

**IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN
KECAMATAM MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

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

OLEH :

DEWI SUMARSIH

NPM: 1411070011



Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN
KECAMATAM MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

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



OLEH :
DEWI SUMARSIH
NPM: 1411070011

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN KECAMATAM MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN

**OLEH :
DEWI SUMARSIH**

Bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana megimplementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram ”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan rangkaian kata-kata atau kalimat, dengan subjek penelitian 1 orang guru dan 15 orang anak di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian dapat penulis simpulkan bahwasannya guru sudah menerapkan langkah-langkah dalam kegiatan eksplorasi anak sesuai dengan teori yang mereka pahami, dan dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan dikatakan bahwa beberapa langkah tersebut ada beberapa langkah yang tidak digunakan saat melakukan pra-penelitian namun setelah penulis melakukan penelitian berhasil menggunakan langkah-langkah bermain eksplorasi dengan media koran bekas dalam mengembangkan kreativitas meski terkadang ada salah satu langkah yang tidak digunakan. Akan tetapi peneliti mendapat akhir yang baik walaupun hasilnya 60% anak berkembang sesuai harapan. Dan langkah-langkah diatas sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD.

Kata Kunci : Bermain Eksplorasi, Mengembangkan Kreativitas



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

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

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN KECAMATAM
MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

Nama : Dewi Sumarsih

NPM : 1411070011

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)


Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung


Pembimbing I

Pembimbing II


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


Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 19820624201101204

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001




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

Alamat: Jl.Let. Kol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandarlampung Telp: (0721)703260


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN** disusun oleh: **DEWI SUMARSIH, NPM. 1411070011, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal: **Jum'at/06 September 2019.**


TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Rifda El Fiah, M.Pd (.....) 

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd (.....) 

Pembahas Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd (.....) 

Pembahas I : Dr. H. Eti Hadiati, M.Pd (.....) 

Pembahas II : Ida Fiteriani, M.Pd (.....) 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

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

Artinya : “ Dan Allah telah mengeluarkan kamu dari perut-perut ibu-ibu kamu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan dia memberi kamu pendengaran penglihatan dan hati agar kamu bersyukur. (Q.S An-Nahl : 78).¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : CV Putra Sejati Raya,2003),h.413

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ridho dan segala nikmat dan karuniaNya, sehingga kemudahan dan kelancaran karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Suparno, Mamak Heti Wahyuni dan ibu Marwasih yang telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas dan juga perhatian, doa dan motivasi keberhasilanku dalam menyelesaikan karyaku dan agar aku semangat untuk menyelesaikan karya ini.
2. Adik-adikku Ali Purnama Aji, Fajar Alamsyah, Seno Prasetyo, dan Fatia Azzahra yang selalu mendoakan memberikan support, dukungan, arahan dan motivasi bagi keberhasilanku untuk menyelesaikan karya ini, dan selalu memberikan dukungan moril agar menjadi manusia yang berguna bagi semua orang.
3. Pawoku Pujo Wiyono (alm) yang telah memberikan doa dan kasih sayang selagi masih hidup dan Simbokku Sartiyem yang telah memberikan doa dan selalu memberikan motivasi. Kakek-Nenekku Tukirin dan Sumini yang selama ini memberikan kasih sayang lahir maupun batin.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing penulis untuk lebih bijak dan dewasa dalam berfikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP



Dewi Sumarsih, dilahirkan pada tanggal 09 Januari 1996 di desa Panca Tunggal Kecamatan Merbau Mataram Lampung selatan, putri pertama dari dua bersaudara kandung dari Bapak Suparno dan Hety Wahyuni.

Pendidikan yang ditempuh peneliti adalah SD N 2 Panca Tunggal Merbau Mataram tahun 2002-2008, SMP N 1 Merbau Mataram kec. Merbau Mataram Lampung Selatan tahun 2008-2011, kemudian SMA N 1 Merbau Mataram kec. Merbau Mataram Lampung Selatan tahun 2011-2014. Dan pada tahun 2014, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Bismillahirohmanirrohinm,

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, Dzat yang maha sempurna, yang telah memberikan hidayah, taufik dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan kita sebagai pengikutnya semoga tetap istiqomah dalam memegang apa saja yang telah beliau ajarkan, sehingga kita termaksud orang-orang yang mendapat syafaatnya di akhirat kelak. Amin.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Strata Satu (S1) dalam ilmu pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan alhamdulillah penulis selesaikan dengan rencana.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Skertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ida Fiteriani, M.Pd. selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahannya.

5. Para Dosen, Teknisi dan Staf Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bantuannya selama ini sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
6. Para sahabat-sahabatku PIAUD A 2014, teman-temanku tercinta Nopiana Romadhoni, Anisa Rusdiana, Eni Yuliyanti, Diana Santi Maya Gumita, Anita Ahsanah dari pejuang toga yang telah memberikan warna yang sangat berharga dalam hidupku, Desi Laraswati, Alsellin Paradiba, Asih Rohima, Amalia Fatimah, dari Sekawan yang memberikan nasehat, dukungan moril, agar menjadi orang yang kuat dalam menghadapi semua permasalahan, serta adik-adikku Reni Nurohmah, Putri Eka Handayani, dan Ardiana dari tersayang squad, semua saudara-saudaraku di keluarga DU terimakasih atas semua kasih sayang perhatiannya selama ini kepadaku.
7. Teman-teman KKN Kelompok 232 Sinar Mulya kec. Banyumas Pringsewu.
8. Para guru-guru dan staf serta Siswa/I di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan.
9. Semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis mampu menyelesaikannya tepat waktu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, ketidak sempurnaan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan penulis terima dengan segenap hati terbuka untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi amal ibadah yang diterima disisi-Nya. Aamiin.

Bandar Lampung, September 2019
Peneliti

Dewi Sumarsih
NPM.1411070011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Metode Eksplorasi	14
1. Pengertian Metode Eksplorasi	14
2. Bentuk-bentuk Pembelajaran Eksplorasi	17
3. Manfaat Eksplorasi	18
B. Hakikat Kreativitas	19
1. Pengertian Kreativitas	19
2. Ciri-ciri Kreativitas	22
3. Proses Kreativitas	24
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	25
5. Cara Meningkatkan Kreativitas	26
6. Karakteristik Anak Kreatif.....	27
7. Pengembangan Kreativitas Anak melalui eksplorasi.....	28
8. Strategi Pengembangan Kreativitas melalui bermain eksplorasi...	31
C. Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun	33
D. Kerangka Berfikir	34
E. Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
D. Alat Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PERSEMBAHAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
1. Sejarah berdirinya tk tunas harapan lampung selatan	47
2. Visi dan Misi Tk Tunas Harapan	49
B. Hasil Penelitian	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
C. Penutup	80

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Tingkat Capaian Perkembangan Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun	7
Table 1.2 Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan	9
Tabel 4.1 Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan	63
Tabel 4.2 Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
2. Kisi-kisi Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan
3. Kerangka Wawancara Tentang Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan
4. Lembar Jawaban Dari Hasil Wawancara Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai dengan norma-norma yang berlaku.¹

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instinknya, sedangkan manusia belajar merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha untuk manusia menghasilkan ilmu yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses tranformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.³

¹ Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Usia Dini*, Tadriss : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (02), 2017

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003*,(Jakarta: Diknas 2011), h,4.

³ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta : SUKA.Prees, 2014), h.73

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pengembangan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara holistik baik aspek pendidikan, gizi, kesehatan maupun psikososialnya. Secara umum pelayanan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁴

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Para ahli mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya.

Pengalaman yang diterima anak melalui pendidikan di lingkungan keluarga, masyarakat, dan di lingkungan PAUD merupakan proses yang sangat

⁴ e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016). h.4

penting untuk serta menentukan kondisi perkembangan, dan keberhasilan dimasa yang akan datang, pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, bakat, minat, sikap, dan karakter anak sangat bergantung pada lingkungannya serta yang dilihat di alam ini, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepadanya.

Sejalan dengan pendapat para ahli memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Sebenarnya pendidikan pada AUD merupakan tingkat pendidikan yang sangat fundamental, awal, krusial, dan menentukan untuk perkembangan anak selanjutnya. Jika orang tua/guru tepat dan benar dalam memberikan stimulus pendidikan, maka anak akan tumbuh berkembang secara normal, dan sebaliknya. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai “masa emas (*golden age*)” sekaligus “masa kritis” dalam pemberian pendidikan pada anak.⁵

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran muslim Al-Gazali mengungkapkan bahwa anak merupakan anugrah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya.⁶ Setiap anak dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrah-Nya. Demikian pernyataan Rosulullah Saw ketika beliau menjelaskan keadaan manusia saat pertama kali dilahirkan, dalam hal ini sebagai berikut :

⁵ Siibak & Vinter, *Analysis of Estonian Preschool Children's Specific Tastes in Media Favourites and Their Postsible Implications for Preschool Learning Practies*, Interational Journal of Early Childhood, vol 5, (2014), Issue 2.

⁶ Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid, *Cara Nabi Mendidik Anak* (Jakarta : Al-*I'tisahom Cahaya Umat*, 2014), h.4

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ أَوْ يَمَجْسَانِهِ

Artinya: *Dari Abu Hurairah ra. Ia Berkata, Rasulullah bersabda, setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuannya lah yang menjadikannya yahudi, nasrani, atau majusi. (H.R. Bukhari)⁷.*

Fitrah ini biasa dilihat dari perspektif psikologi yang merupakan potensi dasar, yang dimiliki secara alamiah oleh setiap anak. Dalam Al Quran dikatakan dengan lugas anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut :

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

Artinya: *harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan⁸. (QS. AL-Kahfi: 46)*

Sesuai dengan ayat di atas maka pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar, dan hakekatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian.

Sementara itu John Lock dalam Oemar Hamalik berpandangan bahwa anak adalah tabularasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apa saja bagaimana keinginan sang pendidik (potensi). Oleh karena itu potensi anak masih harus dikembangkan.

⁷Ibid, h.5

⁸Departemen Agama RI, *Al-Qu'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Diponegoro, 2015),

Rachmawati & Kurniati berpendapat bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”. Dalam kehidupannya sehari-hari anak-anak banyak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya baik dengan benda, binatang, tanaman, manusia, peristiwa atau kejadian. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dan biarkan anak melakukan trial dan error, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung.⁹

Eksplorasi merupakan salah satu dari jenis metode yang memberikan rangsangan agar anak bisa lebih kreatif melalui imajinasi anak dan percaya diri anak. Oleh karena itu metode eksplorasi bisa dikatakan mampu sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

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

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7, menjelaskan

⁹Ika Tyasty Anggraini yang berjudul, *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok b di Tk Citra Melati Bandar Lampung*, (Universitas Lampung : 2016). H. 26

bahwa pengembangan seni meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.¹⁰

Penulis mengambil penelitian eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan karena di TK tersebut bermain eksplorasi sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak, anak banyak melakukan hal-hal yang baru, seperti mengenal lingkungan sekolah, mengenal berbagai sayuran di pasar, dan mengenal berbagai rasa. Maka penulis sangat tertarik melakukan eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

Kata kreativitas berasal dari bahasa Latin "*creatus*" yang katanya adalah "*creare*" artinya "membuat, meneruskan, menghasilkan, memperanakkan, membiakkan," dan berkaitan maknanya dengan "*crescere*" yang berarti "bangkit, tumbuh". Dari pelacakan asal kata itu, kita tahu, Bahasa Indonesia punya kata dasar yang padan dengan kata itu, yaitu "membuat" atau "mencipta", dan kita menyerap kata bentukan "*creative*" dan "*creativity*" menjadi "kreatif" (kata sifat) dan "kreativitas" (kata benda). Karya adalah wujud dari kreativitas.¹¹

Pada dasarnya anak secara ilmiah sudah mempunyai potensi kreatif sendiri sejak lahir. Devito mengungkapkan bahwa, "kreativitas merupakan suatu

¹⁰Menteri Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta : Kemendikbud, 2014), h. 21

¹¹ *Op.Cit*, Ika Tyasty Angraini

kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk".¹²

Menurut Gallagher mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Senada dengan Gallagher, Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹³

Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan aktivitas bereksplorasi. Aktivitas bereksplorasi dapat berisi beberapa macam kegiatan, dimana anak dapat menemukan dan memecahkan masalah. Aktivitas bereksplorasi menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam solusi pada masalah yang sebenarnya.¹⁴

Berikut ini adalah Tingkat Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun menurut Luluk Asmawati :

¹²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2015), h. 128

¹³Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, cet-3, 2014), h.21

¹⁴Difatiguna, Sira, *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. {Skripsi}*. Universitas Lampung: Lampung, 2005.

Tabel 1
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan
Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun

Pencapaian Perkembangan Kreativitas	Indikator Pencapaian Anak usia 5-6 tahun
a. Menunjukkan ketekunan kreatif	1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri. 2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
b. Menunjukkan minat pada kegiatan kreativitas	1. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
c. Menunjukkan imajinasi dan gambaran	1. Melakukan hal baru dengan caranya sendiri mempunyai inisiatif).

Sumber: Luluk Asmawati, perencanaan pembelajaran PAUD¹⁵

Berdasarkan tabel di atas pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun setidaknya anak dapat mencapai 4 indikator kemampuan perkembangan kreativitasnya. *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 baru atau ide-ide dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).

Adapun beberapa indikator kreativitas yang dalam perkembangannya belum mencakup tahapan perkembangan yang seharusnya hal ini dibuktikan dengan beberapa tingkah laku saat observasi berlangsung.

Berdasarkan pra survey yang dilakukan oleh peneliti di TK Tunas Harapan Lampung Selatan saat ini pada umumnya masih banyak yang belum mempunyai kemampuan berimajinasi dan percaya diri yang baik. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan pra-survei saat melakukan kegiatan, contohnya tidak bisa diam disaat pemberian tugas berlangsung. Anak belum

¹⁵Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

bisa menunjukkan imajinasinya yang tinggi dalam suatu kegiatan, namun hasilnya masih kurang begitu optimal dalam mengembangkan kreativitas anak. Masih banyak peserta didik yang kurang memahami pertanyaan yang di ajukan oleh peneliti, sebagian hanya menganggukan saja ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Pada kenyataannya sebagian anak di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan pada aspek kreativitas anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal.

Table 2
Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1.	A.V	MB	MB	BSH	BSH	BSH
2.	A.H.A.A	MB	BSH	BSH	MB	BSH
3.	B.A.H	MB	BSH	MB	MB	MB
4.	C.D.H.S	BSH	MB	MB	BSH	BSH
5.	D.A	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
6.	K.R.D	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
7.	L.F.F	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
8.	M.N.D.S	MB	BSH	MB	BSB	BSH
9.	M.I	BB	BB	MB	BB	BB
10.	M.R	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
11.	Q.A.F	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
12.	R.N.D.A	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
13.	S.A.A.B	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
14.	S.A.P.T	BSB	BSBB	BSH	BSH	BSB
15.	Z.N.F	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH

Sumber : Data Hasil Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).¹⁶

¹⁶Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.¹⁷

Keterangan hasil presentase dari nilai Indikator pencaian :

$$BB = \frac{1}{1} \times 100\% = 6\%$$

$$MB = \frac{1}{1} \times 100\% = 6\%$$

$$BSH = \frac{9}{1} \times 100\% = 60\%$$

$$BSB = \frac{5}{1} \times 100\% = 33\%$$

Berdasarkan pra-survey, peneliti menemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan di TK Tunas Harapan adalah bermain eksplorasi dengan media koran bekas.

Dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan sangat memperhatikan saat kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas dan hal ini dapat dilihat dari upaya guru saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi, serta memberikan pengetahuan luas untuk beresksplorasi dengan imajinasinya.

¹⁷ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

Berdasarkan hasil analisis dokumen diketahui bahwa dari 15 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak yang dimiliki anak-anak sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dengan demikian penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh proses pembelajaran, kegiatan bermain eksplorasi yang dilakukan oleh guru-guru di TA Tunas Harapan dalam mengembangkan kreativitas anak. Perhatian akan difokuskan pada kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak.

Oleh karena itu peneliti ingin melatih kembali kreativitas anak dengan kegiatan eksplorasi. Dengan bermain eksplorasi anak akan menyukai kegiatan tersebut karena dunia anak adalah bermain sambil belajar dan belajar adalah tempat bermain anak. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif deskriptif ini dengan judul *“Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kreativitas anak melalui bermain eksplorasi masih belum optimal.
2. Kegiatan bermain eksplorasi yang dihasilkan cenderung monoton, dan masih membuat anak bosan.
3. Guru belum secara optimal dalam mengembangkan kegoatan bermain eksplorasi yang ada disekolah.

4. Kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermian untuk mengembangkan kreativitas anak.
5. Anak mengalami kesulitan dalam berkreaitivitas dan kurang tertarik dalam berkreaitivitas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, masalah yang diteliti dapat dirumuskan : “Bagaimana implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan”.

D. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

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

2. Bagi Guru

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

3. Bagi Sekolah

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

4. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui apakah eksplorasi di PAUD ini layak digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran, Selain itu sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pendidikan Islam Anak Usia Dini sehingga dapat menambah pengetahuan peneliti.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan pengembangan penelitian yang sejenis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Metode Eksplorasi

1. Pengertian bermain eksplorasi

Ide kreatif sering sekali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak yang melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya berupa lingkungan hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

Bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.¹

Aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam di sekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, mampu membangun pengetahuannya melalui pertanyaan-pertanyaan, menemukan informasi, mengumpulkan informasi lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapat melalui pengalamannya.

¹Rachmawati & Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, cet ke-4, 1017), h 55

Rachmawati & Kurniati berpendapat bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”. Pasalnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya.²

Suratno berpendapat bahwa “Eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan”. Sedangkan menurut Conkey dan Hewson mengemukakan bahwa “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak”.³ Menurut Tylor, kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan kapan melakukannya.

Menurut Conkey dan Hewson mengemukakan “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak”.⁴

². *Ibid*, H. 56

³ Ika Tyasty Anggraini yang berjudul, *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok b di Tk Citra Melati Bandar Lampung*, (Universitas Lampung : 2016). H. 27

⁴ Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks: (Jakarta Barat : 2014). H.146

Eksplorasi menurut KBBI dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Pengalaman yang dialami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkannya dalam hidupnya. Seringkali kita menjumpai anak bermain dengan berbagai media yang ada disekitarnya atau dengan menggunakan tanah untuk bermain dengan cara membentuk tanah tersebut menjadi apa yang mereka inginkan, khususnya ketika anak diajak untuk bermain dipantai

Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas mengartikan Eksplorasi disebut juga dengan penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan perjalanan dengan tujuan menemukan sesuatu.⁵

Moeslichaton menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berfikir. Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai medianya.⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam di sekitar sehingga anak mampu mengamati atau

⁵Dwi Erawati, *Meningkatkan Pengetahuan Sains Melalui Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar di Tk Pertiwi Kenjer Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo Kelompok B*, (Universitas Negeri Semarang : 2013) H. 22

⁶ *Op.Cit.* Ika Tyasty Anggraini, h. 32

memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapatkan melalui pengalamannya.

2. Bentuk-bentuk Pembelajaran Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan kapan melakukannya. Kegiatan bereksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada diri anak.

Rachmawati dan Kurniati mengemukakan “Beberapa bentuk pembelajaran eksplorasi antara lain: a) belajar pada alam sekitar, b) *mediated learning experience* dan c) *outbond training*”.⁷

Belajar pada alam adalah bentuk pembelajaran eksplorasi yang memungkinkan anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam. Anak dapat juga meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. *Mediated learning experience*, adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru.

⁷⁷Susi Hidayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di Tk Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo, 1 No. 2 (Nusa Tenggara Barat : 2017), h. 68*

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

3. Langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam langkah-langkah persiapan melaksanakan kegiatan pengajaran dengan menggunakan strategi eksplorasi, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004: 146) sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan, tema dan nama permainan kegiatan pengajaran dengan menggunakan strategi eksplorasi
- b. Menetapkan rancangan tempat yang akan dikunjungi atau yang akan dijelajahi oleh anak
- c. Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan eksplorasi
- d. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan strategi eksplorasi. Menetapkan tujuan kegiatan merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan kegiatan eksplorasi⁸

4. Manfaat Eksplorasi

Manfaat kegiatan eksplorasi bagi anak dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang telah

⁸ Moeslichatoe, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. Renaka Cipta Cet.2, 2004). h. 146

dikemukakan bahwa kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan sesuatu yang ada di sekitar anak. Rachmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa:

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

Aktivitas bereksplorasi merupakan salah satu aktivitas anak untuk memperoleh ataupun mempelajari hal-hal yang baru, yang dapat membentuk pengalaman sehingga berpengaruh pada pengembangan aspek lainnya. Senada dengan Suratno menyatakan manfaat yang dapat di petik anak melalui kegiatan eksplorasi adalah:

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman anak.
- b. Merangsang kreativitas anak.
- c. Merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif.
- d. Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru.⁹

⁹ *Op.Cit.* Ika Tyasty Anggraini, h. 29

Berdasarkan penjelasan manfaat bereksplorasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan eksplorasi sangat bermanfaat bagi anak. Untuk mendapatkan manfaatnya, anak harus diajak langsung melakukan kegiatan menjelajah sesuatu yang ada disekitar anak. Dan agar anak tidak berimajinasi sendiri karena sudah melakukan penjelajahan lapangan.

B. Hakikat Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut pendapat James J.Gallagher menjelaskan bahwa, *“creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her”*¹⁰(kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kreativitas juga sering disebut dengan daya cipta. Menurut Freeman dan Munandar, kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.¹¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud) kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan atau berkreasi. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Clark Moustakis dalam Utami Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan

¹⁰Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana, cet ke-42017), h. 13

¹¹Slamet Suyanto, *Konsep Pendidikan Pra Sekolah*, (Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional, 2014) h.75

mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.¹²

Suranto mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan diri pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas Suratno dapat menyimpulkan bahwa kreativitas :

- a. Kreativitas merupakan aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan suatu yang optimal.
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian suatu yang bernilai.
- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan suatu (produk yang baru)¹³.

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Sementara itu dalam referensi lainnya lebih lanjut munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.¹⁴

Selain itu Rogers juga menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

¹²Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, cet ke-32014), h. 13

¹³Dina Setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo* (Universitas Negeri Yogyakarta : Oktober 2013) Skripsi, h. 9.

¹⁴Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : Rinika Cipta, cet ke-3 2014). H. 10

Sedangkan indikator kreativitas anak menurut Luluk Asmawati meliputi sebagai berikut :

- a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
- b. Asyik dan larut dalam kegiatan.
- c. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri).
- d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan berdasarkan produk yang ada dikembangkan lagi menjadi suatu produk yang baru dengan caranya sendiri, berbeda namun dapat memecahkan masalah, dan dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

2. Ciri-ciri kreativitas

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


Supria dimengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran dan eleborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.¹⁶

¹⁵Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

¹⁶*Op.Cit.* Utami Munandar, h. 10

Kreativitas hanya dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.¹⁷ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Ayan bahwa kepribadian orang yang kreatif yang ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 
- a. Antusia,
 - b. Banyak akal,
 - c. Berfikiran terbuka,
 - d. Bersikap spontan,
 - e. Cakap,
 - f. Dinamis,
 - g. Giat dan rajin,
 - h. Idealis,
 - i. Ingin tahu,
 - j. Kritis dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

- a. Senang mencari pengalaman baru,
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit,

¹⁷Yeni Rachmawanti, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (KencanaJakarta:,cet ke-4 2017), h.13-15

- c. Memiliki inisiatif,
- d. Memiliki kekuatan yang tinggi,
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain,
- f. Berani menyatakan pendapat,
- g. Selalu ingin tahu,
- h. Peka atau perasa,
- i. Energy dan ulet,
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk, dan lain sebagainya.

Dari karakteristik tersebut dapat penulis pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negative. Oleh karena itu disinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optima, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga berkembang social emosinya.

3. Proses kreativitas

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parces sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Fleixibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.

- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.¹⁸

Berdasarkan lima macam perilaku kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa proses kreativitas mampu menemukan ide yang baru dan dapat memecahkan suatu masalah untuk mewujudkan suatu ide menjadi kenyataan.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Walaupun setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah di dalam dirinya, tapi potensi kreatif tersebut tidak akan optimal jika tidak digali dan diasah sejak dini. Oleh karena itu, dalam bagian ini penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

¹⁸Wahyudin, *Anak Kreatif* (Gema Insani: 2014), h. 21-23

- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat, menterjemahkan, mempraktikan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan.
- f. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian).
- g. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- b. Kompromitas terhadap teman-teman kelompok dan tekanan social.
- c. Stereotif peran seks/jenis kelamin.
- d. Deferensiasi antara bekerja dan bermain.
- e. Otoritarianisme.
- f. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayaran.

5. Cara Meningkatkan Kreatifitas

Elizabeth B Hurlock mengemukakan berbagai kondisi yang dapat meningkatkan kreatifitas antara lain:

- a. Kesempatan

Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif, singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

b. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang mendorong eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

c. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi anak untuk bermain dengan gagasan, konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal

d. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah disekolah harus merangsang kreativitas yang memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

e. Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak melindungi terlalu posesif pada anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

f. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus dorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

g. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokrasi dan permasif dirumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas.¹⁹

¹⁹Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak II* (Jakarta: Erlangga, 2014), h.6

6. Karakteristik Anak Kreatif

Anak kreatif adalah anak yang selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif memiliki rasa percaya diri, karena mereka berani mengambil resiko artinya dalam melakukan sesuatu bagi mereka amat berani dan disukai mereka tidak mendengarkan kritikan dari orang lain.

Menurut Utami ada beberapa karakteristik anak kreatif atau pribadi kreatif yang harus anak miliki, antara lain :

- a. Imajinatif,
- b. Mempunyai prakarsa,
- c. Mempunyai minat yang luas,
- d. Mandiri dan berfikir,
- e. Penuh energi,
- f. Percaya diri,
- g. Bersedia mengambil resiko, dan
- h. Berani dalam pendirian dan keyakinan.²⁰

Berdasarkan keterangan di atas dapat dipahami bahwa anak kreatif adalah anak yang memiliki daya pikir atau menciptakan gambar atau kejadian berdasarkan kenyataan, anak mempunyai minat yang luas, mandiri dan berfikir, penuh energi dan percaya diri, anak kreatif memiliki pendirian yang kuat dalam segala keputusan. Pengetahuan dan pengalaman akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Maka dari itu guru ataupun orang tua dapat memahami dan memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

²⁰Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta : Rineka Cipta, cet-ke 3 2014), h. 37

7. Pengembangan Kreativitas Anak

Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, pendorong (pres), proses, dan produk). Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide baru dan produk yang inovatif. Karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat anak didiknya.

Kreativitas merupakan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang

Berbeda, oleh sebab itu orang tua atau guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang terdekat membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

b. Pendorong

Bakat dan kreativitas anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya (motivasi intern) untuk menghasilkan sesuatu dan bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemampuan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan kemampuan yaitu : kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.

c. Proses

Memberi kebebasan terhadap anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan tetapi pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Serta memunculkan kegiatan kreatif yakni dengan cara pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan dan mengekspresikan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan kreatif. Dengan dimilikinya bakat pribadi kreatif, dan dengan dorongan (intern maupun ekstern) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya guru

menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada orang lain.²¹

Dengan demikian hal yang dapat diciptakan untuk mengembangkan kreativitas anak diantaranya menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk sendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Hal ini disebabkan karena metode eksplorasi merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan melakukan pekerjaan sehari-hari imajinasi dan fantasi anak dapat terasah.

Metode eksplorasi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, menambah pengalaman serta mengembangkan kemampuan anak. Jika imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka kreativitas anak akan meningkat.

8. Strategi Pengembangan Kreativitas melalui Eksplorasi

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

Ada beberapa strategi untuk mengembangkan kreativitas anak, menurut Rachmawati & Kurniati menyebutkan “Beberapa strategi mengembangkan kreativitas yaitu menciptakan a) produk, b) imajinasi, c) eksplorasi, d) eksperimen, dan e) metode proyek”. Pertama, menciptakan produk. Strategi ini menggunakan banyak imajinasinya untuk membentuk

²¹*Ibid*, 45-47

suatu bangunan atau sesuai dengan hayalannya. Tidak hanya kreativitas yang dikembangkan, namun juga kemampuan kognitif anak. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan produk, agar memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda yang sebelumnya belum pernah mereka temui, atau dimodifikasi dari benda yang ada sebelumnya. Imajinasi merupakan kemampuan sangat berguna dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta tanpa dibatasi kenyataan sehari-hari dalam kehidupan anak. Anak bebas berpikir sesuai dengan pengalaman dan khayalannya.

Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan anak pada alam sekitarnya. Melalui alam sekitar, anak dapat mengenal banyak hal beragam, unik dan spesifik. Pola kreatif akan terbentuk dengan memperkenalkan anak pada alam. Salahnya dengan mengajak anak untuk ikut berperan dalam penggunaan media Koran sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Adapun langkah-langkah kegiatan eksplorasi dengan menggunakan koran bekas adalah sebagai berikut :

- a. Menyediakan bahan yang dibutuhkan yaitu tentunya koran bekas
- b. Menyediakan alat dan bahan lainnya seperti gunting, lem dan kertas warna

- c. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak tentang apa yang akan dibuat dari koran bekas untuk membuka wawasan anak
- d. Guru menggali ide atau memberi stimulasi kepada anak untuk mengembangkan ide anak
- e. Guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dari koran bekas
- f. Guru memberi kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media atau karya dari koran bekas yang disediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang dimiliki.
- g. Guru mengingatkan anak untuk bermain sesuai aturan yang telah disepakati
- h. Menstimulasi anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk mengetahui maksud terhadap apa yang telah di buat anak
- i. Memberikan support berupa pujian agar anak bersemangat membuat media/karya seni dari koran bekas
- j. Meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karya apa yang dibuat.

C. Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun

Kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan.

Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengalaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai medianya misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), *mediated Learning Experience*, dan *Outbound Training*.²²

D. Kerangka Berpikir

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut.

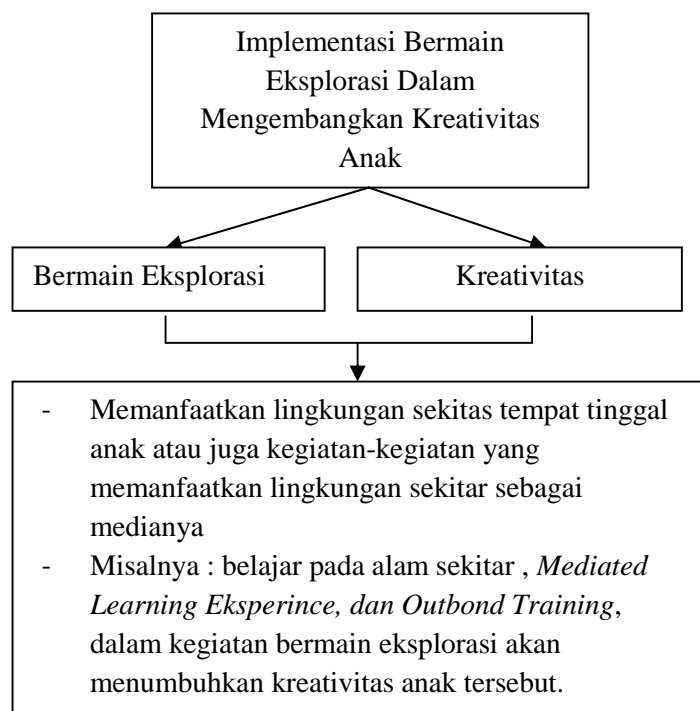
Kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi, serta mampu mengapresiasi karya, merupakan bagian dari indikator kreativitas. Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara

²²Op.Cit, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, h. 55-56

menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antar keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas merupakan salah satu aspek pokok dalam pengembangan seni yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh De Francesco menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu yaitu membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik.

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai medianya misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), *mediated Learning Experience*, dan *Outbound Training*. Dalam kegiatan eksplorasi ini anak akan menumbuhkan kreativitas anak tersebut.



Bagan. 1 Kerangka Berfikir

E. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu :

1. Ika Tyasty Anggraini yang berjudul “Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok b di Tk Citra Melati Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dengan menggunakan metode eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah “penelitian tindakan kelas”. Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, test, teknik wawancara/interview, dan dokumentasi.²³

²³ Ika Tyasty Anggraini yang berjudul, *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok b di Tk Citra Melati Bandar Lampung*, (Universitas Lampung : 2016).

2. Nurhayati yang berjudul “Implementasi Aktivitas Bereksplorasi melalui Koran Bekas dalam Mengembangkan Kreativits Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dengan menggunakan metode eksplorasi melalui Koran bekas dalam mengembangkan kreativitas anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah “penelitian tindakan kelas” Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi, wawancara/interview, dan dokumentasi.²⁴
3. Susi Hidayati yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Eksplorasi menggunakan Koran bekas di TK Mutiara Hati, Mataram Nusa Tenggara Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi menggunakan koran bekas pada anak di kelompok b1. Jenis penelitian yang digunakan adalah “penelitian tindakan kelas”.²⁵ Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi, wawancara/interview, dan dokumentasi.

Dari beberapa penelitian diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain eksplorasi dengan menggunakan media koran bekas, tepung tapioca yang akan dijadikan perekat dalam kegiatan membentuk berbagai kreasi sesuai imajinasi anak. Dengan hal tersebut diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak melalui bermain eksplorasi. Yang membedakan penelitian ini adalah jenis “penilitan kualitatif deskriptif”. Metode pengumpulan yang di gunakan adalah pengamatan (*observasi*), wawancara (*Interview*), dokumentasi.

²⁴ Nurhayati, *Implementasi Aktivitas Bereksplorasi melalui Koran Bekas dalam Mengembangkan Kreativits Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri*, Jurnal Pesona Vol. 1 No.1 (Riau : 2017)

²⁵ Susi Hidayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di Tk Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo, 1 No. 2 (Nusa Tenggara Barat : 2017),

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metodologi merupakan “suatu penyelidikan yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian.¹ Penelitian merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapat susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, dimana sikap orang bertindak ini harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap.²

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.³ Creswell menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai strategi antara lain, penelitian partisipatoris, *grounded theory*, fenomenologi etnografi, naratif, dan studi kasus.⁴

Menurut Sugiono metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁵

¹ Zakariyah Drajat, *Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), h.1

² Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabet, cet ke-212015),h.. 5

³ Creswell, Jhon W, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), h.4

⁴ *Ibid*, h. 20

⁵ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.1

Metode penelitian adalah ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian. Sebagai ilmu yang mempelajari metode-metode untuk melakukan penelitian.⁶ Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan. Ditinjau dari segi metodologi, penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif (*lapangan*).

Penelitian ini berfokus pada konsep penelitian deskriptif dimana penelitian berusaha untuk menggambarkan dan menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek maupun subjek yang diteliti.⁷

Penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada tentang Implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, selama 09 Oktober – 09 November 2018. Adapun waktu yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2018/2019.

⁶Abdurrahmat Fathoni, *Metode Dan Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 98

⁷Emzir, *Metode penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rajawali pers ,2011), h, 20

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, yang dimaksud dengan penelitian adalah “objek darimana data diperoleh”⁸ apa yang menjadi populasi dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah :

- a. Kepala Sekolah TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.
- b. Guru kelas yang berjumlah 3 orang dan berpendidikan S1.
- c. Peserta didik kelas B1 TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

2. Objek Penelitian

Sedangkan objek penelitian ini adalah bermain eksplorasi anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan kreativitas di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

D. Alat Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti menggunakan metode pengumpulan data. Dengan maksud, jika suatu data tidak diperoleh dengan metode yang satu maka dapat diganti dengan metode yang lain. Dengan demikian terjadilah kerja sama yang saling melengkapi di antara metode yang digunakan. Peneliti akan langsung terjun ke lapangan sendiri untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, yakni guru di Taman Kanak-Kanak TK Tunas Harapan Lampung Selatan mengangkat data melalui domuken sekolah serta melakukan dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti. Adapun metode yang digunakan adalah :

⁸ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : bumi Aksara, 2014), h. 172

1. Pengamatan (*Observasi*)

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung kepada subjek penelitian.⁹ Dengan metode ini penulis berharap agar mudah untuk memperoleh data yang diperlukan dengan pengamatan dan pencatatan terhadap suatu objek yang di teliti, sebagai pendukung penelitian ini. Data yang penulis observasi adalah sebuah cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran. Metode observasi ada dua macam, yaitu :

- a. Observasi partisipan, yaitu penelitian terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.
- b. Observasi non-partisipan : yaitu peneliti tidak terlihat dan hanya sebagai pengamatan independen.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung berbagai kondisi yang terjadi pada objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipasi yaitu penelitian tidak terlihat dan hanya sebagai pengamatan independen. Hal-hal yang diamati adalah mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram

⁹ Winarno Surakhmad, *pengantar penelitian ilmiah dasar metode dan teknik*, (Yogyakarta : Raja Grafindo, 2015), 164

¹⁰ Sugiono, *metode penelitian administrasi*, (alphabet, Bandung, cet II, 2015), H. 162

Lampung Selatan. Adapun kegiatan observasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang :

- a. Pelaksanaan penggunaan metode eksplorasi
- b. Proses pengembangan kreativitas anak
- c. Aktivitas guru dan peserta didik.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah metode dengan cara pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonsultasikan dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan penelitian sebagai teknik pengumpulan data apabila penelitian ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam. Apabila dilihat dari sifat atau teknik pelaksanaannya, maka wawancara dapat dibagi menjadi atau 3 macam, yaitu

- a. Wawancara terpimpin adalah wawancara yang menggunakan pokok-pokok masalah yang diteliti.
- b. Wawancara tidak terpimpin (bebas) adalah prose wawancara dimana pewawancara tidak sengaja mengarahkan tanya jawab pokok-pokok dari fokus penelitian.
- c. Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi kedua, pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti., selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi. ¹¹

Dari teori di atas, jenis wawancara yang digunakan penulis adalah wawancara bebas terpimpin, artinya penulis mengajukan pertanyaan-

¹¹ Sugiono, *Op. Cit*, h, 317

pertanyaan secara lebih bebas dan luas tanpa terikat oleh suasana pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi. Dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah guru, untuk memperoleh informasi tentang gambaran proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan/materi, metode, media dan evaluasi serta potensi peserta didik.

Metode penulis untuk memperoleh data atau keterangan tentang proses pelaksanaan implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan Penulis ingin melihat bagaimana keadaan sebenarnya khususnya dalam pengembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk memperoleh data:

- a. Tujuan penggunaan bermain eksplorasi
- b. Langkah-langkah penggunaan bermain eksplorasi
- c. Manfaat bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak
- d. Indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sejumlah besar data yang tersedia adalah data verbal yang terdapat dalam surat-surat, format catetan harian, jurnal kenangan, laporan dan sebagainya. Dengan demikian metode dokumentasi adalah proses pengumpulan data dalam bentuk tulisan atau catatan resmi.

Metode dokumentasi ini digunakan sebagai pedoman pelengkap dari metode interview dan observasi, untuk mendapatkan dan melengkapi data-

data yang diperoleh penulis memerlukan data-data tertulis yang berupa dokumentasi dan surat-surat resmi yang sesuai dengan mengembangkan kreativitas dengan bermain eksplorasi.

Jadi dokumentasi merupakan salah satu untuk menghimpun data mengenai hal tertentu melalui catatan, dokumen yang disusun oleh melalui ilustrasi atau organisasi tertentu.

Metode dokumentasi ini, oleh penulis digunakan untuk mendapatkan data/dokumen antara lain :

- a. Sejarah berdirinya TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.
- b. Keadaan sarana dan prasarana di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.
- c. Keadaan pendidik dan peserta didik TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.
- d. Hasil dokumentasi kegiatan anak penjelajahan lapangan di luar kelas/bereksplorasi berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui alat pengumpulan data dan kemudian di oleh dahulu, analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktifitas dalam analisis data yaitu *reduction* data, *display* data dan *conclusion* data *drawing* atau *verification*.

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema polanya dan membuang hal yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis untuk melakukan selanjutnya mencari bila diperlukan.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplay data maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja yang selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

3. Conclusion Drawing/Verification

Langkah kerja dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan metode langkah dan cara data yang akan dilakukan maka akan diperoleh kesimpulan yang jelas mengenai perencanaan kepemimpinan kepala TK dalam menyusun pengembangan mutu pendidikan. Dari teori tersebut penulis menyimpulkan bahwa penelitian yang penulis lakukan adalah deskriptif kualitatif, sehingga dalam pengolahan data penulis menggambarkan yang terjadi di lapangan.

Adapun dalam menarik kesimpulan penulis metode berfikir induktif. Berfikir induktif yaitu berangkat dari fakta atau peristiwa yang khusus kongkrit itu ditarik generalisasinya yang bersifat umum. Dengan memahami

pendapat di atas jelas berfikir induktif adalah suatu proses yang bertitik tolak dari hal-hal yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum. Berfikir induktif adalah cara berfikir yang berangkat dari fakta-fakta yang kongkrit dan khusus, kemudian ditarik generasi yang bersifat umum. Seperti dikemukakan oleh Sutrisno Hadi bahwa berfikir induktif orang yang berlandaskan pada pengetahuan-pengetahuan yang khusus, fakta-fakta yang unik dan meragkaikan fakta-fakta khusus tersebut menjadi suatu pemecahan yang bersifat umum, konklusi yang dapat ditarik dari cara berfikir ini menempuh jalan induktif.¹²

Dari pengertian di atas, maka berfikir induktif adalah cara berfikir yang berangkat dari peristiwa atau fakta-fakta yang khusus dan kongkrit, kemudian diambil generalisasi yang bersifat umum. Dengan kata lain bahwa cara berfikir induktif adalah suatu proses analisis yang bertitik tolak dari hal atau peristiwa yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan. Langkah induktif dilakukan untuk mengungkap mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

¹² Sutrisno Hadi, *Op. Cit*, h. 2

BAB IV

LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Tunas Harapan Lampung Selatan

Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 mengamanahkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan Nasional, khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang di tegaskan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional khususnya ditegaskan pada pasal 1, butir 14 No pasal 28 antara lain : “ PAUD ” diselenggarakan dalam jalur formal, non formal dan informal.

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang : sejarah TK Tunas Harapan, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana s ekolah, peralatan pembelajaran, keadaan guru, anak-anak dan orang tua

Pendidikan anak usia dini “ TK Tunas Harapan ” merupakan salah satu lembagapendidikan formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini usia (0-6 tahun). TK Tunas Harapan di jalan raya Suban No. 20 Tannjung Rame Desa Tanjung Baru Kecamatan Merbau-mataram Kaabupaten Lampung Selatan. TK Tunas Harapan didirikan pada tahun 2004 tepatnya pada tanggal 7 juli 2004 dengan nomor identitas NIS L.00.02.18.02.092. Akte Notaris NO. 3 tanggal 02 Maret 2005.¹

¹ Dokumentasi TK Tunas Harapan Tanjung Rame Desa Tanjung Baru Kecamatan Merbau-mataram Kabupaten Lampung Selatan, Dicatat Tanggal 25 Agustus 2018

Pendirian TK Tunas Harapan Tanjung Rame Desa Tanjung Baru Kecamatan Merbau-mataram Lampung Selatan ini atas usulan pengelolaan dan beberapa warga masyarakat Tanjung Rame Desa Tanjung Rame Desa Tanjung Baru yang melihat betapa pentingnya pendidikan bagi anak-anak usia dini (2-6 tahun), khususnya di Tanjung Rame Desa Tanjung Baru, dan atas kesepakatan bersama warga masyarakat bersedia untuk mendirikan lembaga pendidikan di lingkungan mereka, akhirnya berdirilah sarana lembaga pendidikan anak usia dini di Tk Tunas Harapan.

Ketua penyelenggaraan TK Tunas Harapan Tanjung Rame desa Tanjung baru kecamatan Merbau-mataram Kabupaten Lampung Selatan adalah membantu terbentuknya perilaku anak dalam bersosialisasi, meningkatkan kemampuan bahasa, percaya diri anak, membantu tumbuh kembang anak sehat dan ceria, dan mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya..

Menurut keterangan Ibu Eti Suhaeti yang menjelaskan bahwa : Dengan didirikan PAUD “ TK Tunas Harapan ” ini diharapkan mampu memberikan pendidikan sejak dini, sehingga menciptakan anak-anak yang sehat, cerdas, kreatif peduli kepada sesama, dan bertaqwa kepada Allah SWT dan mencakup 6 aspek, khususnya bagi masyarakat yang berada di Tanjung Rame Desa Tanjung Baru Kecamatan Merbau-mataram Kabupaten Lampung Selatan.²

² Eti Suhaeti, Kepala Sekolah Tk Tunas Harapan

2. Visi dan Misi Tk Tunas Harapan

Setiap sekolah tentunya mempunyai visi dan misi yang membedakan antara sekolah yang satu dengan yang lain. Namun, mempunyai inti yang sama, yaitu mempunyai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Adapun visi dan misi TK Tunas Harapan :

a. Visi

Membentuk dan menjadikan anak yang sehat, cerdas, ceria, kreatif, mandiri dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menjadikan anak yang sehat dan kuat
- 2) Menjadikan anak yang cerdas kreatif serta mandiri dan penuh ceria
- 3) Menjadikan anak yang taat kepada Tuhan YME dan orang tua
- 4) Mempersiapkan anak didik agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

c. Tujuan

- 1) Meningkatkan sumberdaya manusia melalui pelayanan pendidikan yang lebih berkualitas
- 2) Memberikan pelayanan pendidikan yang maksimal
- 3) Membantu masyarakat dalam memberdayakan pendidikan anak usia dini

- 4) Menjadikan anak beragama sejak dini
- 5) Menciptakan suasana belajar yang berkonduksif bagi penyelenggara pendidikan, perawatan, pengasuh dan perlindungan anak

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini merupakan bagian yang akan membahas hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berisi tentang pengelolaan dan analisis data. Dimana data tersebut peneliti dapat melalui wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta. Disamping itu pula penulis menggunakan dokumentasi guna melengkapi data yang peneliti dapatkan melalui wawancara observasi.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penukis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis lakukan. Penelitian ini dilakukan oleh penulis di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan pada 09 Oktober – 09 November 2018 yang diketahui bahwa jumlah peserta didik.

Kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, ternyata menghasilkan kemampuan kreativitas cukup baik dalam bermain eksplorasi. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan.

Ada beberapa langkah-langkah sesuai bermain eksplorasi dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan media koran bekas di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Guru menyediakan bahan yang dibutuhkan yaitu tentunya koran bekas

Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah membuka mata pelajaran terlebih dahulu kemudian guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain koran bekas bersama anak.

Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun³ yaitu dengan menyediakan bahan yang digunakan akan menunjukkan ketekunan anak dalam berkreativitas. Akan tetapi guru kurang siap dalam kegiatan mengembangkan kreativitan dan guru masih sering menggunakan bahan yang sama dalam setiap kegiatan.

Dengan ini senada dengan hasil wawancara dengan guru TK Tunas Harapan yang bernama nopiana bahwa beliau mengatakan bahwa sebelum melakukan kegiatan tersebut beliau menyediakan terlebih dahulu Koran bekas.⁴

2. Menyediakan alat dan bahan lainnya seperti gunting, lem dan kertas warna

Langkah kedua yang dilakukan oleh guru adalah menyediakan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan eksplorasi tersebut. Dalam hal ini,

³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

⁴Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 15 Oktober 2018

guru harus menguasai materi dalam melakukan kegiatan eksplorasi dengan menggunakan Koran bekas agar guru tidak mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dalam kegiatan eksplorasi tersebut.

Kegiatan ini, guru telah menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan guna untuk menunjang kegiatannya secara langsung. Agar anak mampu menunjukkan ketekunannya dalam berkreativitas. Namun di TK Tunas Harapan guru biasanya menyuruh anak membawa alat dan bahannya agar menunjukkan sikap mandiri dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.⁵

Akan tetapi, gunting dan lem guru menyediakan dua sampai dengan tiga saja, akhirnya membuat anak tidak terlalu kondusif saat kegiatan berlangsung dan membuat guru merasa kuwalahan dalam mengatur kegiatan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Nopiana dalam kegiatan bermain eksplorasi beliau agar menyediakan bahan-bahan terlebih dahulu.⁶

3. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak tentang apa yang akan dibuat dari koran bekas untuk membuka wawasan anak

Langkah ketiga yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media komik adalah saat guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang apa yang akan dibuat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi.

⁵ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

⁶Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 15 Oktober 2018

Dalam kegiatan ini, guru memberikan keterangan tentang apa saja yang akan dibuat oleh anak. Di TK Tunas Harapan guru memberikan contoh dengan membuat ikan menggunakan koran bekas. Kegiatan ini diharapkan sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yang diungkapkan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD,⁷ yaitu mewujudkan imajinasi dan gambaran. Akan tetapi kebanyakan anak yang telah menyukai menirukan apa yang guru contohkan sehingga anak kurang berkembang dalam meningkatkan kreativitasnya. Bahkan anak cenderung menyukai tema selanjutnya.

Hal ini senada dengan guru TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan dengan menerapkan langkah ketiga ini dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang yang akan dibuat dari koran bekas.⁸

4. Guru menggali ide atau memberi stimulasi kepada anak untuk mengembangkan ide anak

Langkah yang keempat yang dilakukan oleh guru dalam penerapan kegiatan eksplorasi adalah guru memberikan stimulus kepada anak untuk mengembangkan ide anak saat akan melakukan kegiatan eksplorasi dengan Koran bekas.

Langkah ini masih berkaitan dengan langkah ketiga. Akan tetapi pada langkah ini guru memberikan rangsangan kepada anak agar mau berkembang sesuai dengan ide yang ingin dibuat sendiri tanpa mencontoh

⁷ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

⁸Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 16 Oktober 2018

karya guru ataupun teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun⁹ yaitu memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.

Anak telah membuat karya sesuai dengan arahan dari guru, namun masih banyak hal yang harus guru lakukan dalam meningkatkan kreativitas anak apalagi dalam kegiatan bermain eksplorasi.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara TK Tunas Harapan yaitu guru memberikan kesempatan anak mengembangkan ide mereka sendiri.¹⁰

5. Guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dari koran bekas

Langkah kelima yang dilakukan oleh guru yaitu membagikan bahan-bahan kepada anak untuk membuat karya dari Koran bekas sambil memberikan arahan kepada peserta didik.

Dan langkah-langkah sebelumnya guru telah menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain kreativitas. Dalam langkah ini guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dengan koran bekas sesuai dengan arahan guru ataupun sesuai dengan imajinasi anak. Hal ini berkaitan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD¹¹ yaitu menumbuhkan imajinasi dan gambaran.

⁹ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

¹⁰ Hasil Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 15 Oktober 2018

¹¹ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

Hal ini senada dengan guru di TK Tunas Harapan dengan melakukan penerapan langkah ketiga dengan memberi arahan kembali.¹²

6. Guru memberi kesempatan anak untuk berkeaktivitas membuat media atau karya dari koran bekas yang disediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang dimiliki

Langkah selanjutnya guru memberikan kesempatan anak untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan peserta didik masing-masing dengan membuat media atau karya dari koran bekas yang telah disediakan.

Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan kesempatan anak untuk berkeaktivitas membuat media dan karya dari koran bekas, hal ini berkaitan dengan tingkat indikator pencapaian kreativitas yaitu melakukan hal baru dengan caranya sendiri mempunyai inisiatif untuk membuat hal baru sesuai dengan imajinasi yang ingin dibuat anak.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan bu Nopiana dan beliau memberikan kesempatan anak untuk membuat karyanya sendiri.¹³

7. Guru mengingatkan anak untuk bermain sesuai aturan yang telah disepakati

Langkah ketujuh guru yaitu guru selalu mengingatkan anak agar bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Langkah ini guru mengingatkan kepada anak agar anak melakukan kegiatan sesuai dengan aturan yang telah disepakati sebelumnya. Jadi guru telah memberikan arahan kepada anak agar anak tidak melakukan sesuatu kegiatan diluar batas yang telah disepakati. Hal ini berkaitan dengan tingkat pencapaian

¹²Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 16 Oktober 2018

¹³Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 16 Oktober 2018

perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Luluk Asmawati dalam pencapaian perkembangan kreativitas¹⁴ menunjukkan minat pada kegiatan kreativitas dengan indikator pencapaian anak usia 5-6 tahun yaitu memperlihatkan keingintahuan anak seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri agar anak mampu berkembang kreativitasnya melalui bermain eksplorasi dengan bermain koran sebagai media yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Nopiana karena beliau selalu mengingatkan peserta didik agar belajar sesuai kesepakatan awal.¹⁵

8. Menstimulasi anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk mengetahui maksud terhadap apa yang telah di buat anak

Langkah kedelapan yaitu guru menstimulasi anak dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui maksud terhadap apa yang telah dibuat anak tersebut. Selanjutnya langkah kedelapan ini adalah memberikan rangsangan kepada anak dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui maksud dari apa yang telah dibuat oleh anak. Misalnya anak membuat ikan dengan koran bekas tersebut.

Guru memberikan pertanyaan “kenapa kamu membuat ikan?” kemudian anak memberikan jawabannya meskipun tidak sesuai dengan gambar yang telah dibuat. Hal ini sesuai dengan indikator pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri¹⁶.

¹⁴ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

¹⁵ Hasil Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 17 Oktober 2018

¹⁶ *Op.Cit.* Luluk Asmawati

Hal ini sesuai dengan wawancara ibu Nopiana karena beliau memilih salah satu peserta didik untuk memperlihatkan apa yang telah dibuat anak tersebut dengan koran bekas.¹⁷

9. Memberikan support berupa pujian agar anak bersemangat membuat media/karya seni dari koran bekas

Langkah kesembilan ini guru memberikan support berupa pujian kepada anak dengan karya yang telah dibuat meskipun karya tersebut sesuai dengan eksplorasi guru inginkan. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan perkembangan PAUD¹⁸ yaitu menunjukkan imajinasi dan gambaran.

Pada langkah ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Nopiana yaitu guru dapat memberikan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan atau dibacakan sebelumnya dengan memberikan kesimpulan yang dapat diambil hikmat baik maupun buruk dengan demikian anak tidak hanya kreativitasnya yang berkembang tetapi anak juga mendapatkan spiritual.¹⁹

10. Meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karya apa yang dibuat²⁰

Langkah yang terakhir yaitu meminta anak untuk menunjukkan hasil yang telah dibuat anak dan jangan lupa memberikan pujian kepada anak agar kedepannya anak semakin semangat meningkatkan imajinasinya

¹⁷Hail Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 17 Oktober 2018

¹⁸*Op.Cit.* Luluk Asmawati

¹⁹Hasil Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 18 Oktober 2018

²⁰Susi Hidayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di Tk Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo, 1 No. 2 (Nusa Tenggara Barat : 2017), h. 68*

sehingga kreativitasnya berkembang dalam berbagai hal termasuk dalam kegiatan bermain eksplorasi.

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah guru meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karya nya di depan agar anak memberanikan diri untuk menrceritakan apa yang telah dibuat anak tersebut.²¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancarayang sudah dilakukan maka dapat peneliti simpulkan bahwa pada dasarnya guru di TK Tunas Harapan Merbau Mataram dalam melakukan kegiatan bermain eksplorasi sudah memberikan kesempatan kepada anak ikit serta dalam kegiatan ini terlihat ketika penulis melakukan observasi anak-anak sangat bersemangat saat kegiatan bermain eksplorasi dengan media koran bekas berlangsung dan anak-anak terlihat senang mengikuti kegiatan tersebut.

Setekah dilakukan langkah-langkah diatas maka guru maka guru memberikan penilaian pada perkembangan kreativitas anak. Guru melakukan penilaian sesuai dengan perkembangan kreativtas melalui kegiatan bermain eksplorasi. Guru dapat memberikan penilaian dengan menggunakan lembar ceklis yang berisikan keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

²¹Hasil Wawancara di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 18 Oktober 2018

C. Pembahasan

Melalui proses analisis data yang ada di atas, maka bagian ini penulis uraikan apa saja yang harus diperhatikan guru dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak untuk usia 5-6 tahundi TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

Dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa langkah yang harus di perhatikan oleh guru yaitu (1) Menyediakan alat dan bahan lainnya seperti gunting, lem dan kertas warna, (2) Guru menyediakan bahan yang dibutuhkan yaitu tentunya koran bekas, (3) Guru mengajukan pertanyaan kepada anak tentang apa yang akan dibuat dari koran bekas untuk membuka wawasan anak, (4) Guru menggali ide atau memberi stimulasi kepada anak untuk mengembangkan ide anak, (5) Guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dari koran bekas, (6) Guru memberi kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media atau karya dari koran bekas yang disediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang dimiliki, (7) Guru mengingatkan anak untuk bermain sesuai aturan yang telah disepakati, (8) Menstimulasi anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk mengetahui maksud terhadap apa yang telah di buat anak, (9) Memberikan support berupa pujian agar anak bersemangat membuat media/karya seni dari koran bekas, (10) Meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karya apa yang dibuat²².

²²Susi Hidayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di Tk Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo, 1 No. 2 (Nusa Tenggara Barat : 2017), h. 68*

Guru dalam proses kegiatan mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tema pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rachmawati & Kurniati bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”. Palsnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya.²³ Oleh karena itu sebelum guru mengimplentasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas, guru terlebih dahulu menentukan kegiatan yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Upaya guru dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas, setelah guru menggunakan media koran bekas dan menjelajah lapangan, kemuadian tahap selanjutnya memperkenalkan media koran tersebut kepada peserta didik. Pada tahap ini guru memperkenalkan media koran yang akan di gunakan, kemudian membeikan pemahaman tentang kegiatan melalui media koran bekas tersebut. Dimana tahap ini guru menyiapkan alat dan baan yang akan digunakan anak untuk mempraktekan kegiatan mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain eksplorasi dengan menggunakan koran sebagai alat peraganya. Tahap-tahap tersebut dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru.

²³Rachmawati & Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, cet ke- 4 1017), h . 56

Hal ini sesuai dengan ekplorasi menurut KBBI yang menyatakan bahwa Eksplorasi merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Pengalaman yang dialami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkannya dalam hidupnya. Seringkali kita menjumpai anak bermain dengan berbagai media yang ada disekitarnya atau dengan menggunakan tanah untuk bermain dengan cara membentuk tanah tersebut menjadi apa yang mereka inginkan, khususnya ketika anak diajak untuk bermain dipantai.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati bahwa Upaya perbaikan terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas, terlihat semakin nyata hasilnya. Terlihat dari meningkatnya angka pengembangan baik terhadap ketertarikan sikap akan kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh anak. Peningkatan persentase kreatifitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas meningkat, ini merupakan perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Ketertarikan anak dalam berkreatifitas dengan bereksplorasi melalui koran bekas dapat diartikan semakin tinggi peningkatannya.²⁴

Berdasarkan langkah-langkah diatas, dengan kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan kurang terlaksana secara maksimal terkadang guru masih melewati salah satu dari langkah-langkah diatas, akan tetapi dengan penggunaan langkah-langkah diatas anak akan berkembang secara maksimal.

²⁴ Nurhayati, *Implementasi Aktivitas Bereksplorasi melalui Koran Bekas dalam Mengembangkan Kreativitas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri, Jurnal Pesona Vol. 1 No.1* (Riau : 2017), hal. 8

Pengelola data dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dari observasi yang penulis lakukan di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan untuk mengamati bagaimana kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode deskriptif yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara pada guru TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan induktif, yaitu menganalisis data yang bertitik tolak dari fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian disimpulkan secara umum. Adapun hal yang penulis adalah penggunaan dalam perkembangan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan awal observasi yang dilakukan penulis mengenai data kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan maka penulis sajikan data sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1.	A.V	MB	MB	BSH	BSH	BSH
2.	A.H.A.A	MB	BSH	BSH	MB	BSH
3.	B.A.H	MB	BSH	MB	MB	MB
4.	C.D.H.S	BSH	MB	MB	BSH	BSH
5.	D.A	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
6.	K.R.D	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
7.	L.F.F	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
8.	M.N.D.S	MB	BSH	MB	BSB	BSH
9.	M.I	BB	BB	MB	BB	BB
10.	M.R	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
11.	Q.A.F	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
12.	R.N.D.A	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
13.	S.A.A.B	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
14.	S.A.P.T	BSB	BSBB	BSH	BSH	BSB
15.	Z.N.F	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH

Sumber : Data Hasil Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).²⁵

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu

²⁵Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.²⁶

Keterangan hasil presentase dari nilai Indikator pencaian :

$$\begin{aligned} \text{BB} &= \frac{1}{1} \times 100\% = 6\% \\ \text{MB} &= \frac{1}{1} \times 100\% = 6\% \\ \text{BSH} &= \frac{9}{1} \times 100\% = 60\% \\ \text{BSB} &= \frac{5}{1} \times 100\% = 33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel data awal hasil pra-penelitian di atas upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan kegiatan bermain eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan dalam hasil observasi dan wawancara penulis, indikator pencapaian guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan bermain eksplorasi sudah sangat baik sehingga yang dilakukan oleh guru kepada anak menjadikan hasil yang maksimal.

Di hari pertama peneliti mengamati guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan bermain eksplorasi, sudah banyak kemampuan kreativitas anak yang berkembang dalam bermain eksplorasi, ada beberapa anak cenderung tidak tertarik melakukan kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas.

Dihari kedua mengamati anak, ada beberapa anak yang kemampuan kreativitas anak dengan kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas, mulai berkembang. Dan hari ketiga ada beberapa anak yang mulai

²⁶ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

berkembang, serta banyak anak yang mulai berkembang sesuai harapan, bahkan berkembang sangat baik.

Dan sampai dihari terakhir peneliti mengamati ada beberapa anak mulai berkembang dan rata-rata anak berkembang sangat baik dalam melakukan kegiatan eksplorasi dengan media Koran bekas dalam mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan indikator pencapaian anak.

Tabel 4
Hasil Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1.	A.V	MB	MB	BSH	BSH	BSH
2.	A.H.A.A	MB	BSH	BSH	MB	BSH
3.	B.A.H	MB	BSH	MB	MB	MB
4.	C.D.H.S	BSH	MB	MB	BSH	BSH
5.	D.A	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
6.	K.R.D	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
7.	L.F.F	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
8.	M.N.D.S	MB	BSH	MB	BSB	BSH
9.	M.I	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
10.	M.R	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
11.	Q.A.F	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
12.	R.N.D.A	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
13.	S.A.A.B	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
14.	S.A.P.T	BSB	BSBB	BSH	BSH	BSB
15.	Z.N.F	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH

Sumber :Data Hasil Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Bermain Eksplorasi di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).²⁷

²⁷Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.²⁸

Keterangan hasil presentase dari nilai Indikator pencaian :

$$BB = \frac{0}{1} \times 100\% = 0\%$$

$$MB = \frac{1}{1} \times 100\% = 6\%$$

$$BSH = \frac{9}{1} \times 100\% = 60\%$$

$$BSB = \frac{5}{1} \times 100\% = 33\%$$

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, maka hasil perorangan dalam perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, sebagai berikut :

1. Perkembangan awal kreativitas Araisya mulai mulai berkembang ditandai tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak. Pada tahap ini Araisya sudah mampu menuangkan imajinasinya saat melakukan eksplorasi.

²⁸ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni bahwa proses pembelajaran, Araisya selalu antusias untuk mengerjakan tugas dan mampu bertanya kepada gurunya saat melakukan eksplorasi di lapangan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Araisya agar lebih berkembang sangat baik.²⁹

2. Perkembangan awal kreativitas Amira ini mulai berkembang dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Amira sudah mulai berani saat diberi pertanyaan saat melakukan eksplorasi lapangan.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Amira sangat antusias saat untuk melakukan kegiatan eksplorasi di luar kelas dan mampu menjawab pertanyaan guru. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Amira agar lebih berkembang sangat baik.³⁰

3. Perkembangan awal kreativitas Bian ini mulai berkembang ditandai dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Bian hanya mengikuti saat melakukan kegiatan eksplorasi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Bian terlalu sering dengan kesibukan yang dia buat sendiri tanpa memperdulikan apa yang dijelaskan

²⁹Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, tanggal 15 Oktober 2018

³⁰Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, tanggal 15 Oktober 2018

oleh guru namun setelah melakukan uji coba dengan melakukan eksplorasi di luar kelas Bian mulai menunjukkan antusiasnya untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Bian agar lebih berkembang sesuai harapan.³¹

4. Perkembangan awal Kreativitas Calista mulai berkembang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas, pada tahap ini Calista sudah mampu bertanya dan menjawab pertanyaan guru meski jawaban yang tidak sesuai dengan imajinasi dilapangan saat ber eksplorasi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhani atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Calista memiliki sifat cukup pemberani dan tidak pemalu sehingga dengan mudah Calista mengungkapkan pendapatnya walaupun tidak sesuai dengan pertanyaan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Calista agar lebih berkembang sangat baik.³²

5. Perkembangan awal mengembangkan kreativitas Della mulai berkembang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Della sudah mampu bertanya dan menjawab pertanyaan guru meski sesuai dengan jawabannya sendiri atau terkadang hanya menggelengkan kepala saja.

³¹Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

³²Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Della harus mendapatkan pengarahan secara individual untuk mengerjakan tugas meski dia yang selalu aktif saat melaksanakan kegiatan bermain eskplorasi. Pada tahap ini perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Della agar lebih berkembang sesuai harapan.³³

6. Perkembangan awal mengembangkan kreativitas Keisya mulai berkembang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Keisya sudah mampu menuangkan imajinasinya saat melakukan kegiatan bermain eskplorasi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Keisya harus mendapatkan pengarahan lagi agar kemampuan imajinasinya lebih berkembang. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Keisya agar berkembang sangat baik.³⁴

7. Perkembangan awal mengembangkan kreativitas Laudia ini mulai berkembang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Laudia perkembangan kreativitasnya kurang baik dikarenakan Laudia masih diam saat malakukan kegiatan bermain eskplorasi dengan media Koran bekas.

³³Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

³⁴Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, bahwa Laudia memiliki sifat pendiam dan sedikit berani namun ketika guru menyuruh Laudia untuk menyampaikan imajinasinya saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi. Pada tahap ini guru tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Laudia agar berkembang sangat baik.³⁵

8. Perkembangan awal kreativitas M. Nabil ini mulai berkembang, hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini M. Nabil perkembangannya terlihat saat kegiatan bermain eksplorasi berlangsung.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap pembelajaran, bahwa M. Nabil memiliki sifat aktif dan berani. Sehingga M. Nabil berani ketika diminta untuk maju dan menceritakan kembali apa yang telah dilihat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi lapangan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas M. Nabil untuk berkembang sangat baik.³⁶

9. Perkembangan awal kreativitas M. Iqbal ini mulai berkembang, hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini M. Iqbal perkembangannya terlihat saat kegiatan bermain eksplorasi berlangsung dan sikap antusias saat guru memberikan pertanyaan.

³⁵Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

³⁶Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap pembelajaran, bahwa M. Iqbal memiliki sifat aktif dan berani. Sehingga M. Iqbal berani ketika diminta untuk maju dan menceritakan kembali apa yang telah diliat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi lapangan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas M. Nabil untuk berkembang sangat baik.³⁷

10. Perkembangan awal kreativitas M. Rifky ini mulai berkembang, hal ini ditandai dengan tigtat awal pencapaian indikator pencapaian indikator perkembangan kreativitas dirinya yang belum cukup baik.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap pembelajaran, M. Rifky ketika mengikuti pembelajaran hanya bermain-main saja dankurang memperhatikan guru, namun M. Rifky memiliki perkembangan yang baik ketika menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan seputar eksplorasi. Tingkat akhir pencapaian perkembangan kreativitas mulai berkembang sesuai harapan.³⁸

11. Perkembangan awal kreativitas Qaila ini mulai berkembang, hal ini ditandai dengan tigtat awal pencapaian indikator pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Qaila perkembangannya terlihat saat kegiatan bermain eksplorasi berlangsung dan sikap antusias saat guru memberikan pertanyaan.

³⁷Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 15 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

³⁸Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap pembelajaran, bahwa Qaila memiliki sifat aktif dan berani. Sehingga Qaila berani ketika diminta untuk maju dan menceritakan kembali apa yang telah dilihat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi lapangan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Qaila untuk berkembang sangat baik.³⁹

12. Perkembangan awal mengembangkan kreativitas Raditya mulai berkembang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Raditya sudah mampu bertanya dan menjawab pertanyaan guru meski sesuai dengan jawabannya sendiri dan perkembangan kreativitas dapat terlihat ketika kegiatan bermain eksplorasi sedang berlangsung.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh bu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Raditya harus mendapatkan pengarahan secara individual untuk mengerjakan tugas meski dia yang selalu aktif saat melaksanakan kegiatan bermain eksplorasi. Pada tahap ini perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Raditya agar lebih berkembang sesuai harapan.⁴⁰

13. Perkembangan awal kreativitas Salwa ini mulai berkembang dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Salwa sudah mulai berani saat diberi pertanyaan saat melakukan eksplorasi lapangan.

³⁹Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

⁴⁰Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhani atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Salwa sangat antusias saat untuk melakukan kegiatan eksplorasi di luar kelas dan mampu menjawab pertanyaan guru. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Salwa agar lebih berkembang sangat baik.⁴¹

14. Perkembangan awal kreativitas Sultan ini mulai berkembang ditandai dengan dengan tingkat pencapaian indikator perkembangan kreativitas. Pada tahap ini Sultan hanya mengikuti saat melakukan kegiatan eksplorasi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhani atau ibu Nopi bahwa setiap proses pembelajaran, Sultan terlalu sering dengan kesibukan yang dia buat sendiri tanpa memperdulikan apa yang dijelaskan oleh guru namun setelah melakukan uji coba dengan melakukan eksplorasi di luar kelas Sultan mulai menunjukkan antusiasnya untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Sultan agar lebih berkembang sesuai harapan.⁴²

15. Perkembangan awal kreativitas Zahira mulai mulai berkembang ditandai tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak. Pada tahap ini Zahira sudah mampu menuangkan imajinasinya saat melakukan eksplorasi.

⁴¹Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

⁴²Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni bahwa proses pembelajaran, Zahira selalu antusias untuk mengerjakan tugas dan mampu bertanya kepada gurunya saat melakukan eksplorasi di lapangan. Pada tahap ini guru hanya perlu memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menstimulus perkembangan kreativitas Zahira agar lebih berkembang sangat baik.⁴³

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nopiana Romadhoni bahwa setiap proses pembelajaran, bahwa M. Nabil memiliki sifat aktif dan tidak pemalu serta suka mengganggu teman-temannya mengelilingi kelas sehingga guru mengalami kesulitan untuk menyuruh M. Nabil maju kedepan untuk menyampaikan apa yang dilakukan saat melakukan kegiatan eksplorasi. Namun pada tahap ini M. Nabil mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain eksplorasi dengan media Koran bekas sehingga M. Nabil mampu berkembang sesuai harapan.⁴⁴

Jadi berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan ibu Nopiana Romadhoni atau ibu Nopi, dapat disimpulkan bahwasannya guru telah berusaha semaksimal mungkin dengan selalu menerapkan kegiatan bermain Eksplorasi sebagai alat untuk perkembangan kreativitas anak usia dini. Dengan diterapkan langkah-langkah penggunaan kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Lampung Selatan Merbau Mataram Lampung Selatan telah menunjukkan hasil yang optimal.

⁴³Hasil Wawancara Ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 16 Oktober 2018 pada pukul 10.00 WIB

⁴⁴Hasil wawancara ibu Nopiana Romadhoni, di TK Tunas Harapan Lampung Selatan tanggal 05 November 2018 pada pukul 10.25 WIB

Adapun langkah-langkah sesuai dengan indikator yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu :

1. guru membuka mata pelajaran terlebih dahulu kemudian guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas bersama anak. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun ⁴⁵ yaitu dengan menyediakan bahan yang digunakan akan menunjukkan ketekunan anak dalam berkreaitivitas. Akan tetapi guru kurang siap dalam kegiatan mengembangkan kreativitan dan guru masih sering menggunakan bahan yang sama dalam setiap kegiatan.
2. guru menyediakan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan eksplorasi tersebut. Kegiatan ini, guru telah menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan guna untuk menunjang kegiatannya secara langsung. Agar anak mampu menunjukkan ketekunannya dalam berkreaitivitas. Namun di TK Tunas Harapan guru biasanya menyuruh anak membawa alat dan bahannya agar mmenunjukkan sikap mandiri dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
3. guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang apa yang akan dibuat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi. Dalam kegiatan ini, guru memberikan keterangan tentang apa saja yang akan dibuat oleh anak.
Di TK Tunas Harapan guru memberikan contoh dengan membuat ikan

⁴⁵ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

menggunakan koran bekas. Kegiatan ini diharapkan sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yang diungkapkan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD, yaitu mewujudkan imajinasi dan gambaran. Akan tetapi kebanyakan anak yang telah menyukai menirukan apa yang guru contohkan sehingga anak kurang berkembang dalam meningkatkan kreativitasnya. Bahkan anak cenderung menyukai tema selanjutnya.

4. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru dalam penerapan kegiatan eksplorasi adalah guru memberikan stimulus kepada anak untuk mengembangkan ide anak saat akan melakukan kegiatan eksplorasi dengan Koran bekas. Langkah ini masih berkaitan dengan langkah ketiga. Akan tetapi pada langkah ini guru memberikan rangsangan kepada anak agar mau berkembang sesuai dengan ide yang ingin dibuat sendiri tanpa mencontoh karya guru ataupun teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
5. Langkah kelima yang dilakukan oleh guru yaitu membagikan bahan-bahan kepada anak untuk membuat karya dari Koran bekas sambil memberikan arahan kepada peserta didik. Dan langkah-langkah sebelumnya guru telah menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain kreativitas. Dalam langkah ini guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dengan koran bekas sesuai dengan arahan guru ataupun sesuai dengan imajinasi

anak. Hal ini berkaitan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD yaitu menumbuhkan imajinasi dan gambaran.

6. Langkah selanjutnya guru memberikan kesempatan anak untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan peserta didik masing-masing dengan membuat media atau karya dari koran bekas yang telah disediakan. Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media dan karya dari koran bekas, hal ini berkaitan dengan tingkat indikator pencapaian kreativitas yaitu melakukan hal baru dengan caranya sendiri mempunyai inisiatif untuk membuat hal baru sesuai dengan imajinasi yang ingin dibuat anak.
7. Guru selalu mengingatkan anak agar bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Langkah ini guru mengingatkan kepada anak agar anak melakukan kegiatan sesuai dengan aturan yang telah disepakati sebelumnya. Jadi guru telah memberikan arahan kepada anak agar anak tidak melakukan sesuatu kegiatan diluar batas yang telah disepakati. Hal ini berkaitan dengan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Luluk Asmawati dalam pencapaian perkembangan kreativitas.
8. Guru memberikan stimulasi kepada anak dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Selanjutnya langkah kedelapan ini adalah memberikan rangsangan kepada anak dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui maksud dari apa yang telah dibuat oleh anak. Misalnya anak membuat ikan dengan koran bekas tersebut. Guru memberikan pertanyaan “kenapa kamu membuat ikan?” kemudian anak memberikan jawabannya meskipun tidak

sesuai dengan gambar yang telah dibuat. Hal ini sesuai dengan indikator pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.

9. Guru memberikan reward berupa pujian kepada peserta didik. Langkah kesembilan ini guru memberikan support berupa pujian kepada anak dengan karya yang telah dibuat meskipun karya tersebut sesuai dengan eksplorasi guru inginkan. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan perkembangan PAUD yaitu menunjukkan imajinasi dan gambaran.
10. Langkah yang terakhir dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah guru meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karyanya di depan agar anak memberanikan diri untuk menceritakan apa yang telah dibuat anak tersebut. Langkah yang terakhir yaitu meminta anak untuk menunjukkan hasil yang telah dibuat anak dan jangan lupa memberikan pujian kepada anak agar kedepannya anak semakin semangat meningkatkan imajinasinya sehingga kreativitasnya berkembang dalam berbagai hal termasuk dalam kegiatan bermain eksplorasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah guru meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karyanya di depan agar anak memberanikan diri untuk menceritakan apa yang telah dibuat anak tersebut.⁴⁶

⁴⁶Hasil Wawancara di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, tanggal 18 Oktober 2018

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram dapat disimpulkan perkembangan kreativitas anak telah dilaksanakan secara maksimal.

Dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan diatas dikatakan bahwa beberapa langkah tersebut ada beberapa langkah yang tidak digunakan saat melakukan pra-penelitian namun setelah penulis melakukan penelitian berhasil menggunakan langkah-langkah bermain eksplorasi dengan media koran bekas dalam mengembangkan kreativitas meski terkadang ada salah satu langkah yang tidak digunakan. Akan tetapi peneliti mendapat akhir yang baik walaupun hasilnya % anak berkembang sesuai harapan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Guru sebagai orang tua disekolah harus banyak belajar dalam mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai metode untu kanak agar menajdi guru professional, kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi anak didiknya.

2. Untuk menjadi guru yang kreatif hendaknya guru lebih meningkatkan koordinasi sesama guru, karena hal ini sangat membantu berbagai kesulitan yang dialami oleh guru. Karena hal ini sangat membantu berbagai kesulitan yang dialami masing-masing peserta didik dan lebih memanfaatkan fasilitas belajar yang ada.
3. Disarankan agar melakukan kegiatan yang perlu menggunakan metode yang mudah dan menarik, agar anak dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar sebagian besar dipengaruhi oleh guru. Untuk itu harus berusaha maksimal mungkin menjadikan belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi anak didiknya.

C. Penutup

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur Kehadiran Allah Subhannahu Wataalla, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam penulis mengucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni tersiarnya agama islam.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa dalam penulisan kripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan umumnya bagi penulis pada khususnya, Aamiin Ya Robbal Alamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni, *Metode Dan Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2015).
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta : SUKA.Prees, 2014).
- Cresweel, Jhon W, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014).
- Departemen Agama RI, *Al-Qu'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Diponegoro, 2015).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003*,(Jakarta: Diknas 2011).
- Difatiguna, Sira, *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. {Skripsi}*. Universitas Lampung: Lampung, 2005.
- Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010)
- Dwi Erawati, *Meningkatkan Pengetahuan Sains Melalui Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar di Tk Pertiwi Kenjer Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo Kelompok B*, (Universitas Negeri Semarang : 2013)
- Difatiguna, Sira, *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. {Skripsi}*. Universitas Lampung: Lampung, 2005.
- Dina Setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo* (Universitas Negeri Yogyakarta : Oktober 2013) Skripsi,
- Emzir, *Metode penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rajawali pers ,2011)
- e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).

- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak II* (Jakarta: Erlangga, 2014).
- Ika Tyasty Anggraini yang berjudul, *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok b di Tk Citra Melati Bandar Lampung*, (Universitas Lampung : 2016).
- Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Menteri Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta : Kemendikbud, 2014).
- Moeslichatoe, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*,(Jakarta: PT.Reneka Cipta Cet.2, 2004).
- Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid, *Cara Nabi Mendidik Anak* (Jakarta : Al-Itisahom Cahaya Umat, 2014).
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, cet-3, 2014).
- Nurhayati, *Implementasi Aktivitas Bereksplorasi melalui Koran Bekas dalam Mengembangkan Kreativits Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri, Jurnal Pesona Vol. 1 No.1* (Riau : 2017)
- Rachmawati & Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, cet ke-4, 1017)
- Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Usia Dini*, Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (02), (2017).
- Siibak & Vinter, *Analysis of Estonian Preshool Chldren's Spesific Tastes in Media Favourites and Their Postsible Implications for Preschool Learning Practies*, Interational Journal of Early Childhood,vol 5, (2014).
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks: (Jakarta Barat : 2014)
- Susi Hidayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di Tk Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo, 1 No. 2* (Nusa Tenggara Barat : 2017)

Slamet Suyanto, *Konsep Pendidikan Pra Sekolah*, (Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional, 2014).

Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabet, cet ke-212015).

Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014).

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : Rinika Cipta, cet ke-3 2014).

Wahyudin, *Anak Kreatif* (Gema Insani: 2014)

Yeni Rachmawanti, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (KencanaJakarta:, cet ke-4 2017),

Zakariyah Drajat, *Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014),











Lampiran I

**Pedoman Lembar Observasi
Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

Pertanyaan	Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun				Ket
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Anak dapat membentuk minat yang kuat misalnya percaya diri dan mandiri					
2. Anak dapat asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, misalnya dalam bermain koran bekas					
3. Anak dapat memperlihatkan keingintahuan misalnya anak cenderung ingin melakukan kegiatannya secara mandiri					
4. Anak dapat mengekspresikan idenya kepada orang lain misalnya dalam bermain koran bekas					
5. Anak dapat melakukan hal baru dengan caranya sendiri misalnya anak memiliki inisiatif dalam kegiatan membentuk media koran bekas					
6. Anak dapat mengeksplorasikan apa yang dia pikirkan dalam kegiatan membentuk dengan menggunakan media koran bekas					
7. Anak dapat memahami kegiatan bermain koran bekas					

Lampiran II

Kisi-kisi Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

No	Variabel	Implementasi Bermain Eksplorasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Bermain Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none">1. guru membuka mata pelajaran terlebih dahulu kemudian guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas bersama anak.2. guru menyediakan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan eksplorasi tersebut.3. guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang apa yang akan dibuat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi.4. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru dalam penerapan kegiatan eksplorasi adalah guru memberikan stimulus kepada anak untuk mengembangkan ide anak saat akan melakukan kegiatan eksplorasi dengan Koran bekas.5. Langkah kelima yang dilakukan oleh guru yaitu membagikan bahan-bahan kepada anak untuk membuat karya dari Koran bekas sambil memberikan arahan kepada peserta didik6. Langkah selanjutnya guru memberikan kesempatan		

		<p>anak untuk ber aktivitas sesuai dengan kempuan peserta didik masing-masing dengan membuat media atau karya dari Koran bekas yang telah disediakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. guru selalu mengingatkan anak agar bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati. 8. guru memberikan stimulasi kepada anak dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik 9. guru memberikan reward berupa pujian kepada peserta didik. 10. Langkah yang terakhir dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah guru meminta anak menunjukan dan menceritakan media atau karyanya di depan agar anak memberanikan diri untuk menrceritakan apa yang telah dibuat anak tersebut. 		
--	--	---	--	--

Lampiran III

Kerangka Wawancara Tentang Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

1. Bagaimana implementasi Bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram?
2. Kenapa di TK Tunas Harapan Merbau Mataram menerapkan bermain eksplorasi dalam meningkatkan kreativitas anak?
3. Bagaimana respon anak saat guru menggunakan kegiatan bermain eksplorasi dengan media koran bekas alat untuk meningkatkan kreativitas anak?
4. Kenapa anak di TK Tunas Harapan Merbau Mataram menyukai media koran bekas dalam kegiatan bermain eksplorasi?
5. Bagaimana hasil dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram?



Lampiran IV

**LEMBAR JAWABAN DARI HASIL WAWANCARA IMPLEMENTASI
BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN MERBAU
MATARAM
LAMPUNG SELATAN**

1. Bagaimana implementasi Bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram?

JAWABAN :

Yang saya lakukan dalam implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak adalah saya memahami terlebih dahulu isi dari materi yang akan saya disampaikan kepada anak-anak, saya harus mencari ide yang lain dari pada pada yang lain agar anak mau mendengarkan dan merespon apa yang saya sampaikan di depan mereka. Walau terkadang mereka masih sering rebut ya namanya juga anak-anak tidak ada diamnya, diam sebentar saja saya sudah bersyukur apalagi anak-anak di kelas ini sangat aktif. Kemudian jika sudah saya sampaikan dengan mereka sambil Tanya jawab. Biasanya setelah itu saya memberi pertanyaa kepada mereka sesuai dengan apa yang dijelaskan tentang bermain eksplorasi. Contohnya saya memberikan penjelasan tentang bermain eksplorasi dan kita melakukan penjelajahan lapangan di luar kelas mengelilingi lapangan sekolah dengan berjalan sambil beriringan dan berpegangan menggunakan paralon agar anak tidak ketengan jalan. Setelah itu, pada akhir jam pelajaran atau sebelum pulang saya melakukan evaluasi terhadap materi yang saya berikan. Memberi pertanyaan tadi kita kemana ya? Kita bertemu apa saja ya di lapangan? Ada yang mau bercerita gak di depan, dan lain sebagainya agar anak tidak pasil dalam kegiatan pembelajaran serta anak mampu mengungkapkan pendapatnya.

2. Kenapa di TK Tunas Harapan Merbau Mataram menerapkan bermain eksplorasi dalam meningkatkan kreativitas anak?

JAWABAN :

Karena kegiatan bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Dalam mengembangkan kreativitas anak beraenakaragam media yang ada tapi leboh menarik dengan menggunakan kegiatan bermain ekplorasi karena kegiatan ini sangat membangun keingintahuan anak agar lebih aktif dalam pembelajaran di luar kelas.

3. Bagaimana respon anak saat guru menggunakan kegiatan bermain eksplorasi dengan media koran bekas alat untuk meningkatkan kreativitas anak?

JAWABAN :

Respon dari anak-anak sendiri si, mereka sangat antusias apalagi kegiatan bermain eksplorasi menggunakan media koran sangat jarang dilakukan diluar sekolah karena kegiatan bermain eksplorasi ini sangat menarik bagi anak. Saat anak menggunting kertas, mengelem koran, dll anak anak ber imajinasi dengan sendirinya saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi ini.

4. Kenapa anak di TK Tunas Harapan Merbau Mataram menyukai media koran bekas dalam kegiatan bermain eksplorasi?

JAWABAN :

Seperti yang sudah katakana sebelumnya ketika saya memberi pertanyaan kepada mereka lebih menyukai media yang saya pergunakan untuk melakukan kegiatan bermain eksplorasi dengan media koran bekas atau dengan media yang lain, mereka menjawab media koran. Karena saya rasa ini hal baru yang mereka jumpai dan seperti penjelasan saya diatas anak-anak jarang sekali bertemu dengan media koran bekas dilingkungan rumahnya.

5. Bagaimana hasil dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram?

JAWABAN :

Yang saya lihat dari pertama saya menggunakan kegiatan eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak di kelas b 1 maupun dikelas lainnya, perkembangannya sangat pesat karena mereka sangat antusias dan penasaran dengan kegiatan bermain eksplorasi karena sangat banyak kegiatan yang akan dilakukan, seperti salah satunya kegiatan menjelajah lapangan, bermain air, pengenalan jenis sayuran dll. disini mereka juga sudah bisa berimajinasi sendiri dan disini lah kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: JL. Let. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp: 703289

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : **DEWI SUMARSIH**


Npm : 1411070011

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE EKSPLORASI DI TK TUNAS HARAPAN LAMPUNG SELATAN**

No.	Tanggal konsultasi	Keterangan	Paraf pembimbing
1.			

2.

3.



4.			
5.			

Bandar Lampung,
Pembimbing I

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

Tabel 5.5
Lembar Observasi Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No.	Nama	Indikator Pencapaian																KET
		1				2				3				4				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Araisya Valencia	V					V			V				V				BB
2.	Amira Hasan Auli Afifah		V			V							V	V				MB
3.	Bian Al Habsi		V				V			V				V				MB
4.	Calista Dwi Handia Sari				V		V			V					V			MB
5.	Della Adelia		V			V				V				V				MB
6.	Keisya Raya Darmawan	V				V					V				V			MB
7.	Laudia Fida Fauzah		V				V						V	V				MB
8.	M. Nabil Dinata Sena	V				V					V			V				BB
9.	Muhammad Iqbal		V					V			V				V			MB
10	Muhammad Rifky	V					V				V			V				MB

11.	Qaila Azka Frean	V				V				V			V				MB
12.	Raditya Nouval Tamia A.W		V				V			V			V				MB
13.	Salwa Amelia Putri Tamia		V					V				V	V				MB
14.	Sultan Affan Arsyalan Baqir		V			V				V			V				MB
15	Zahira Nurul Fatiha	V				V				V			V				MB

Sumber : Hasil Penelitian di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).¹

¹Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.²



² Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

Tabel 5.6
Lembar Observasi Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No.	Nama	Indikator Pencapaian																KET
		1				2				3				4				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Araisya Valencia			V		V					V					V		MB
2.	Amira Hasan Auli Afifah	V				V					V			V				BB
3.	Bian Al Habsi	V					V			V						V		MB
4.	Calista Dwi Handia Sari		V				V			V				V				MB
5.	Della Adelia	V				V							V		V			MB
6.	Keisya Raya Darmawan	V				V					V				V			MB
7.	Laudia Fida Fauzah			V			V				V				V			MB
8.	M. Nabil Dinata Sena		V			V				V				V				BB
9.	Muhammad Iqbal			V			V				V			V				MB
10	Muhammad Rifky		V				V			V				V				BB

11.	Qaila Azka Frean		V					V			V				V			MB
12.	Raditya Nouval Tamia A.W		V					V		V						V		MB
13.	Salwa Amelia Putri Tamia			V		V					V				V			MB
14.	Sultan Affan Arsyalan Baqir			V			V			V				V				MB
15	Zahira Nurul Fatiha		V				V			V				V				MB

Sumber : Hasil Penelitian di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).³

³Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.⁴



⁴ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

Tabel 5.7
Lembar Observasi Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No.	Nama	Indikator Pencapaian																KET
		1				2				3				4				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Araisya Valencia	V				V					V			V				BB
2.	Amira Hasan Auli Afifah			V		V					V					V		MB
3.	Bian Al Habsi			V			V			V					V			MB
4.	Calista Dwi Handia Sari		V				V			V					V			MB
5.	Della Adelia	V				V				V				V				BB
6.	Keisya Raya Darmawan			V			V			V					V			MB
7.	Laudia Fida Fauzah		V				V					V			V			MB
8.	M. Nabil Dinata Sena	V					V			V				V				BB
9.	Muhammad Iqbal		V					V			V			V				MB
10	Muhammad Rifky		V					V		V					V			MB

11.	Qaila Azka Frean		V				V			V				V				MB
12.	Raditya Nouval Tamia A.W		V				V				V			V				MB
13.	Salwa Amelia Putri Tamia		V				V				V			V				MB
14.	Sultan Affan Arsyalan Baqir		V				V			V				V				MB
15	Zahira Nurul Fatiha		V			V				V				V				MB

Sumber : Hasil Penelitian di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).⁵

⁵Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.⁶



⁶ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10

Tabel
Lembar Observasi Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Lampung Selatan

No.	Nama	Indikator Pencapaian																KET
		1				2				3				4				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Araisya Valencia		V			V					V			V				BB
2.	Amira Hasan Auli Afifah	V				V					V			V				BB
3.	Bian Al Habsi	V					V		V					V				MB
4.	Calista Dwi Handia Sari			V			V				V				V			MB
5.	Della Adelia		V				V				V				V			MB
6.	Keisya Raya Darmawan			V			V				V			V				MB
7.	Laudia Fida Fauzah		V			V						V				V		MB
8.	M. Nabil Dinata Sena	V					V				V				V			BB
9.	Muhammad Iqbal			V			V				V				V			MB
10	Muhammad Rifky	V					V			V				V				BB

11.	Qaila Azka Frean			V			V			V					V		MB
12.	Raditya Nouval Tamia A.W		V				V				V				V		MB
13.	Salwa Amelia Putri Tamia			V				V		V					V		MB
14.	Sultan Affan Arsyalan Baqir		V					V			V				V		MB
15	Zahira Nurul Fatiha	V						V			V				V		MB

Sumber : Hasil Penelitian di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan

Keterangan Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas :

1. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).⁷

⁷Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Penilaian :

1. BB : artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1.
2. MB : artinya mulai berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru, dengan indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH : artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan, dengan indikator penilaian skor 70-79, mendapatkan bintang 3.
4. BSB : artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan indikator skornya 80-100, serta mendapatkan Bintang 4.⁸



⁸ Depdiknas. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana atau (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Dirjen, Dikdasmen, 2010), h. 10



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

Alamat: Jl.Let. Kol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandarlampung Telp: (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN KECAMATAM
MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

**Nama : Dewi Sumarsih
NPM : 1411070011
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

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

**Ida Fiteriani, M.Pd.
NIP. 19820624201101204**

**Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD**

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

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Dewi Sumarsih
 NPM : 1411070011
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM
 MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN KECAMATAM
 MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN

No	Tgl. Konsultasi	Keterangan	Paraf	
			Pemb. I	Pemb. II
1	23/01/2018	Pengajuan Proposal Pembimbing II	
2	01/02/2018	Perbaikan Bab I Pembimbing II	
3	16/02/2018	Perbaikan Bab II Pembimbing II	
4	02/03/2018	Perbaikan Bab III Pembimbing II	
5	16/03/2018	ACC Proposal Pembimbing II	
6	29/03/2018	Bimbingan bab I-III Pembimbing I	
7	09/04/2018	Perbaikan bab I-III Pembimbing I	
8	13/04/2018	ACC Proposal Pembimbing I	
9	08/05/2018	Seminar Proposal
10	11/01/2018	Pengajuan bab I-V Pembimbing II	
11	26/01/2018	Perbaikan bab I-V Pembimbing II	
12	19/03/2018	ACC bab I-V Pembimbing II	
13	21/03/2018	Bimbingan bab I-V Pembimbing I	
14	28/03/2018	Perbaikan bab I-V Pembimbing I	
15	12/04/2019	ACC bab I-V Pembimbing I	

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Ida Fiteriani, M.Pd.
 NIP. 19820624201101204

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Tunas Harapan

Semester/minggu ke/hari ke	:	1/8/5
Hari/tanggal	:	JUMAT, 11 Oktober 2018
Kelompok usia	:	B 1 (usia 5-6 th)
Tema/Sub tema	:	Lingkunganku/explorasi lapangan
KD	:	1.2-2.3-2.10-3.4-3.6-4.6-3.9-4.9
Materi	:	- Menjaga alat-alat sekolah - Berkreasi dengan berbagai media - Saling tolong menolong dengan teman - Membuang sampah pada tempatnya - Bersikap sopan pada orang tua - Pengenalan alat permainan sekolah
Kegiatan bermain	:	Kelompok dengan kegiatan bermain
Alat dan bahan	:	- Paralon panjang - Guru - Anak - Air minum
Karakter	:	Disiplin

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP
2. Berdiskusi tentang alat-alat permainan diluar kelas
3. Berdiskusi tentang menjaga dan merawat mainan di sekolah
4. Merapihkan mainan bersama
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bersama

B. INTI

1. Bernyayi disini senang di sana senang
2. Berjalan sampai kelapangan dengan memegang paralon supaya anak tidak ketengah jalan
3. Berexplorasi lapangan bersama guru dan anak
4. Bercerita apa saja yang dilihat di lapangan
5. Berbagi bersama teman-teman (air minum)
6. Menghitung batu 1-10

C. ECALLING

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah di mainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Mempromosikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. SIKAP
 - a) Menjaga dan merawat sekolah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b) Menggunakan kata dengan sopan pada saat bertanya
2. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 - a) Dapat merapihkan mainan
 - b) Dapat bermain sesuai aturan
 - c) Dapat bercerita apa saja yang dilihatnya
 - d) Dapat bermain sesuai kelompok
 - e) Dapat bekerjasama dengan dengan kelompok

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B1

Eti suhaeti

Nopiana Ramadoni

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Tunas Harapan

Semester/minggu ke/hari ke	:	1/8/1
Hari/tanggal	:	Selasa, 23 Oktober 2018
Kelompok usia	:	B 1 (usia 5-6 th)
Tema/Sub tema	:	Lingkunganku / Eksplorasi Lapangan
KD	:	1.2-2.1-2.3-3.1-4.1-3.9-4.9
Materi	:	- Bersyukur atas nikmat yang di berikan - Menyusun bongkar pasang buah-buahan - Berjual beli sayuran - Menyanyikan lagu 5 sehat 4 sempurna - Mengingat nama sayuran
Kegiatan bermain	:	Kelompok dengan kegiatan pengamanaan
Alat dan bahan	:	- Bongkar pasang sayuran - Sayuran - Anak dan guru
Karakter	:	Kreatif

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP
2. Berdiskusi tentang sayuran dan guna sayuran
3. Menyanyi lagu 5 sehat 4 sempurna
4. Bercerita tentang kesehatan sayuran dan berbagai sayuran

B. INTI

1. Mengenalkan sayur-sayuran
2. Bercerita tentang sayuran
3. Menyebutkan warna sayuran dan bahasa ingrisnya
4. Menyusun bongkar pasang buah-buahan
5. Mengingat apa saja sayuran yang telah dikenalkan
6. Mengelompokan kata sejenis tentang bagian-bagian sayuran dan buah
7. Menghitung jumlah buah-buahan dan sayuran
8. Menghitung 1-10

C. RECALLING

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengalaman yang di dapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini. Mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a) Memahami manfaat sayuran
 - b) Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a) Dapat menyebutkan guna sayuran
 - b) Dapat menceritakan manfaat sayuran dan buah
 - c) Dapat menceritakan cara mencuci sayuran
 - d) Dapat berjual-beli dengan teman sebayanya

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B1

Eti suhaeti

Nopiana Ramadoni



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Tunas Harapan

Semester/minggu ke/hari ke	:	1/8/1
Hari/tanggal	:	Selasa, 30 Oktober 2018
Kelompok usia	:	B 1 (usia 5-6 th)
Tema/Sub tema	:	Lingkunganku / Eksplorasi Lapangan
KD	:	1.2-2.1-2.3-3.1-4.1-3.9-4.9
Materi	:	- Bersyukur atas nikmat yang di berikan - Menyusun mangkuk Rasa di meja - Mencicipi berbagai ras - Menyayikan lagu siapa suka hati - Mengingat berbagai rasa
Kegiatan bermain	:	Kelompok dengan kegiatan pengamanaan
Alat dan bahan	:	- mangkuk - kopi, garam,gula,dan lada - Anak dan guru - Air minum
Karakter	:	Kreatif

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP
2. Berdiskusi tentang berbagai rasa makanan
3. Menyanyi lagu siapa suka hati
4. Bercerita tentang berbagai rasa dan aturan yang digunakan saat bermain di lapangan

B. INTI

1. Mengenalkan berbagai rasa seperti kopi, gula, lada, dan garam
2. Bercerita berbagai rasa makanan
3. Menyebutkan berapa rasa makanan yang sering di jumpai
4. Menyusun mangkuk yang berisi rasa makanan
5. Mengingat apa saja rasa makanan
6. Menghitung jumlah rasa yang telah di sebutkan
7. Menghitung 1-10

C. RECALLING

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengalaman yang di dapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini. Mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a) Memahami manfaat rasa makanan
 - b) Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a) Dapat menyebutkan rasa makanan
 - b) Dapat menceritakan manfaat rasa kopi, lada, gula, dan garam
 - c) Dapat menceritakan rasa makanan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B1

Eti suhaeti

Nopiana Ramadoni



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Tunas Harapan

Semester/minggu ke/hari ke	:	1/8/1
Hari/tanggal	:	Selasa, 06 November 2018
Kelompok usia	:	B 1 (usia 5-6 th)
Tema/Sub tema	:	Lingkunganku / Eksplorasi Lapangan
KD	:	1.2-2.1-2.3-3.1-4.1-3.9-4.9
Materi	:	- Bersyukur atas nikmat yang di berikan - Menyusun bongkar Koran bekas - Mengitung Koran bekas - Menyayikan lagu kalau kau suka hati - Mengingat kegunaan Koran bekas
Kegiatan bermain	:	Kelompok dengan kegiatan pengamanan
Alat dan bahan	:	- Bongkar pasang Koran bekas - Koran bekas - Gunting - Lem - kertas warna - Anak dan guru
Karakter	:	Kreatif

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP
2. Berdiskusi Koran bekas dan gunanya
3. Menyanyi lagu kalau kau suka hati
4. Bercerita tentang manfaat Koran bekas
5. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengenalkan berbagai kegunaan Koran bekas
2. Bercerita tentang Koran bekas itu apa
3. Menyebutkan warna kertas Koran bekas
4. Menyusun bongkar pasang Koran bekas
5. Mengingat apa yang telah dibuat dari Koran bekas
6. Menghitung jumlah hasil dari koran bekas itu
7. Menghitung 1-10

C. RECALLING

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengalaman yang di dapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini. Mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek tentang pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a) Memahami manfaat koran bekas
 - b) Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a) Dapat menyebutkan guna barang bekas (koran)
 - b) Dapat menceritakan manfaat koran bekas
 - c) Dapat menceritakan membuat karya dari koran bekas

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B1

Eti suhaeti

Nopiana Ramadoni

