*, hl 145-146

observasi itu disebut *nonparticipan*”.Proses pengamatan yang peneliti lakukan.

Berikut kisi-kisi observasi Di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

Tabel 5
Kisi-kisi Observasi Mengembangkan kreativitas Anak
Di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas	Membuat berbagai bentuk menggunakan alam pasir putih.	Dapat terwujud dalam relasi sesuai dengan kreativitas
	Mewarnai sesuai imajinasi anak.	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengikuti mengikuti langkah-langkah memebentuk cetakan. - Dapat menghasilkan menggunakan pasir putih.
	Melakuak eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat berimajinasi tentang kegiatan yang akan dibentuk - Mampu untuk kreatif dalam bermain melalui media bahan pasir
	Membuat berbagai bentuk menggunakan cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat bermain bahan alam dimana anak diajak untuk bereksplorasi.

Tabel 6
Pedoman Observasi
Mengembangkan Anak Melalui Bermain Bahan
Alam Di TK Hidayatullah

NO	Sub Indikator	Penilaian kreatifitas anak bermain dengan alam				Keterangan
		BB	MB	BSB	BSH	
1	Dapat terwujud dalam relasi sesuai dengan kreativitas					
2	Dapat mengikuti langkah-langkah membentuk cetakan.					
3	Mampu untuk kreatif dalam bermain melalui media bahan pasir					
4	Dapat menghasilkan menggunakan pasir putih.					
5	Mampu untuk kreatif dalam bermain melalui media bahan pasir					
6	Dapat bermain bahan alam dimana anak diajak untuk bereksplorasi.					
7	Dapat berimajinasi tentang kegiatan yang akan dibentuk .					

3. Metode Dokumentasi

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa : “Dokumentasi yaitu, mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya.”³⁴

Jadi metode dokumentasi adalah suatu cara memperoleh data atau keterangan-keterangan melalui dokumen-dokumen dimana data atau keterangan yang diperlukan tidak bisa ada orang yang mengetahui pada waktu peristiwa itu terjadi.

Penulis menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya Taman Knak-kanak, daftar guru, daftar

³⁴Suharsini Arikunto, *Op. Cit*, h. 203.

anak, daftar tenaga kerja administrasi, hasil kegiatan anak, foto dan video aneka anak.

F. Metode Analisis Data

Setelah dilakukan penelitian, data yang terkumpul masih data mentah sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahulu guna menghasilkan sebuah informasi yang teruji kevalidannya.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Karena dalam penelitian data yang terkumpul sangat banyak dan kompleks. Maka peneliti perlu memilih data tersebut mana yang relevan dan penting serta yang berkaitan dengan Upaya guru meningkatkan Kreativitas anak Melalui Bermain Bahan Alam di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung.

2. Penyajian Data

Display data atau penyajian data yaitu kegiatan menyajikan data inti atau data pokok, semua data disajikan tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Bentuk penyajian data adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis/kata) sesuai dengan masalah penelitian yang bersifat diskriptif.

Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kumpulan.

3. Verifikasi/penarikan kesimpulan

Data yang telah dideskripsikan secara naratif, kemudian disimpulkan secara sistematis. Sehingga diperoleh makna data dalam bentuk tafsiran dan argumentasi.



BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Berdirinya Tk Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak- Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung merupakan Salah satu lembaga pendidikan non Formal yang memberikan layanan pendidikan pendidikan bagi anak usia (0-6). Taman Kanak-kanak Hidayatullah sukarame Bandar Lampung Beralamat di Jl. Pulau Damar, Kelurahan Waydadi, kecamatan Sukarame Bandar Lampung, Di dirikan sejak Tahun 2010 dengan aktenoritas TK, tanggal 09 Januari 2019.

Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung Di dirikan atas usulan pengelola dan pihak warga masyarakat sekitar yang melihat betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini dan atas kesepakatan bersama pengelola pihak yayasan beserta warga setempat mendirikan lembaga pendidikan bagi anak usia dini yang di beri nama Taman Kanak- Kanak Hidayullah Sukarame Bandar Lampung.

Adapun tujuan berdirinya Taman kanak- kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung adalah untuk membantu terbentuknya perilaku anak dalam bersosialisasi, mengembangkan kemampuan anak, membantu tumbuh kembang anak sehingga anak srhingga menjadi sehat dan ceria serta menyiapkan anak dalam memasuki sekolah dasar. Sedangkan dasar didirikannya Taman Kanak-kanak Hidayatullah Sukarame Bandar

Lampung adalah untuk memenuhi hak anak untuk tumbuh kembang dan perlindungan dengan menghindarkan kekosongan rawatan,

2. Visi dan Misi TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

Agar lebih jelas tentang arah ke depan suatu lembaga pendidikan, maka perlu adanya Visi dan Misi yang menjadi panduan dalam rangka mencapai tujuan.

Adapun Visi Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung yaitu :

▪ Visi

Untuk menyiapkan anak bangsa yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia

Sedangkan Misi Taman Kanak-kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung , yaitu :

- Membentuk anak yang cerdas, intelektual, kreatif, serta mandiri.
- Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui bermain
- Mengembangkan moral agama dan budi pekerti kepada anak sejak dini.

3. Tujuan

- Untuk memberikan acuan kepada Kepala Sekolah, guru, dan tenaga Kependidikan
- Belajar untuk memahami dan menghayati
- Belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain

- Serta belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses Belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan

4. Pengertian

TK Hidayatullah adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya.

5. Letak Geografis TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

Taman Kanak-kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung Terletak pada lokasi yang terbilang strategis, yaitu tereletak pada perumahan penduduk dan di pinggir jalan, sarana keluar masuknya masyarakat yang bertempat tinggal di Jl. Pulau damar kel Way Dadi, Sukarame Bandar Lampung, sehingga mudah dijangkau masyarakat pada umumnya.

6. Fasilitas dan Pelayanan

- Ruang yang bersih dan menyenangkan
- Permainan yang edukatif
- Pengasuh yang sudah di training dan pengalaman

7. Program Tindak Lanjut Supervisi

- a. Meningkatkan mutu kinerja guru
- b. Meningkatkan keefektifan kurikulum sehingga terlaksana dengan baik

- c. Meningkatkan mutu pembelajaran yang mencakup 5 aspek perkembangan anak
- d. Meningkatkan keefektifan dan keefesienan sarana dan prasarana yang ada untuk dikelola dan dimanfaatkan dengan baik sehingga mampu mengoptimalkan keberhasilan siswa

8. Program Bimbingan Dan Penyuluhan

- a. Bimbingan yang berkaitan dengan kemandirian dan keharmonisan dengan menjalin hubungan social dengan teman sebayanya.
- b. Bimbingan pribadi.

9. Keadaan guru TK Hidayatullah sukarama Bandar Lampung

Jumlah guru di TK Hidayatullah kecamatan sukarama Bandar Lampung, seluruh guru yang ada tersebut aktif menjalankan tugasnya sehari-hari. Dengan jumlah guru yang ada telah mencakupi kebutuhan tenaga guru dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran. Adapun keadaan guru dapat dilihat dalam table berikut ini :

Tabel 7
Keadaan Guru TK Hidayatullah kecamatan sukarama Bandar Lampung

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	Masodah	S.Pd	Kepala Sekolah
2	Dina Aulya	Jenjang S.Pd	Guru
3	Dwi Sopian	Jenjang S.Pd	Guru
4	Anggita	S.Pd	Guru
5	Ayu Umi	Jenjang S.Pd	Guru
6	Vio	Jenjang S.Pd	Guru
7	Niya	Jenjang S.Pd	Guru

Sumber: Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarama Bandar Lampung

10. Keadaan Peserta Didik TK Hidayatullah sukarama Bandar Lampung

Kegiatan Belajar Mengajar terlepas dari peserta didik, begitu pula di TK Hidayatullah kecamatan Sukarama Bandar Lampung juga memiliki peserta didik yang berjumlah 84 peserta didik Adapun pembagian kelompoknya sebagai berikut:

Tabel 8
Keadaan Peserta didik TK Hidayatullah kecamatan Sukarama Bandar Lampung

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	A	15	5	20
2	A	8	8	16
3	B1	7	8	15
4	B2	9	8	17
5	B3	9	7	16
Jumlah		49	35	84

Sumber: Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarama Bandar Lampung

Berdasarkan table diatas dapat dipahami bahwa jumlah keseluruhan peserta didik 84 anak. Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarama Bandar Lampung yang diteliti Kelompok B1 adalah 15 anak dan peserta didik tersebut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sesuai dengan program pembelajaran di Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarama Bandar Lampung

Tabel 9
Daftar Nama Anak Kelompok B1

No	L/P	Nama
1	L	Abbad
2	P	Adiba
3	P	Alisha Khaira D
4	L	Atha Tajjud A
5	P	Aqqila Anindya A
6	L	Caisar
7	P	Dara
8	P	Dinda Ayu L
9	P	Gheaby Carrisa P
10	L	Hamman Damar S
11	L	Lintang Samudra
12	P	Lutfia Fitria A
13	L	Lutfia Azzam S
14	P	Nina Ramadhani
15	L	Novan Peblian

11. Sarana Dan Prasarana TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

Dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung tentunya tidak lepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan tersebut, Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki TK Hidayatullah kecamatan Sukarame Bandar Lampung

Tabel 10
Keadaan Sarana Dan Prasarana TK Hidayatullah Kecamatan Sukarame Bandar Lampung

No	Nama Sarana Dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Belajar	5
2	Ruang Kantor/Guru	1
3	WC	1
4	Gudang	1
5	Alat Bermain di Luar Kelas	5
	Total	13

Sumber : Dokumentasi Tahun Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

12. Perkembangan Kreativitas Taman Kanak-Kanak Melalui Bermain Bahan Alam di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah kecamatan Sukarame Bandar Lampung

Proses Belajar Mengajar atau membimbing atau merangsang di TK Hidayatullah sukarame Bandar lampung sebagaimana dijelaskan oleh Kepala Taman Kanak-Kanak bahwa guru yang mengajar di TK Hidayatullah kecamatan sukarame Bandar Lampung telah memiliki kompetensi yang baik sehingga dalam melaksanakan proses membimbing dari merangsang sudah selaras dengan latar belakang pendidikan mereka sesuai, maka sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang baik dalam membimbing dan merangsang perkembangan anak³⁵.

Guru Tk Hidayatullah kecamatan Sukarame Bandar Lampung mengemukakan bahwa " Dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain bahan alam guru meragan atau mencontohkan bermain bahan alam : menjadi tukang jual sayuran , pasar-pasaran, ibu guru, kemudian peserta didik disuruh untuk mengikuti atau memperagakan kembali apa yang telah dicontohkan oleh guru dan guru memberikan pertanyaan tentang seputar tema pada hari ini agar anak paham dan bisa menirukan apa yang diperankan guru.

Jadi dapat dipahami bahwa dasarnya guru telah berusaha untuk membimbing dan merangsang atau mengarahkan interaksi belajar

³⁵ Masodah, Kepala Sekolah, TK Hidayatullah , *Wawancara*, 10 Januari 2019

mengajar sehingga apa yang disampaikan guru dapat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam perkembangan kreativitas anak .

Dina Aulya selaku guru menjelaskan bahwa " dalam menyampaikan pembelajaran untuk perkembangan kreativitas anak dengan metode bermain bahan alam mengalami kendala di antaranya alat peraga yang tersedia kurang memadai selain itu tenaga pengajar yang hanya 1 orang mengajar peserta didik yang berjumlah 15 orang kurang efektif, seharusnya untuk mengajar peserta didik yang berjumlah 15 orang tersebut diperlukan 2 orang guru pengajar agar pembelajaran efektif"³⁶.

Dari keterangan di atas, ternyata yang menjadi penyebab timbulnya kendala adalah dikarenakan alat peraga yang tersedia untuk pembelajaran dengan metode bermain bahan alam sangat kurang memadai dan jumlah tenaga pengajarnya yang kurang representatif dengan jumlah peserta didiknya.

Selanjutnya dari hasil observasi terhadap kegiatan proses pembelajaran mengembangkan kreativitas anak taman kanak-kanak dilakukan dengan kegiatan tiga tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan (pembukaan)

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran agar anak mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh kegiatan praktik fisik, jasmani dan rohani, dan mengenalkan tema terlebih dahulu , serta Tanya jawab dengan anak.

³⁶ Dina Aulya Guru Kelas B1, Wawancara, 08 Februari 2019

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini bertujuan mengembangkan kreativitas anak. Melakukan strategi pembelajaran dengan metode bermain bahan alam seperti menjadi tukang jual sayuran , pasar-pasaran . Sedangkan metode yang penulis gunakan dalam hal ini adalah metode bermain bahan alam.

3. Kegiatan Penutup(Akhir dan tindak lanjut)

Sifat dalam kegiatan penutup ini adalah untuk menyimpulkan hasil permainan anak tersebut atau mengevaluasi kegiatan anak, dan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak. Berdasarkan instrument dibawah ini maka penulis menggunakan kerangka observasi.

Dengan adanya kegiatan bermain bahan ala mini anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya, anak akan mengembangkan kreativitas dalam dirinya, karena anak-anak memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dirinya untuk berkomunikasi kepada orang lain supaya berkembang menjadi lebih baik

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara penulis di atas, dapat di simpulkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah kecamatan sukarame Bandar Lampung sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kreativitas anak melalui metode bermain bahan alam, misalnya mengajak anak untuk melakukan interaksi dengan berdialog dengan teman-teman yang lainnya, yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Selain itu , dengan adanya metode

metode bermain bahan ala mini, anak menjadi merasa lebih mampu layaknya kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, dalam kegiatan bermain bahan ala mini anak-anak dapat menunjukkan kreativitasnya yaitu anak mempunyai rasa percaya diri dan melakukan eksplorasinya dengan berbagai media akan kegiatan. Dan ada anak yang sudah mulai berkembang kreativitas dan ada yang belum.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini hasil pengamatan hasil penulis terhadap pengembangan kreativitas anak di TK Hidayatullah kecamatan sukrame Bandar lampung sebagai berikut :

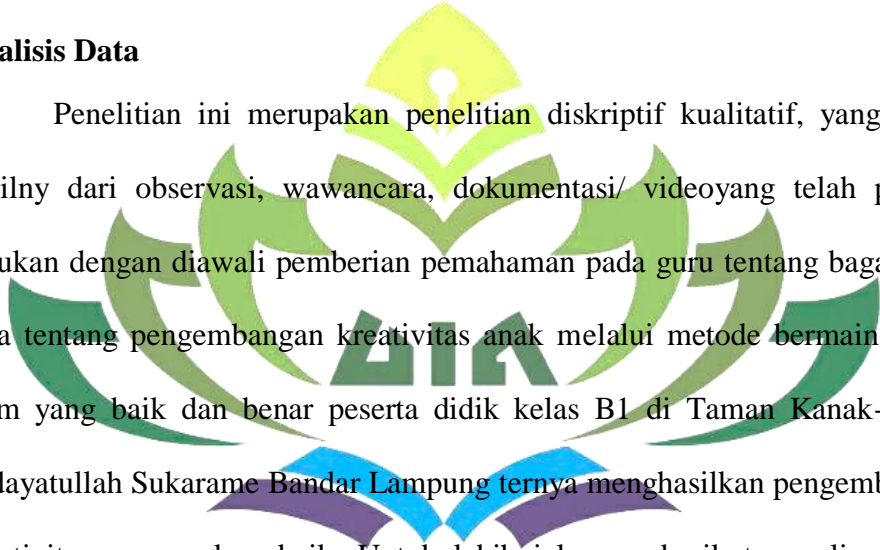
Tabel 11
Hasil Pengamatan Mengembangkan Kreativitas Anak di TK
Hidayatullah Kecamatan Sukrame Bandar Lampung
Hidayatullah Sukrame Bandar Lampung

No	Nama	Aspek Perkembangan					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Abbad	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	Adiba	MB	MB	MB	BB	BB	MB
3	Alisha Khaira D	BB	MB	BB	BB	BB	BB
4	Atha Tajjud A	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
5	Aqgila Anindya A	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Caisar	MB	MB	MB	BB	BB	MB
7	Dara	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Dinda Ayu L	BB	MB	BB	BB	BB	BB
9	Gheaby Carrisa P	MB	BB	MB	BB	BB	BB
10	Hamman Damar S	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Lintang Samudra	MB	BB	BB	BB	BB	BB
12	Lutfia Fitria A	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
13	Lutfia Azzam S	BB	MB	BB	BB	BB	BB
14	Nina Ramadhani	MB	BB	BB	MB	MB	MB
15	Novan Peblian	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi di TK Hidayatullah sukrame Bandar lampung

Bermain bahan alam hanya 4 peserta didik saja perkembangan kreativitas berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti dari keseluruhan peserta didik terdapat 80 % atau 12 peserta didik yang mampu mencapai indikator berkembang sesuai harapan, dan terdapat 40 % atau 3 orang anak yang mulai berkembang atau sudah cukup baik dalam pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak. Hal ini menunjukkan bahwasanya metode bermain bahan alam yang dilaksanakan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan berhasil dengan baik.

B. Analisis Data



Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif, yang mana hasilnya dari observasi, wawancara, dokumentasi/ videoyang telah penulis lakukan dengan diawali pemberian pemahaman pada guru tentang bagaimana cara tentang pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain bahan alam yang baik dan benar peserta didik kelas B1 di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung ternyata menghasilkan pengembangan kreativitas yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan, sebagai berikut :

Pada hakikatnya anak Taman Kanak-Kanak bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sambil bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu aktivitas bermain adalah bagian dari proses pembelajaran.

Selain itu, secara langsung atau tidak langsung. Bermain sumber belajar bagi anak, karena bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbagai hal bermain bahan alam anak akan belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman, belajar komunikasi, anak akan belajar dan dapat memahami aturan dalam suatu permainan, dapat menirukan kalimat sederhana misal seperti meniru kalimat yang telah diucapkan oleh guru, dan dapat mengulang kalimat yang telah didengarnya, dan dapat menjawab pertanyaan guru, dan dapat menceritakan tentang kegiatan bermain bahan alam memecahkan masalah sedangkan perkembangan kreativitas anak adalah mengembangkan daya imajinasi (khayal) anak hari ini, seperti : menjadi penjual/ pembeli dan bermain jual sayuran, dan anak dapat berani bertanya sesama temannya , dan anak dapat memberikan informasi.

Bermain bahan alam adalah segala jenis bahan yang tersedia di lingkungan kita yang berasal alam sekitar dan bukan merupakan ciptaan atau rekayasa dari manusia. Dalam pembelajaran anak usia dini atau taman kanak-kanak, media bahan alam adalah media yang berasal dari alam sekitar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah.

Hal ini dipertugas oleh ibu Dina Aulya selaku guru Kelas B1 di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah kecamatan sukarama Bandar lampung yang mengatakan bahwa dengan metode bermain bahan alam banyak memberikan manfaat bagi anak, di antaranya anak dapat mengembangkan kreativitas bukan hanya kreativitas tapi kemampuan bahasa dan berinteraksi.

yang akan menjadi bekal bagi anak untuk dapat berkomunikasi dan diterima dalam lingkungan keluarga baik teman sebaya disekolahnya.

Adapun bahan alam yang dimaksud adalah segala bahan alam yang diambil secara langsung dari alam tanpa olahan terlebih dahulu, sebagai contohnya diantaranya dedaunan, buah-buahan, biji-bijian, dan bebatuan. Bahan alam seperti ini sangat melimpah tersedia dilingkungan sekolah tanpa terlebih dahulu mengelolah atau memprosesnya

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B1 Yang lain, yaitu ibu dina aulyamenyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam memilih cara/metode pembelajaran apa yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Misalnya dengan bermain bahan alam yang dipergunakan sebagai metode untuk mengembangkan kreativitas anak, perlu adanya dukungan dari matangnya perencanaan pembelajaran bai, maupun menyediakan lingkungan belajar serta media/ alat yang digunakan. Oleh sebab itu, seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam menyusun kegiatan bermain bahan alam, karena metode ini mempunyai beberapa kelemahan, di antaranya : Baik memakan waktu baik dari persiapan maupun pertun jukkan berlangsung dan memerlukan tempat bermain yang luas. Apabila seorang guru tidak paham dan menguasai langkah-langkah dalam bermain bahan alam maka akan mengacaukan jalannya permainan sehingga hasil yang dicapaitidak maksimal serta tujuan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik.

Berikut ini penulis akan menjelaskan dan menganalisa data didapat dari hasil penelitian kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas anak dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan sebagai berikut :

1. Kegiatan Pendahuluan (Pembukaan)

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong anak memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh kegiatan berbaris didepan kelas praktikek fisik motorik, jasmani dan rohani , serta percakapan atau Tanya jawab dengan begitu anak akan percaya diri untuk menjawab dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika bertanya

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini di fokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kreativitas anak, berdasarkan indikator perkembangan anak masing-masing. Dengan penjelasan tema sesuai dengan permainan yang akan diperankan pada waktu kegiatan belajar. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan metode. Yang penulis gunakan dalam hal ini adalah metode bermain bahan alam.

3. Kegiatan penutup

Sifat dan kegiatan penutup adalah untuk menyampaikan hasil pembelajaran, atau akhir dari kegiatan anak akan dievaluasi sesuai dengan perkembangan anak masing-masing. Berdasarkan instrument di bawah ini maka penulis menggunakan kerangka observasi.

Berdasarkan hasil analisa data melalui metode observasi, interview bahwa metode bermain berbahan alam dapat mengembangkan kreativitas anak

Hasil observasi penulis :

Observasi Kegiatan pembelajaran yang pertama sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan kepada anak siapa yang menciptakan alam semesta, apa saja alam semesta dan anak-anak dirangsang guru untuk menyebutkan macam-macam alam semesta
- b. Guru membawa anak ke lab sentra bahan alam untuk bermain pasir, anak diajak membentuk dan mencetak pasir, dan guru membiarkan anak bermain dengan bebas.

Adapun manfaat bermain pasir ini yaitu :

- a. Dengan aneka bentuk yang dicoba dan dibuat akan mengasah kreativitasnya. Misalnya bagaimana membuat pola bentuk kue dengan tangan diatas pasir
- b. Untuk mengasah kepekaan anak karena akan merasakan butiran pasir yang mengenai telapak tangannya
- c. Dengan bermain pasir akan melatih motorik halus anak.

Observasi kegiatan pembelajaran yang kedua sebagai berikut :

- a. Guru mengenalkan macam-macam daun, membedakan daun kering dan daun yang masih segar, dan membedakan bentuk dan ukurannya

- b. Guru membimbing anak untuk menepel daun ke kertas HVS, dan guru membiarkan anak membentuk daunnya sendiri tanpa bantuan.

Adapun tujuan bermain daun ini :

1. Untuk mengenal anak dengan daun secara langsung, mengenal warna, ukuran, dan perbedaan daun.
2. Melatih motorik anak dengan membuat pola bentuk daun mengasah daya kreativitas anak

Observasi kegiatan pembelajaran yang ketiga sebagai berikut :

- a. Guru-guru memperlihatkan kepada anak tiga warna yaitu merah, kuning, dan hijau. Dan di atas meja anak masing-masing sudah diberi pensil warna.
- b. Guru membimbing anak untuk cara memegang dan menguasai pensil
- c. Guru mengajak anak menirukan bentuk keranjang sayuran

Adapun tujuan bermain menempel dengan karton membentuk pohon ini yaitu :

1. Mengasah kepekaan anak agar mengenal cara menempel
2. Bereksperimen dengan penggabungan warna karton
3. Melatih motorik halus anak dengan bermain finger painting atau menempel dengan jari sehingga mengasah kreativitas anak .

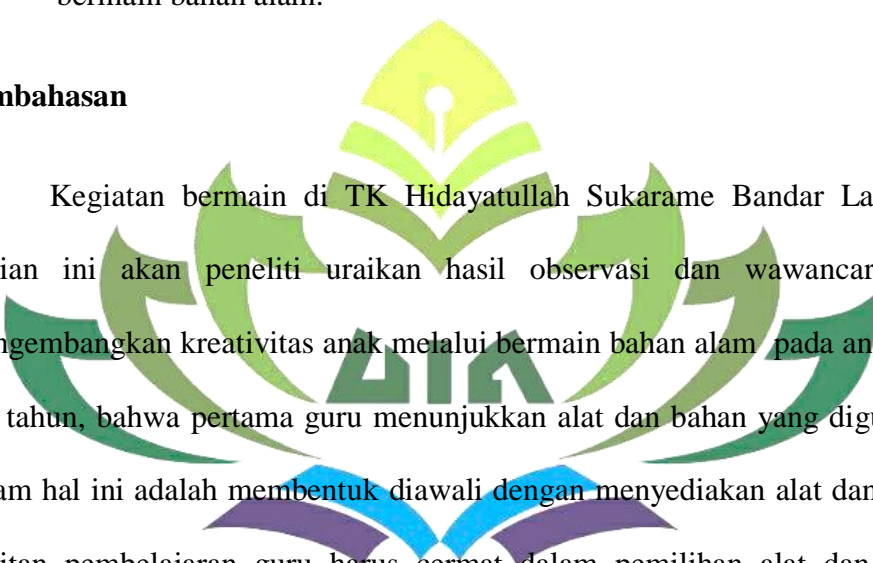
Hasil observasi:

Kegiatan bermain bahan alam sangat penting untuk diterapkan pada anak usia dini. Dengan bermain bahan alam, anak dikenalkan

secara langsung dengan alam dan dan anak dapat bereksperimen dan mengeksplorasi sesuai dengan idenya sendiri sehingga anak mendapatkan langsung pengetahuan melalui pengalamannya pada saat bermain bahan alam. Memberikan anak kesempatan bereksplorasi karena mengasah kreativitasnya.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwa lingkungan Taman Kanak-Kanak sangat mendukung kreativitasnya dengan upaya-upaya yang telah dilakukan oleh guru khususnya dalam kegiatan bermain bahan alam.

C. Pembahasan



Kegiatan bermain di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam pada anak usia 5-6 tahun, bahwa pertama guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam hal ini adalah membentuk diawali dengan menyediakan alat dan bahan kegiatan pembelajaran guru harus cermat dalam pemilihan alat dan bahan pembelajaran, jangan sampai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur berbahaya bagi anak, baik dari segi bentuk alat dan bahan tersebut. bahan yang dipersiapkan oleh guru hanya bahan seadanya yang ada di sekolah. Penulis melihat disini anak-anak dituntut oleh guru untuk mampu bermain dengan bahan alam yang seadanya, guru menggunakan bahan alam yang sudah tercampur dengan tanah lainnya dan

anak diajak membentuk dan mencetak pasir, dan guru membiarkan anak bermain dengan bebas.

Sebelum kegiatan bermain membentuk, guru sudah memasuki langkah kegiatan di dalam kelas, yakni menjelaskan dan memandu langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan alam. Selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana cara untuk membuat bentuk dengan menggunakan bahan alam yang sudah disediakan sebelumnya, pada tahap ini penulis melihat bahwasanya guru hanya menyediakan alat peraga seharusnya guru memberikan peraga yang cukup besar agar memudahkan anak dalam mengamati bentuk yang di contohkan oleh guru.

Ketika semua persiapan telah selesai maka kegiatan membentuk dimulai. Guru mengingatkan pada anak agar dalam melakukan kegiatan bermain membentuk dilakukan dengan tangan tidak terburu-buru agar hasil dari membentuk anak rapih. Setelah itu ketika selesai bermain membentuk guru mengingatkan anak untuk merapikan dan membersihkan tempat belajarnya agar dapat digunakan untuk kegiatan selanjutnya dan anak memiliki tanggung jawab sendiri.

Fokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kreativitas anak, berdasarkan indicator perkembangan anak masing-masing. Dengan penjelasan tema sesuai dengan permainan yang akan diperankan pada waktu belajar. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan metode. Yang penulis gunakan dalam hal ini adalah metode bermain bahan alam.

Diakhir kegiatan guru menanyakan perasaan anak secara menyeluruh, hanya sekedar evaluasi singkat. Dalam hal ini guru tidak memberikan

kesempatan pada anak untuk bercerita mengenai perasaannya setelah melakukan kegiatan bermain membentuk dan menjadikannya diskusi apa saja yang seharusnya diterapkan agar selanjutnya saat bermain membentuk lebih baik. Menurut hasil wawancara yang penulis lakukan guru merasa jika hal itu dilakukan akan memakan waktu yang lama.

Dari kelima langkah-langkah yang ada menurut teori, yang diterapkan oleh guru di sekolah hanya empat langkah. Sedangkan langkah ke lima tidak diterapkan. Jika seluruh langkah-langkah teknik membentuk dilaksanakan diharapkan perkembangan kreativitas anak dapat berkembang lebih optimal

Peneliti menggunakan tiga (Satuan Kegiatan Harian) SKH selama penelitian, dari ke tiga SKH tersebut diawali dengan tema tanaman lingkunganku sebagai tema dengan Sub membentuk daun sirih, macam-macam sayur-sayuran, macam-macam tanaman sayuran. Pada subtema macam-macam daun sirih, macam-macam sayuran dan macam-macam tanaman sayuran dilakukan kegiatan anak-anak membuat bentuk kacang biji dengan bentuk biji yang berbeda dengan mengombinasikan bentuk kue. Kemudian subtema sayur-sayuran, pada subtema ini kegiatan yang dilakukan yaitu seperti: membuat bentuk daun daunan. Subtema selanjutnya tanaman sayuran sama dengan kegiatan sebelumnya membuat berbagai bentuk kacang tanah.

Selanjutnya SKH dengan subtema sayuran, dengan subtema tersebut anak membuat bentuk pohon dan ranting yang ada dilingkungan sekitar sekolah kebanyakan anak membuat pohon kacang tanah sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru yang peneliti lihat pada kegiatan ini yaitu membentuk

minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri, Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, memperlihatkan keingin tahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri, melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (Mempunyai Inisiatif), Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.

Setelah melihat upaya dari guru di kelompok B1, dengan berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian kreativitas sebagai beriku :

$$SBx = \frac{1}{6} (\text{Skor Maximal} - \text{Skor Minimal siswa})$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

Rumus Konvensi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BB = x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$MB = \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$BSH = \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$BSB = x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

Ket x = nilai siswa

$$SBx = \frac{1}{6} (19+11) = \frac{1}{6} \times 30 = 5$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (19+11) = \frac{1}{2} \times 30 = 15$$

BB Belum Berkembang³⁷

$$= x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$= x < 15 - 1.5 = x < 10$$

$$x = 9$$

MB Mulai Berkembang

$$= \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$= 15 > x \geq 15 - 1.5$$

$$= 15 > x \geq 10$$

$$x = 10-14$$

BSH Berkembang Sesuai

Harapan

$$= \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$= 15 + 1.5 > x \geq 15$$

$$= 20 > x \geq 15$$

$$x = 15 - 19$$

BSB Berkembang Sangat Baik

$$= x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

$$= x < 15 - 1.5$$

$$x = \geq 20$$

Keterangan Nilai

$$BB : \leq 9$$

$$MB : 10 - 14$$

$$BSH : 15 - 19$$

$$BSB : \geq 20$$

³⁷ Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*, (Yogyakarta : Mitra Cendekia Offset, 2008), h. 122

Keterangan kemampuan Anak :

- a. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
- b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
- c. Memperlihatkan keinginan/tahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
- d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif)
- e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru³⁸

Keterangan Nilai :

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang di harapkan

MB : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai

Indikator seperti yang di harapkan dalam melaksanakan

Tugas di bantu

BSH : Anak menunjukkan sesuai indikator

BSB : Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara cepat/tepat/

Lengkap/benar³⁹

³⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

³⁹ Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bengkulu : BP-PNFI Provinsi Bengkulu, 2013), h.9.

Berdasarkan nilai konverensi di atas maka dapat penulis persentasikan untuk memudahkan dalam melihat hasil akhir taitu sebagai berikut :

Tabel 12

Prosentase Data penilaian perkembangan kreativitas Anak Usia Dini di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dana mandiri.	0	3 (20%)	8 (53,33%)	4 (26,67%)
2	Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.	0	4 (26,67%)	9 (60%)	2 (13,33%)
3	Memperlihatkan keingin tahun seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.	0	2 (13,33%)	9 (60%)	4 (26,67%)
4	Melakukan hal hal baru dengan caranya sendiri (Mempunyai inisiatif)	0	7 (46,67%)	4 (26,67%)	4 (26,67%)
5	Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	0	8 (53,33%)	4 (26,67%)	3 (20%)

Sumber : *Observasi di TK Hidayatullah Sukarame Bandar Lampung 09 januari-09 februari 2019*

Berdasarkan hasil dari persentasi di atas secara keseluruhan maka dapat penulis simpulkan bahwa anak yang belum berkembang 0, anak yang mulai berkembang 8 (53,33%), anak yang berkembang sesuai harapan 4 (26,67%) dan anak yang berkembang sangat baik 3 (20%). Setelah peneliti melakukan observasi tentang mengembangkan kreativitas anak melalui bermain bahan alam di TK Hidayatullah sukarama Bandar Lampung.



BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian Bahwasanya mengembangkan kreativitas anak, maka dapat di simpulkan mengenai perkembangan kreativitas melalui bermain bahan alam di Taman Kanak-Kanak Hidayatullah, Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong anak memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh kegiatan berbaris didepan kelas praktik fisik motorik, jasmani dan rohani , serta percakapan atau Tanya jawab dengan begitu anak akan percaya diri untuk menjawab dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika bertanya, Kegiatan bermain bahan alam sangat penting untuk diterapkan pada anak usia dini. Dengan bermain bahan alam, anak dikenalkan secara langsung dengan alam dan dan anak dapat bereksperimen dan mengeksplorasi sesuai dengan idenya sendiri sehingga anak mendapatkan langsung pengetahuan melalui pengalamannya pada saat bermain bahan alam. Memberikan anak kesempatan bereksplorasi karena mengasah kreativitasnya.

B. Saran-Saran

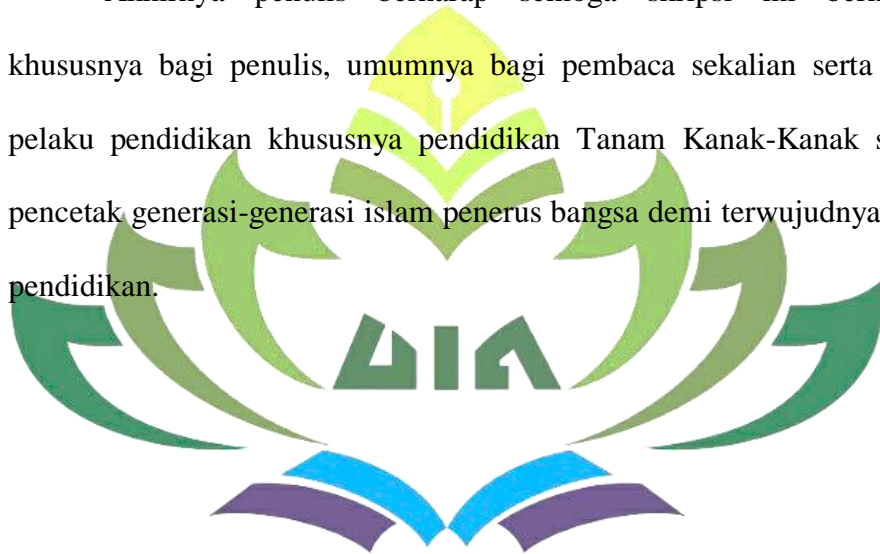
- a. Kepada kepala sekolah agar membantu guru dalam menyediakan peralatan dan fasilitas yang dibutuhkan agar pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada pengembangan kreativitas anak dapat mengembang secara optimal
- b. Kepada Guru
 1. Agar lebih mengembangkan dalam proses belajar mengajar, yakni sebagai pelaja, pembimbing dan hal-hal yang berhubungan dengan kreativitas anak dapat lebih ditingkatkan, sehingga anak akan menjadi lebih kreatif sesuai yang diharapkan.
 2. Cara pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain dan permainan didesain sedemikian rupa, sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan.
 3. Hendaknya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus dikemas dalam konteks bermain yang betul-betul didisain secara matang.
 4. Kegiatan pembelajaran harus kreatif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif serta menggunakan berbagai sarana, bahan, alat dan sumber belajar yang beragam dan menggunakan pembelajaran tematik.
- c. Agar kiranya selalu membenahi dan mengembangkan system pembelajaran melalui metode-metode pengajaran yang menyenangkan.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas segala nikmat, taupik serta limpahan rahmat dan hidayatnya allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

Sebagai insane biasa yang penuh kekurangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari ukuran kesempurnaan. Oleh karema itu saran serta kritik demi kesempurnaan skripsi ini akan penulis terima dengan senang hati.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca sekalian serta semua pelaku pendidikan khususnya pendidikan Tanam Kanak-Kanak sebagai pencetak generasi-generasi islam penerus bangsa demi terwujudnya tujuan pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Jakarta : Departemen agama, 2006, h, 415
- Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI: 2011
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008, h.387
- [Http://simple, Wikipedia. Org/wiki/Natural Resource](http://simple.wikipedia.org/wiki/Natural_Resource), di akses 12 januari 2011
- Departemen Pendidikan Nasional, Op.Cit., h.67
- Elizabeth B. Hurlock, 2007. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Luluk Asmawati, 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mayke S, Tedjasaputra, 2005. *Bermain, mainan dan permainan*. Garasindo, Jakarta.
- Miranda, D, 2016. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Pontianak*, JPP.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*, Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik, 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- S.C Utama Munandar, 2005 *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Petunjuk bagi para guru dan Orang Tua, Jakarta : Gramedia Widiasarana.
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Munandar, 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta.

Yeni Rachmawati dan Euisn Kumiati,
2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*,
:Kencana Prenada group.

Jakarta

