SKRIPSI

PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN JAMI'ATUL QURO' KOTA MAGELANG

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam rangka penyelesaian pembuatan Studi Strata Satu (S1) untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Sheila Isabell Maleva
1201413072

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang" ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan dalam sidang panitia skripsi pada:

Hari : Senin
Tanggal : 3 Juli 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Liliek Desmawati, M.Pd	**Dr. Amin Yusuf, M.Si**
NIP. 195912011984032002	NIP. 196408081991031003

Mengetahui,
a.n Ketua Jurusan
Sekretaris

Dr. Tri Suminar, M.Pd
NIP. 196705261995122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsiyang berjudul "Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skipsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 13 Juli 2017

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

Dr. Sunaryo, Ed. Mulyono, M.Si

NIP. 196801012005011001

Sekretaris,

Bagus Kisworo, S.Pd, M.Pd

NIP.197911302006041005

Penguji Utama,

Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd

NIP. 195908211984031001

Penguji I/Pembimbing I

Dra. Liliek Desmawati, M.Pd

NIP. 195912011984032002

Penguji II/Pembimbing II

Dr. Amin Yusuf, M.Si

NIP. 196408081991031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang"** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam "skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah"

Semarang, Juni 2017

Sheila Isabell Maleva

NIM. 1201413072

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Kreativitas lebih berharga daripada ilmu pengetahuan (Albert Einstein)
2. Bekali anak dengan sebanyak mungkin nilai positif seperti: kejujuran, keberanian, kesabaran, motivasi tinggi, tanggung jawab, kepedulian, kerjasama, dan kreativitas (Andi Yudha Asfandiyar)

Persembahan

1. Bapak Joko dan Ibu Indah sebagai sumber semangat yang selalu memberikan doa, motivasi dan kasih sayang sehingga saya selalu ingin menjadi pribadi yang lebih baik untuk mereka.
2. Adik – adikku Sheiva, Salsa, dan Savela tercinta yang selalu menyemangati.
3. Sahabat-sahabatku Glady, Rifka, Dita, Rizky W, dan Putri..
4. Teman-teman PLS FIP UNNES 2013 yang banyak mengajarkan pengalaman.
5. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan, rahmat, taufik, hidayah dan inayahNya, sehingga skripsi dengan judul "Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang" dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Prof, Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Ustman, M. Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Semarang atas ijin yang diberikan.
3. Dra. Liliek Desmawati, M.Pd dan Dr. Amin Yusuf, M.Si. Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Unnes, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Para subjek dan informan penelitian yang telah bersedia memberikan informasi yang sebenarnya, sehingga pembuatan skripsi ini berjalan lancar.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak telah membantu tersusunnya penulisan skripsi ini.

Semoga Allah swt memberikan balasan yang sesuai dengan budi baik yang diberikan kepada penulis. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Semarang, Juni 2017

Peneliti

Sheila Isabell Maleva

NIM. 1201413072

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Maleva, Sheila Isabell. 2017. Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Ilmu pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Liliek Desmawati, M.Pd dan Dr. Amin Yusuf, M.Si

Kata kunci: permainan edukatif**,** kreativitas, anak usia dini

Pengembangan kreatifitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah yang dapat ditunjang dengan pemberian permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan otaknya. Tujuan penelitian ini antara lain: (1) Menganalisis permainan yang diterapkan di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' dalam mengembangkan kreativitas anak, (2) Menganalisis kendala permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Jami'atul Quro'.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru, Kepala Sekolah, dan orang tua anak didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara, observasi, dokumentasi. Keabsahan data dibuktikan melalui triangulasi sumber.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain: (1) Permainan edukatifmempunyai perananyang besar dalam tumbuh kembang anak. Dengan sisi edukatif , permainan ini bertujuan menstimulasi perkembangan anak dan membantu proses perkembangan anak disemua aspek perkembangannya dimulai dari kognisi, bahasa, seni, sosial emosionalnya, moral, fisik motorik, termasuk mengembangkan sisi kreativitas di dalamnya, (2)Kendala pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif di Kelompok Bermain Jami'atul Quro'adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan kemampuan guru yang berbeda dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga dapat mempengaruhi proses perkembangan anak.

Simpulan dari hasi penelitian antara lain: (1) Permainan edukatif merupakan sarana untuk mengembangkan semua yang ada dalam diri anak, memaksimalkan pertumbuhannya, dan sebagai bekal pondasi anak untuk kedepannya, (2) Kendalanya adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan perbedaan guru, baik dalam segi kualitas maupun kuantitas. Oleh karena itu, saran yang dapat disampaikan adalah: (1) Melengkapi dan menambah sarana dan prasarana, (2) Meningkatkan kualitas guru-guru paud, yang dapat dilakukan dengan pelatihan-pelatihan.baik dari skala daerah maupun skala nasional, sehingga mutu pembelajaran akan terjamin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN ..... **iii**

PERNYATAAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

PRAKATA ..... **vi**

ABSTRAK ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 12

1.3 Tujuan Penelitian 13

1.4 Manfaat Penelitian 13

1.5 Penegasan Istilah 14

1.6 Sistematika Skripsi 15

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA **18**

2.1 Hakekat Kreativitas 18

2.1.1 Pengertian Kreativitas 18

2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas 20

2.1.3 Faktor yang Menghambat Kreativitas 23

2.2 Pengembangan Kreativitas 29

2.3 Strategi Pengembangan Kreativitas 31

2.4 Hakekat Anak Usia Dini 42

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini 42

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini 44

2.4.3 Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini 47

2.5 Hakekat Permainan Edukatif 51

2.5.1 Pengertian Permainan Edukatif 51

2.5.2 Tujuan Permainan Edukatif 52

2.5.3 Syarat Permainan Edukatif 57

2.5.4 Fungsi Permainan Edukatif 58

2.5.5 Manfaat Permainan Edukatif 59

2.5.6 Jenis-jenis Permainan Edukatif 60

2.6 Kelompok Bermain 62

2.7 Permainan Edukatif yang Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak 64

2.8 Kerangka Berpikit 64

BAB 3 METODE PENELITIAN 67

3.1 Pendekatan Penelitian 67

3.2 Lokasi Penelitian 67

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.3 Subjek Penelitian 68

3.4 Fokus Penelitian 68

3.5 Sumber Data 68

3.6 Teknik Pengumpulan Data 69

3.7 Teknik Analisis Data 72

3.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 74

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 76

4.1 Hasil Penelitian 76

4.1.1 Gambaran Umum Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 76

4.1.2 Sejarah Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 77

4.1.3 Visi dan Misi Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 77

4.1.4 Keadaan Pendidik dan Anak Didik 78

4.1.5 Struktur Lembaga 80

4.1.6 Sarana dan Prasarana 81

4.1.7 Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 81

4.1.8 Kendala dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif di Kelompok Bermain Jami'atul Quro 98

4.2 Pembahasan 101

4.2.1 Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 102

4.2.3 Kendala dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif di Kelompok Bermain Jami'atul Quro 110

BAB 5 PENUTUP 113

5.1 Simpulan 113

5.2 Saran 114

DAFTAR PUSTAKA..... 115

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Tingkat Orisinal Berdasarkan Usia 5
2. Tabel 2 Rangking Kreativitas AnakUsia 8-10 Tahun 29
3. Tabel 3 Jadwal pembelajaran KB Jami'atul Quro' 76
4. Tabel 4 Daftar Pendidik Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 79

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Kerangka Berpikir 66
2. Gambar 2 Struktur Lembaga Kelompok Bermain Jami'atul Quro' 80

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi 118

Lampiran 2 Hasil Observasi 120

Lampiran 3 Daftar Informan 122

Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara 123

Lampiran 5Pedoman Wawancara 127

Lampiran 6 Transkip Wawancara 136

Lampiran 7Catatan Lapangan 208

Lampiran 8 Daftar Anak didik 220

Lampiran 9 Sarana Prasarana KB 222

Lampiran 10 Dokumentasi 227

Lampiran 11 Surat Permohoman Penelitian 233

Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian 234

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Munandar, 2009:6). Oleh karena itu pendidikan yang dimulai sejak dini dirasa penting dalam membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi anak. Keberhasilan pendidikan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan usia emas bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil-hasil penelitian para ahli yang berfokus pada perkembangan otak manusia; seperti yang dilakukan oleh Binet-Simon (1908-1911), sampai yang dilakukan Gardner (1998), menunjukkan bahwa usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat pada usia tersebut, yakni mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80%; selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Ini berarti anak usia dini memiliki masa perkembangan otak yang sangat dahsyat, dan perlu mendapatkan layanan yang optimal melalui pendidikan dan lingkungan yang kondusif (Mulyasa, 2014:2).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005:1). Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005:2). PAUD juga berfungsi untuk mengembangan berbagai potensi anak secara optimal, sesuai dengan kemampuan bawaannya; bahkan ke depan sejalan dengan perkembangan IPTEKS dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan perkembangan otak (*Brainwere*) manusia, dimungkinkan pendidikan mampu mengembangkan pribadi anak melampaui batas potensi atau bawaannya. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, kreativitas, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), spiritual, sosial, dan emosional (Mulyasa, 2014:6).

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Sujiono (2010:20) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus

mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungan. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang oleh Yuliani Nurani Sujiono (2005: 134) diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali. Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif. Pada usia ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kreativitas.

Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya skalasi kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Lebih lanjut Devito (2012:19) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda.Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat

dikembangkan dan dipupuk. Trevinger (2012:19) menyatakan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang inteligensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat terkembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia.

Pengembangan kreatifitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Secara eksplisit pada setiap perkembangan anak dan setiap jenjang pendidikan bahwa kreatifitas perlu dipupuk, dikembangkan, ditingkatkan disamping mencerdaskan.Triantoro (2005:12) menyatakan tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia, yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, meningkatkan peradaban manusia berkembang dengan pesat. Oleh karena itu upaya perangsangan kreativitas pada usia prasekolah sangat penting artinya.

Persoalan yang terjadi pada perkembangan selanjutnya daya kreatif anak semakin berkurang.Peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola penghargaan, dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreatifitas tersebut.Di sekolah mereka tidak dapat lagi bebas memilih warna langit, bebas memilih posisi duduk, mereka tidak dapat belajar sambil tengkurap di karpet, tidak dapat belajar di halaman, menggambar benda-benda aneh ataupun banyak bertanya.Banyak hal yang membuat daya kreativitas anak tereduksi (Rachmawati dan Kurniati, 2012:36).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ayan dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:36) menandaskan bahwa hasil riset menunjukan kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa.Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal.

Nilai perbandingan jawaban "orisinal" (unik) dan "standar" (biasa) yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Tingkat Orisinal Berdasarkan Usia

nur 5 atau kurang	90% orisinal
nur 7	20% orisinal
ang dewasa	2% orisinal

Hilangnya orisinalitas ini sungguh mengejutkan. Tak heran jika menjelang usia 40 tahunan ke atas, banyak orang dewasa yang cepat merasa kecewa dan menyerah ketika mencoba melakukan perubahan, pembaruan dan produk kreatif lainnya. Padahal pada usia tersebut, masyarakat justru sedang menunggu karya mereka.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program pembelajaran yang akan tetap memelihara potensi kreatif anak. Munandar (2012:36) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini: (a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi pada hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan

manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya; (b) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran; (c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dan wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil mencipta sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan inventor, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata; (d) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru, untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif, harus dipupuk sejak dini.

Selain itu perkembangan zaman yang pesat menyebabkan berbagai persaingan dan tantangan yang harus dihadapi semakin kompleks baik dalam bidang ekonomi, politik, lingkungan, kesempatan maupun dalam bidang budaya dan sosial.Semakin tinggi persaingan, maka semakin diperlukan tenaga ahli pilihan yang cakap, terampil dan cekatan untuk menghadapi berbagai macam tantangan dan persaingan tersebut. Individu diharapkan memiliki suatu potensi yang dapat dikembangkan, dikenali dan dipupuk yaitu kreatif, karena dengan kreativitas itu dapat dijadikan sebagai bekal hidup anak untuk dapat bertahan di

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

masa yang akan datang, tidak mengalami ketertinggalan dan kelak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

Perkembangan kreativitas anak bisa dirangsang melalui jalan yang dapat menarik minat anak.Jadi jalan yang paling mudah adalah melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak-anak pada saat itu yaitu bermain.Faktanya, bermain bagi seorang anak merupakan suatu kebutuhan; bukan suatu hal iseng-iseng pengisi waktu luang.Dengan bermain anak-anak bisa mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri mereka.Baik potensi yang terkait dengan moral, sosial, emosional, ekspresi, maupun potensi yang lainnya.Melalui sebuah permainan anak dapat juga menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda.Bermain merupakan bagian terpenting dari perkembangan emosional, sosial, fisik, dan motorik seorang anak. Bermain adalah cara setiap anak untuk belajar tentang tubuh dan dunianya. Selain untuk kesenangan, bermain sekaligus merupakan sarana belajar untuk anak. Bermain banyak manfaatnya bagi anak, diantaranya untuk menghindarkan stress/kejenuhan pada anak; melatih anak untuk berinteraksi, bernegosiasi, dan bersosialisasi dengan orang lain; mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik; serta merangsang anak untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya (terutama dalam permainan yang bersifat edukatif). Sementara itu jenis permainan fisik akan menyehatkan badan anak.

Berdasarkan *Journal of Education and Learning; Vol. 1, No. 2; 2012* oleh Kuan Chen Tsai mengenai *Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review* bahwa:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

> *"It is believed that creativity is an important capacity for students to possess in order to face this fast-changing world.*
> *Therefore, in order to nourish creativity in learners, it is suggested teachers should bring play mood into classrooms, provide appropriate stimulation, and cultivate a risk-free learning environment. By doing so, it is hoped to unleash creative potential of individual in the long run."*

Dapat diartikan sebagai berikut, Hal ini diyakini bahwa kreativitas merupakan kemampuan penting bagi siswa untuk memiliki untuk menghadapi dunia yang cepat berubah ini.

Oleh karena itu, dalam rangka memelihara kreativitas peserta didik, guru disarankan harus membawa suasana bermain di dalam kelas, memberikan stimulasi yang tepat, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang bebas risiko.Dengan demikian, diharapkan untuk melepaskan potensi kreatif individu dalam jangka panjang.

Dalam mendukung aktivitas bermain tersebut dapat dilakukan dengan pemberian bermacam-macam mainan kepada anak. Pemilihan mainan pun harus yang sesuai dengan usia tahap perkembangan anak. Jadi, anak secara tidak langsung juga mengalami proses belajar ketika sedang bermain. Selain itu mainan harus menarik dan menyenangkan bagi anak.Dalam hal ini permainan edukatif sering kali lebih menyenangkan dan menarik.Sebab mainan edukatif mengadung lebih banyak pemikiran ketika di rancang (sebelum diproduksi secara massal).Oleh sebab itu, wajar bila mainan edukatif cenderung lebih merangsang kreativitas anak sehingga selalu menarik meskipun telah dimainkan berulang kali.Mainan semacam ini bisa menjadi sebuah media pembelajaran alternative bagi anak.Jadi, selain bersenang-senang dengan mainan tersebut, tanpa di sadari anak juga melatih kemampuan otaknya.Disamping merangsang kreativitas,

mainan edukatif juga bisa merangsang daya pikir anak; termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Menurut Soebachman (2012:34) sebuah mainan dikategorikan sebagai mainan edukatif jika: (1) Diperuntukkan bagi anak balita, yakni mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita; (2) Multifungsi, yakni dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang di dapat anak juga lebih beragam; (3) Melatih *problem solving*, yakni dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan suatu *problem solving*. Misalnya dalam permainan puzzle, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya agar menjadi utuh; (4) Melatih konsep-konsep dasar. Melalui permainan edukasi anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus; (5) Melatih ketelitian dan ketekunan.Ketika bermain dengan mainan edukatif, anak tak sekedar menikmati permainannya, tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya (memainkannya); (6) Merangsang kreativitas.permainan edukatif mengajak anak untuk selalu kreatif melalui berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan suatu karya, misalnya lewat permainan rancang bangun, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya; tidak hanya menjadi pengekor saja. Ada banyak manfaat dari permainan edukatif, di antaranya yaitu: (a) Melatih kemampuan motorik; (b) Melatih konsentrasi; (c) Mengenalkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

konsep sebab-akibat; (d) Melatih bahasa dan wawasan; (e) Mengenalkan warna dan bentuk.

Anak-anak yang sudah akrab dengan mainan edukatif sejak dini terbukti memiliki perkembangan kecerdasan yang lebih maksimal.Mereka lebih mampu berkonsentrasi, lebih kreatif dan lebih tekun. Sementara yang tidak akrab dengan mainan edukatif biasanya akan lebih tertinggal dalam masalah intelektual. Faktanya, anak-anak yang tidak diperkenalkan dengan mainan edukatif akan lebih sulit untuk belajar mengenai bentuk dan warna. Mereka juga tidak terbiasa untuk duduk tenang ataupun mengerjakan sesuatu dengan tekun.Kondisi inilah yang menyebabkan anak menjadi sulit diarahkan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan nantinya. Telah seringkali terbukti bahwa anak-anak yang lebih banyak bermain fisik dan terlalu sering menonton tv; diusia sekolahnya ternyata kurang bisa berkonsentrasi, kurang telaten, tidak tekun, dan mudah menyerah karena mereka tidak terbiasa untuk duduk tenang dan tekun. Makin dini seorang anak diperkenalkan pada aneka jenis mainan edukatif, makin mudahlah anak di usia sekolahnya kelak untuk berprestasi, tetapi untuk mengoptimalkan manfaat dari sebuah mainan edukatif perlu arahan dan bimbingan baik dari orang tau maupun guru. Dengan demikian anak yang bermain dengan permainan edukatif selain melatih kecerdasan otak juga akan mengembangkan daya kreativitas anak, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas.

Menurut Sutarman dan Asih (2016:54), kelompok bermain adalah bentuk satuan PAUD yang menyelenggarakan program bagi anak usia 2 sampai 4 tahun

dengan toleransi sampai dengan 6 tahun, jika ditempat tersebut belum tersedia layanan TK. Tujuannya adalah mengembangkan aspek fisik, mental, emosi, dan sosial anak. Kelompok Bermain Jami'atul Quro' merupakan salah satu lembaga pendidikan PAUD yang melayanai anak usia 2-5 tahun yang terdiri dari 2 kelas. Kelas pertama berisi anak usia 2-3 tahun dan kelas kedua berisi anak usia 4-5 tahun. Setiap kelas di asuh oleh 2 guru, satu sebagai guru utama dan satunya sebagai guru pendamping. Kelompok bermain ini sama seperti kelompok bermain pada umumnya yang bertujuan menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki anak agar anak siap dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya serta agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan barunya nanti.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, diketahui pengembangan kreativitas di KB ini masih kurang maksimal.Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung ketika guru menampilkan sebuah objek dan menyuruh anak untuk menggambar objek tersebut bukan menggambar atas ide kreasi mereka sendiri.Ketika menggambar pun anak masih suka meniru gambar teman mereka, bahkan terdapat anak yang tidak mau menggambar. Selain itu rendahnya minat anak ketika bermain, di mana anak masih suka meniru teman yang lain, padahal terdapat banyak mainan lain, tetapi anak cenderung memilih mainan yang sama, hanya dikarenakan anak ingin meniru apa yang dilakukan oleh temannya. Hal tersebut menunjukkan kurang antusiasnya anak dalam menggambar dan bermain yang mana dapat menyebabkan daya kreativitas anak menurun.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Padahal kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dalam waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini, karena pada rentang usia dini, lahir sampai delapan tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*), di mana anak-anak tersebut sangat peka terhadap pengaruh dan perubahan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Dalam membantu anak mewujudkan dan mengembangkan kreativitasnya, menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan kreatif anak sejak dini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai merupakan hal yang perlu dilakukan agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.Hal ini penting karena "Anak adalah deposito untuk masa depan".Oleh karena itu anak perlu diberi penghidupan yang layak dan fasilitas-fasilitas yang menunjang perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memutuskan untuk memilih "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif di Kelompok Bermain (KB) Jami'atul Quro' Kota Magelang" sebagai judul penelitian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Permainan apa saja yang diterapkan di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' dalam mengembangkan kreativitas anak?

1.2.2 Apa saja yang menjadi kendala dalam pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif di Kelompok Bermain Jami'atul Quro'?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu kepada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:.

1.3.1 Menganalisis permainan yang diterapkan di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' dalam mengembangkan kreativitas anak

1.3.2 Menganalisis kendala pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif di Kelompok Bermain Jami'atul Quro'

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Memberikan konstribusi pengetahuan dan sebagai referensi dalam perkembangan pendidikan anak usia dini khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif, sehingga kedepan menjadi lebih baik dalam mengembangkan potensi anak.

1.4.2 Praktis

1.4.2.1 Bagi Kelompok Bermain

(a) Menjadi masukan yang positif baik bagi kepala sekolah serta bagi guru-guru lain untuk bersama-sama ikut serta meningkatkan kreativitas anak

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(b) Meningkatkan pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan permainan edukatif

(c) Dapat menggunakan permainan edukatif sebagai salah satu alternatif cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini

1.4.2.2 Bagi Pemerintah

(a) Menjadi masukan dan referensi bagi dinas pendidikan dalam menentukan kebijakan-kebijakan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini, terutama dengan permainan edukatif

(b) Memperkaya keilmuan tentang pendidikan anak usia dini di Indonesia terutama berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif

(c) Menambah wawasan serta pengetahuan akan pentingnya pengembangan kreativitas dimulai sejak usia dini dalam membantu memaksimalkan proses tumbuh kembang anak

1.5 Penegasan Istilah

Guna menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1 Kreativitas

Munandar dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011:126) berpendapat kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktifitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna *(new ideas and useful).*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

1.5.2 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun yang sedang dalam periode sensitif atau masa peka pada anak yang artinya anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat

1.5.3 Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang menyenangkan dan menarik yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar.

1.5.4 Kelompok Bermain

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 84 tahun 2014 tentang pendirian satuan pendidikan anak usia dini, pada pasal 1 ayat 6, dinyatakan bahwa Kelompok Bermain yang selanjutnya disingkat KB adalah salah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2 (dua) sampai 6 (enam) tahun dengan prioritas usia 3 (tiga) dan 4 (empat) tahun.

1.6 Sistematika Skripsi

(1) Bagian Awal Skripsi

Bagian pendahuluan terdiri dari halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan kelulusan, halaman motto dan halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

(2) Bagian Isi

Bagian isi meliputi sebagai berikut:

BAB 1 : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi

BAB 2 : Kajian pustaka menguraikan tentang berbagai teori, konsep, dan pendapat para ahli yang ada hubungannya dengan masalah penelitian

BAB 3 : Metode penelitian berisi tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, fokus penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data

BAB 4 : Hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan

BAB 5 : Penutup merupakan bahan terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Bagian Akhir Skripsi

Berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran penelitian.Daftar pustaka berisi tentang daftar buku dan literatur yang berkaitan dengan penelitian.Lampiran yaitu berisi tentang kelengkapan skripsi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Kreativitas

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Memang banyak pendapat yang mengatakan bahwa kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Munandar dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011:126) berpendapat kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktifitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna (new ideas and useful). Definisi tersebut mengandung dua hal yang penting bagi kriteria kreativitas.*pertama,* suatu gagasan dkatakan kreatif apabila memiliki kriteria baru di dalam aspeknya, yakni aspek sosial dan asek budaya. *Kedua,* dikatakan kreatif jika memang hasilnya dapat berguna untuk orang lain. Jika dipahami maka seseorang disebut kreatif jika seseorang mampu menciptakan sesuatu yang baru dan berguna bagi yang lain.

James J. Gallagher dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:13) mengatakan bahwa *"Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas and product, in fashion that is novel to him or her"* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Supriadi (2012:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia

menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya skalasi kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis (2012:13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai *"Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product"*. Ke empat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif. Semiawan (2012:14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.Chaplin (2012:14) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.Csikzentmihalyi (2012:14) beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaian dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Berdasarkan beberapa definisi kreativitas menurut para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses untuk menghasilkan

gagasan, produk (karya nyata) dan metode baru yang dihasilkan individu yang berdaya guna untuk pemecahan suatu masalah.

Sedangkan proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:14) sebagai berikut: (1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah; (2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa; (3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa; (4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan; (5) *Sensityvity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya.Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.Prameswari (2016:172) berpendapat bahwa anak kreatif adalah anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik.Perkembangan kemampuan dan kecerdasan membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak bergerak, dan bersuara.Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:15) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua

kategori, kognitif, dan nonkognitif.Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat.Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut: (1) Terbuka terhadap pengalaman baru; (2) Fleksibel dalam berpikir dan merespons; (3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan; (4) Menghargai fantasi; (5) Tertarik pada kegiatan kreatif; (6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain; (7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar; (8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti; (9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan; (10) Percaya diri dan mandiri; (11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas; (12) Tekun dan tidak mudah bosan; (13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah; (14) Kaya akan inisiatif; (15) Peka terhadap situasi lingkungan; (16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu; (17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik; (18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistis, dan mengandung teka-teki; (19) Memiliki gagasan yang orisinal; (20) Mempunyai minat yang luas; (21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bagi pengembangan diri; (22) Kritis terhadap pendapat orang lain; (23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik; (24) Memiliki kesadaran etika-moral dan estetik yang tinggi.

Secara rinci Anne S.Fishkin dan Aileen S.Johnson dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011:127) menunjukkan bahwa anak yang memiliki pribadi kreatif adalah mereka yang memiliki ciri-ciri di bawah ini:

1. *Fluency,* yaitu kemampuan untuk menggeneralisasikan sejumlah ide sehingga memungkinkan terciptanya pemecahan masalah yang kreatif.
2. *Elaboration,* yaitu kemampuan untuk menambah, mengemas, atau menciptakan suatu ide atau produk kreatif.
3. *Flexibility,* yaitu kemampuan untuk memproduksi persepsi secara berbeda dengan memunculkan beberapa ide untuk memecahkan persoalan yang sama.
4. *System for decision making,* individu memiliki sistem dalam mengambil keputusan
5. *Originality,* yaitu kemampuan untuk menciptakan ide atau produk yang baru, unik, tidak biasa, segar, atau benar-benar berbeda.
6. *Risk-taking,* yaitu keinginan untuk berani mencoba hal-hal baru dan berani mengambil resiko
7. *Complexity,* yaitu kemampuan untuk mengkonsep ide atau produk yang sukar maupun rumit.
8. *Curiosity,* yaitu sifat untuk menunjukan prilaku keingintahuan,bertanya,mencari, melihat ide-ide lebih mendalam, dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak mengenai suatu hal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

9. *Imagination*, yaitu kemampuan untuk bermimpi, menemukan, melihat, berpikir, serta mengkonsep ide atau produk baru menjadi sebuah bakat.

Dari beberapa karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri krearivitas sangat beragam yang terdiri dari kognitif dan nonkognitif berupa terbuka, fleksibel, toleransi, percaya diri, mandiri, bertanggung jawab dan berkomitmen, tekun, inisiatif, aktif, kritis, tegas, memiliki rasa keingintahuan yang besar, berani mengambil resiko, serta selalu mempunyai ide yang baru (tidak pernah kehabisan dalam menuangkan ide).

2.1.3 Faktor yang Menghambat Kreativitas

Seorang anak yang kreatif bukan hanya berasal dari genetika saja, namun juga sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti peran lingkungan dan pola asuh orang tua. Berikut ini beberapa faktor penghambat kreativitas yang dikemukakan oleh Rachmawati dan Kurniati (2012:7) yaitu sebagai berikut:

1) Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas.di bawah ini akan dijelaskan faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosial individu yang menghambat tumbuhnya kreativitas.

a. Psikologis

Beberapa perilaku merupakan contoh perilaku individu yang dapat menghambat perilaku kreatif sebagaimana yang diuraikan Munandar (1999), diantaranya seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, ketakutan untuk

mengambil risiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

b. Biologis

Dari sudut biologis, beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri herediter.Sementara pakar lainnya percaya bahwa lingkunganlah yang menjadi fakor penentu utama. Harus diakui bahwa gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas intelegensi dan kreativitas.

c. Fisiologis

Seseorang dapat mengalami kendala faali karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan. Kemungkinan lain seseorang menyandang salah satu kelainan fisik yang menghambatnya untuk mengungkapkan kreativitasnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

d. Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan kita untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan kita.Ungkapan kreatif melibatkan risiko pribadi.Sering seseorang mundur dari pernyataan pikiran atau pendapat agar merasa diterima.

2) Pola asuh

Jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib menaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak punya keinginan untuk maju dan berkembang, siap berubah dan beradaptasi dengan baik, terbiasa berpikir satu arah (linier), dan lain sebagainya. Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan memengaruhi kehidupan anak hingga ia dewasa.

3) Sistem pendidikan

Banyak orang kreatif ternama yang membenci sekolah atau kurang berprestasi di sekolah, bagi anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, sekolah dapat menjadi membosankan.Cara terbaik untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menantang serta bahan pelajaran majemuk dan melibatkan siswa secara aktif.Fleksibilitas guru dalam mengajar sangat memegang peranan penting.Rachmawati dan Kurniati (2012 : 30)berpendapat guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan penting lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012 : 9)berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan "akademik" dan "industri tenaga kerja". Artinya sistem persekolahan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi 'pintar di sekolah saja' dan menjadi "pekerja" bukan menjadi "manusia Indonesia yang seutuhnya".

Sedangkan sikap-sikap yang menghambat dan mematikan potensi kecerdasan kreatif (*creative intelligence)* anak, Hennessy dan Amabile dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011:130), mengidentifikasi elemen-elemen yang dianggap sebagai perilaku pola asuh yang mematikan kreativitas anak.Elemen-elemen tersebut dapat ditemukan dilingkungan sekitar seperti dirumah ataupun di sekolah. Elemen-elemen tersebut adalah:

1. *Surveillance*

   Biasanya hal ini terjadi secara tidak sadar ketika orang tua atau orang dewasa selalu berusaha didekat anak mereka, orangtua selalu memonitor tingkah laku anak pada saat sedang mengerjakan sesuatu.Anak-anak selalu berada di bawah observasi orang dewasa sehingga anak takut dan enggan

untuk mencoba hal-hal baru.Anak kemudian cenderung menekan keinginan untuk berkreasi.

2. *Evaluation*

   Kebanyakan orang tua selalu cemas akan apa yang dilakukan oleh anak mereka, sehingga setiap kali anak melakukan sesuatu selalu di bantu dan dikritik. Bahkan terkadang orang tua dengan sikapnya yang selalu mengkritik dan menunjukkan kearah yang diinginkan oleh orang tua mampu membuat anaknya tertekan.Dengan keadaan demikian, maka anak tidak dapat merasakan perasaan senang ketika berhasil melakukan sesuatu yang bagi dia cukup sulit untuk dilakukan.

3. *Rewards*

   Penghargaan atau hadiah yang berlebihan pada akhirnya akan menghilangkan kesenangan berkreasi, karena dengan hadiah yang berlebihan tersebut tujuan berkreasi hanya semata-mata demi mendapatkan hadiah, bukan mengekspresikan dan mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya.

4. *Competition*

   Dengan selalu menempatkan anak pada situasi menang/kalah dan hanya satu dari mereka yang dapat menjadi pemenang, maka perilaku ini mengurangi proses perkembangan anak yang bervariasi.

5. *Over-control*

   Perilaku orang tua yang selalu memberitahu anak apa yang harus mereka lakukan seringkali memberikan mereka perasaan bahwa originalitas ide

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mereka merupakan suatu kesalahan dan bahwa eksplorasi merupakan kegiatan yang sia-sia.

6. *Restricting Choice*

   Menentukan aktivitas apa saja yang harus anak ikuti dan tidak membiarkan mereka untuk mengikuti keingintahuan mereka, lagi-lagi merupakan pola asuh yang membatasi kegiatan bereksplorasi dan eksperimen yang sebetulnya dapat menjadi awal mula dari penemuan dan produksi kreativitas anak.

7. *Pressure*

   Ekspetasi yang berlebihan dari pihak pengasuh atau orang tua terhadap anak mereka biasanya menumpulkan kreativitas anak karena ekspetasi berlebihan ini biasanya melebihi kapasitas perkembangan anak.Ekspetasi yang irasional sering kali memaksa anak untuk selalu mempunyai performa yang sempurna dan selalu mengikuti aturan-aturan yang sudah ditentukan sebelumnya. Keadaan ini akan mematikan keinginan anak untuk bereksperimen, bereksplorasi dan berinovasi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas terdiri dari faktor internal maupun eksternal.Faktor internal berasal dari diri sendiri. Sedangkan faktor ekstetnal berasal dari pola asuh orang tua, sistem pendidikan, latar belakang dan sejarah budaya

2.2 Pengembangan Kreativitas

Hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun destruktif, suatu adaptasi

kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Sebagai pribadi, maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa, harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar dapat "survive" dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antarbangsa dan negara, modal kecerdasan intelektual saja tidaklah cukup.

Sedangkan berkenaan dengan kreativitas di Indonesia, Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:6) telah mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai Negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Di Indonesia penelitian ini menggunakan sampel 50 orang anak dari Jakarta. Hasil penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2

Rangking Kreativitas Anak

Usia 8-10 Tahun

1.	Filipina
2.	Amerika Serikat
3.	Inggris
4.	Jerman
5.	India
6.	RRC
7.	Kamerun
8.	Zulu
9.	Indonesia

Data di atas menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya, jauh di bawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Jerman, bahkan di bawah Negara India, Kamerun dan Zulu.

Untuk mengembangkan kreativitas itu memanglah tidak mudah, dibutuhkan kerja keras, latihan dan proses belajar yang tiada henti. Hal itu tidak lain karena kreativitas perlu ditingkatkan dengan memelihara:rasa ingin tahu (untuk terus belajar), mencoba hal baru (bereksperimen), bersikap positif (terbuka dengan pendapat orang lain juga mengembangkan lebih jauh) dan berani menghadapi resiko. Dengan cara seperti itu, kreativitas akan terasah dan ide-ide baru dapat muncul. Pada dasarnya setiap manusia itu mempunyai kreativitas.hal ini dapat dilihat ketika pada awal perkembangannya, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri dengan khas dan unik.Anak usia 3-4 tahun pun dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitanya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif.

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting yang menurut Munandar dalam Rachmawati dan Kurniati (2012:36) disebabkan beberapa faktor di bawah ini: (a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan

dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi pada hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya; (b) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran; (c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dan wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil mencipta sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan inventor, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata; (d) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru, untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif, harus dipupuk sejak dini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Strategi Pengembangan Kreativitas

Menjadi orang kreatif akan membuat hidup menjadi lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif, monoton, tidak punya keinginan untuk lebih maju, dan statis. Kreativitas akan membuka wacana dan wawasan baru dari satu episode kehidupan ke episode berikutnya. Kreativitas akan memberikan semangat

dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda. Hendaknya potensi kreatif yang dimiliki manusia ini dipupuk sejak dini. Pada masa anak usia dini, individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Oleh karena itu perlu adanya strategi-strategi untuk mengembangan kreativitas anak.

Rachmawati dan Kurniati (2012:52) mengemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas anak usia dini:

A. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kretaivitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga akan diperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin akan ditemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari dengan telingan lebar, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak

untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

B. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Janice Beaty (1994) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat.Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut.Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak (Smilansky, dalam Beaty, 1994).

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespon suatu stimulasi.Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreatvitas anak.Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari.Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir fluency, fleksibility, dan originality pada anak.

C. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu.Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk

melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyatan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.Tujuan kegiatan eksplorasi adalah belajar mengelaborasi menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan saksama, memerhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak, untuk memahami dan memanfaatkan olah jelajahnya berupa: 1) Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata; 2) Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah atau baru diketahuinya; 3) Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya; 4) Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada; 5) Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan mereka pada alam sekitar. Karena melalui alam seorang anak dapat mengenal banyak hal yang beragam, unik dan spesifik. Melalui alam seorang anak dapat diperkenalkan dengan pola kreatif, yang akan melatih dan membiasakan mereka menjadi manusia kreatif.

D. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan hal ajaib dan menakjubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

E. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak (Katz, 1991).Sementara itu, Moeslichatoen (1995) menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari

yang harus dikerjakan secara berkelompok. Di dalam kehidupan kelompok, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan maslah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by Doing"*, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Berkenaan dengan hal tersebut, Pieget mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, namun kita dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak (Sava, 1975).

Banyak manfaat yang dapat kita ambil dari metode proyek ini, baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitas, diantaranya: 1) Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan; 2) Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing. Hal ini memberikan peluang kepada setiap anak untuk dapat mengambil peran dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok; 3) Memupuk semangatgotong royong dan kerja sama diantara anak yang terlibat; 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat; 5) Mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan anak; 6) Memeberikan peluang kepada setiap anak baik individual

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

F. Mengembangkan kreativitas melalui music

AT.Mahmud (1995) menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin menciba, dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas.Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting daripada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian music atau nyanyian.

Kegiatan kreativitas di bidang music bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan music yang telah diperoleh, seperti antara lain: 1) Melatih kepekaan rasa dan emosi; 2) Melatih mental anak untuk mecintai keselarasan, keharmonisan, keindahan, dan kebaikan; 3) Mencoba dan memilih alat music yang sesuai untuk mengungkapkan isi atau maksud pikiran atau perasaan; 4) Meningkatkan kemampuan mendengar pesan dan menyelaraskan gerak terhadap music yang didengar; 5) Meningkatkan

kemampuan mendengar music atau nyanyian dengan mengamati sifat, watak, atau cirri khas unsur pokok music; dan 6) Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan music atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai music atau nyanyian.

G. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Sering kali kita menemukan anak-anak saling berbicara, mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan.Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan, terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan bonekanya sendiri daripada perasaan mereka sendiri.

Yusuf (2001) menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambing atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimic muka. Sedangkan Smilansky dalam Beaty (1994) menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu (1) meniru ucapan orang dewasa; (2) membayangkan situasi (terutama dialog); (3) mengatur permainan. Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan melalui kegiatan mendongeng, menceritakan

kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita dan puisi.Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

Munandar (2009:45) mengemukakan strategi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam pengembangan kreativitas, yaitu sebagai berikut:

1) Pribadi

   Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut.Dari ungkapan priadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

2) Pendorong (*Press*)

   Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.Di dalam keluarga, sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di lingkungan masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu maupun kelompok individu.

3) Proses

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaraan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Melakukan proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihailkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ("press") seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan cirri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Menurut Pamilu dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011:133) terdapat beberapa latihan untuk membangkitkan kreativitas dan imajinasi dalam kegiatan sehari-hari:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Biasakan anak untuk rapi dan disiplin

   Segala perilaku baik positif maupun negative terbentuk karena adanya kebiasaan dan *modeling*. Modeling merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan perilaku meniru orang lain. Anak kecil pada umumnya cenderung melakukan modeling terhadap perilaku orang dewasa.Berkaitan dengan pembiasaan, anak kecil lebih cenderung suka diperintah daripada melakukan sesuatu atas inisiatif mereka sendiri, dan melalui perintah-perintah yang positif itulah mereka dapat dibiasakan dengan perilaku-perilaku yang positif pula.

2. Membaca dan berbahasa yang baik dan benar

   Membaca adalah salah satu cara untuk menembus pengetahuan di dunia ini, karena kunci pengetahuan adalah dengan membaca. Maka orang tua hendaknya menyediakan buku-buku yang berkualitas untuk anaknya.Anak kecil sering mendengar bahasa yang orang dewasa ucapkan, oleh karena itu gunakan bahasa yang baik, sopan dan santun.

3. Meningkatkan daya ingat dan logika berpikir.

4. Lupa merupakan salah satu penghambat, namun lupa juga merupakan suatu hal yang wajar. Oleh karena itu, kebanyakan anak memamng membutuhkan waktu banyak untuk mengulang agar ingatannya tidak mudah hilang. Hendaknya setiap mempelajari sesuatu orang tua menyuruh untuk melakukan pengulangan beberapa kali agar dapat mengingat kembali apa yang sudah dipelajari.

5. Music seni dan olahraga

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut banyak hasil penelitian music adalah salah satu stimulant yang dapat membuat seseorang merasa tenang atau dapat pula memberikan dorongan semangat kepada orang yang mendengarkannya.Bermain yang membutuhkan banyak gerakan fisik juga merupakan salah satu bentuk olahraga ringan yang bagus untuk merangsang otak kanannya seperti bersepeda atau main kejar-kejaran.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa cara (strategi) yaitu dengan membiasakan perilaku yang baik seperti rapi dan disiplin, berbicara dengan bahasa yang benar dan sopan, memberikan motivasi untuk anak, melalui imajinasi, eksplorasi dan eksperimen, serta dengan memainkan atau mendengarkan music dan berolahraga.

2.4 Hakekat Anak Usia Dini

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Pandangan orang terhadap anak usia dini cenderung berubah dan berkembang setiap waktu, serta berbeda satu sama lain sesuai teori yang melandasinya. Ada yang memandang anak usia dini sebagai makhluk yang sudah dibentuk oleh bawaannya, ada yang memandang bahwa mereka dibentuk oleh lingkungannya, dan ada yang memandang sebagai miniature orang dewasa, bahkan ada pula yang memandangnya sebagai individu yang berbeda total dari orang dewasa. Anak usia dini sering disebut anak prasekolah, memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons berbagai rangsangan dari lingkungannya. Masa ini

merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian.

Menurut Mulyasa (2014:16) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga disbanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Selain itu menurut Montessori dalam Mulyasa (2014:20) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Wiyani (2014:8) mengartikan anak dengan manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun. Jadi jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Sedangkan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun. Menurut Wiyani (2014:9) mengemukakan bahwa

anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun yang sedang dalam periode sensitif atau masa peka pada anak yang artinya anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Secara umum anak usia dini dapat dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), dan (4-6 tahun); dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut menurut Isjoni dalam Mulyasa (2014:22):

a. Usia 0-1 tahun

   Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat disbanding usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan sebagai berikut:

   (1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.

   (2) Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.

   (3) Menpelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan nonverbal bayi.

Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

b. Usia 2-3 tahun

Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya, yang secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus anak usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut:

(1) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi disbanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.

(2) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudia satu atau dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.

(3) Mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.

c. Usia 4-6 tahun

Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

(1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat, dan berlari.

(2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.

(3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dri seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

(4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Menurut Eliyawati dalam Jurnal PAUD dan Dikmas (2016 : 09) berpendapat tentang karakteristik anak usia dini yang menonjol, yaitu:

a. Anak bersifat unik, sehingga berbeda satu dengan yang lain. Anak memiliki bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang kehidupan maisng-masing.

b. Anak bersifat egosentris, sehingga cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan keyakinannya sendiri.

c. Anak bersifat aktif dan energik, ditunjukkan dengan keingintahuan yang besar untuk melakukan kegiatan tanpa mengenal kata bosan dan lelah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

d. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, sehingga anak cenderung banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarkan terutama hal-hal baru.
e. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Adanya dorongan dan rasa ingin tahu yang kuat sehingga anak akan mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
f. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan untuk merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
g. Anak senang dan kaya dengan fantasi dan daya khayal, yang diwujudkan dalam bentuk cerita-cerita baik yang disampaikan oleh orang lain maupun yang diceritakan kepada orang lain.
h. Anak mudah frustasi bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.
i. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.
j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Anak menunjukkan minat terhadap teman, yang ditunjukkannya dengan kemampuan untuk bekerjasama dan berhubungan dengan teman-temannya, selain itu anak juga memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

2.4.3 Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

masa prasekolah. Berbagai aspek perkembangan yang melingkupi perkembangan anak usia dini antara lain:

2.4.3.1 Aspek Perkembangan Fisik-Motorik

Menurut Wiyani (2014:35), fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, tubuh. Sedangkan motorik artinya dengan penggerak. Jadi, perkembangan fisik-motorik anak usia dini adalah perubahan bentuk tubuh pada anak yang berpengaruh terhadap ketrampilan gerak tubuhnya.

Perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang.Gerakan-gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya, serta cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah, bahkan sering kelebihan gerak atau *over activity*. Oleh karena itu, usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik dan masa yang paling tepat untuk mengajarkan berbagai keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, dan bermain bola (Mulyasa, 2014:24).

2.4.3.2 Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Wiyani (2014:62), mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan untuk digunakan sebagai bekal hidup anak usia dini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Mulyasa (2014:26), anak usia dini prasekolah atau kelompok bermain sudah mampu berpikir dengan menggunakan symbol. Mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya terfokus pada satu obyek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat dan masih kaku, serta masih terfokus pada keadaan awal dan akhir suatu proses, bukan pada prosesnya. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran

2.4.3.3 Aspek Perkembangan Bahasa

Menurut Wiyani (2014:97), perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah perubahan system lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Dengan kemampuan berbicaranya itu anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Menurut Mulyasa (2014:27), bahasa merupakan alat berkomunikasi. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, dan gambar. Melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, penciptanya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama.Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya.Anak-anak secara bertahap berkembang dari melakukan suatu ekspresi menjadi melakukan ekspresi dengan berkomunikasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4.3.4 Aspek Perkembangan Sosial-Emosi

Menurut Wiyani (2014:123), bahwa perkembangan sosial-emosi pada anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain.

Menurut Mulyasa (2014:28), emosi adalah suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak dalam diri seseorang yang disadari dan diungkapkan melalui wajah atau tindakan, yang berfungsi sebagai *inner adjustment* (penyesuaian diri dalam) terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu. Perkembangan emosi anak usia dini berlangsung lebih terperinci, menyangkut seluruh aspek perkembangan, dan mereka cenderung mengekspresikannya dengan bebas. Perkembangan sosial berhubungan dengan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat dan lingkungannya.Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus dari lingkungannya yang dapat menentukan kepribadian anak kelak.

2.4.3.5 Aspek Perkembangan Moral

Menurut Wiyani (2014:174) perkembangan moral anak adalah perubahan psikis anak usia dini yang menungkinkannya dapat mengetahui mana perilaku yang baik yang harus dilakukan dan mengetahui mana perilaku yang buruk yang harus dihindarinya berdasarkan norma-norma tertentu.Menurut Mulyasa (2014:31), perkembangan moral setiap orang berlangsung memalui pola yang sama, sehingga perkembangannya dapat diramalkan. Perilaku moral juga merupakan perilaku yang dipelajari. Dalam mempelajari perilaku moral terdapat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tiga pokok utama, yaitu: (a) mempelajari apa yang diharapkan kelompok sosial terhadap anggotanya sebagaimana dicantumkan dalam hukum, kebiasaan, dan peraturan; (b) mengembangkan hati nurani; (c) belajar mengalami perasaan bersalah bila perilakunya tidak sesuai dengan harapan kelompok.

2.5 Hakekat Permainan Edukatif

2.5.1 Pengertian Permainan Edukatif

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk (2007:63) alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang di rancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas dasar pengertian itu, permainan yang di rancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Education games (permainan edukatif) menurut Andang Ismail (2006:119), yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang menyenangkan dan menarik yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5.2 Tujuan Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail (2006:121) mengemukakan tujuan secara umum dari permainan edukatif adalah sebagai berikut:

2.5.2.1 Mengembangkan konsep diri (*self concept*)

Memahami konsep diri, dalam hal ini, adalah fondasi belajar yang paling utama bagi anak. Sebab *self concept* adalah konsep dasar mengenai cara berpikir dan merasakan tentang dirinya. Dengan memahami konsep diri, anak akan merasakan perbedaan dirinya dengan yang lain. Anak juga akan mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibanding yang lain.

Self concept merupakan faktor kepribadian yang utama.Sebab, dengan memilikinya berarti anak memiliki kepercayaan yang kuat terhadap dirinya. Anak akan memiliki kemampuan mengukur potensi dan memiliki cita-cita untuk mengembangkan potensi itu yang ada dalam dirinya.

2.5.2.2 Mengembangkan kreativitas

Dunia anak adalah dunia bermain.Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik.Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan, disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5.2.3 Mengembangkan komunikasi

Berbicara dengan anak merupakan sesuatu yang sangat penting, karena dengan berbicara, maka kontak komunikasi bisa terlaksana.Secara umum bahasa komunikasi dapat dipahami terbagi atas bahasa lisan, bahasa tulisan, dan bahasa tubuh.Kemampuan bahasa lisan tercerrmin dari kata-kata yang dikeluarkan.Bahasa tulisan, tercermin dari bacaan kata yang muncul dari tulisan yang disusun. Demikian halnya dengan bahasa tubuh, terpancar dari mimic dan agresifitas.

Yang dimaksud komunikasi di sini adalah sebuah interaksi antara dua anak atau lebih dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi kepada yang dituju.Anak berkomunikasi dengan tujuan untuk mengembangkan konsep sosialisasi dalam arti lebih khusus.Anak dapat melakukan komunikasi dengan saling menanyakan kabar dan saling memberi tahu sesuatu yang pernah dialami, dan kemungkinan yang belum dialami.Saling bertukar mainan dan saling mengajak bermain juga termasuk kontak yang efektif dalam mengembangkan komunikasi.

2.5.2.4 Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu, anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan, sehingga ia tidak merasa gelisah. Kalau anak harus duduk diam berjam-jam lamanya, ia kan merasa bosan, tidak nyaman, dan

tertekan.Seperti pada saat anak berusia sekitar tiga bulan, ia mulai belajar mainan yang ada di sekitarnya. Untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Pada usia sekitar 1 tahun, misalnya, anak senang memainkan pensil untuk membuat coret-coretan. Secara tidak langsung, ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis.aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

2.5.2.5 Mengembangkan aspek sosial

Bersama teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, mengunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Ia juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya. Ia juga belajar memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan saling bertukar informasi (pengetahuan). Perlu juga diingat, peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup dan berkembang. Disini, ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5.2.6 Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inhernt*).Melalui bermain, seorang anak dapat melepas ketegangan yang dialaminya.Mungkin saja akibat banyaknya larangan yang dialami dalam hidup sehari-hari oleh orang tua.Bermain sekaligus dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam dirinya yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam diri, setidak-tidaknya akan membuatnya lega dan relaks.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri, karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, ksatria, murah hati, tulus, dan sebagainya.

2.5.2.7 Mengembangkan aspek kognisi

Aspek kognisi dalam tulisan ini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat.Banyak konsep dasar nalar yang dipelajari atau diperoleh anak pra-sekolah melalui bermain. Perlu diingat, bahwa pada usia pra-sekolah, anak diharapkan menguasai berbagai konsep. Seperti menguasai tentang warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran. Itu semua akan menjadi landasan untuk belajar menulis,

bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia pra-sekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas. Anak masih sulit diatur atau sulit belajar dengan "serius". Tetapi, bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang. Tanpa ia sadari, ternyata ia sudah banyak belajar.

Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ia akan merasa kalau dirinya bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka itu akan memberi perasaan puas. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang ia buat, cerita yang ia ungkapkan, serta hasil karya-karya lainnya. Perkembangan bahasa terjadi ketika anak mulai berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebanyanya. Mulanya anak berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh, tetapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya pembendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat, serta perasaannya.

2.5.2.8 Mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan.Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.Mengasah penginderaan itu menjadikan anak aktif, kritis,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kreatif, dan bukan sebagai anak yang tak acuh, pasif, tidak tanggap, atau tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

2.5.2.9 Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melalui gerakan-gerakan, baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar atau menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olahraga tertentu pada usia yang lebih besar. Kalau anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia lebih percaya diri dan mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

Demikian pula halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung-canggung, sehingga ia bisa menari tanpa merasa takut atau waspada. Pada anak pra-sekolah, belum dapat dituntut untuk melakukan gerakan-gerakan olahraga ataupun menari yang sempurna.Yang penting, anak menyukai dan senang dulu pada kegiatan tersebut. Hal itulah yang nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan minat dan bakat, yang akhirnya akan menjadi hobi, bahkan mungkin sumber mata pencaharian di kemudian hari.

2.5.3 Syarat Permainan Edukatif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Soebachman (2012:34) mengemukakan bahwa sebuah mainan dikategorikan sebagai mainan edukatif jika:

a) Diperuntukkan bagi anak balita, yakni mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita;
b) Multifungsi, yakni dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang di dapat anak juga lebih beragam;

c) Melatih *problem solving,* yakni dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan suatu *problem solving.* Misalnya dalam permainan puzzle, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya agar menjadi utuh;

d) Melatih konsep-konsep dasar. Melalui permainan edukasi anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus;

e) Melatih ketelitian dan ketekunan. Ketika bermain dengan mainan edukatif, anak tak sekedar menikmati permainannya, tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya (memainkannya);

f) Merangsang kreativitas. Permainan edukatif mengajak anak untuk selalu kreatif melalui berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan suatu karya, misalnya lewat permainan rancang bangun, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya; tidak hanya menjadi pengekor saja.

2.5.4 Fungsi Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail dalam Rifa (2012:12), fungsi permainan edukatif adalah: a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; b) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, inteektual, moral, sosial, maupun

emosional. Berikut uraian selengkapnya: 1) Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebeas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan; 2) Kemampuan kognitif. Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek; 3) Kemampuan afektif.Setiap permainan memiliki aturan.Aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain.Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan.Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi); 4) Kemampuan bahasa.Ketika bermain anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekadar menyatakan pikirannya (thingking around); 5) Kemampuan sosial. Saat bermain, anak bisa berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain.

2.5.5 Manfaat Permainan Edukatif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Soebachman (2012:35) mengemukakan bahwa terdapat banyak manfaat dari permainan edukatif, di antaranya yaitu:

a. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sementara rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

b. Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Misalnya saat menyusun puzzle, anak dituntuk untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya.

c. Mengenalkan konsep sebab-akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar sehingga anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar, sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab-akibat yang sangat mendasar.

d. Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa, juga keluasan wawasannya.

e. Mengenalkan warna dan bentuk. Anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna dari mainan edukatif. Ada benda berbentuk kotak, segiempat ataupun bulat. Warnanya pun beraneka macam, ada biru, merah, hijau, dan sebagainya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5.6 Jenis-jenis Permainan Edukatif

Oleh karena banyaknya permainan pada anak, maka para ahli berusaha membedakan jenis permainan itu adalah sebagai berikut:

2.5.6.1 Permainan Gerak atau Fungsi.

Yang dimaksud ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.Berbagai macam aktivitas motorik, vocal, dan penginderaan ini digunakan untuk melatih fungsi-fungsi gerak perbuatan.Pada anak-anak mereka merangkak-rangkak, berlari-lari, berkejar-kejaran dan sebagainya.

2.5.6.2 Permainan Deduktif

Yang dimaksud ialah bahwa anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu dan ia mencari rahasia itu. Di dalam permainan memberikan kepada mereka kebebasan untuk menggunakan permainannya itu dengan caranya sendiri misalnya akan dibongkar, dipecah, diinjak, dibuang, dan sebagainya. Hal itu merupakan salah satu kiat untuk kreatif karena salah satu hal yang dapat menumpukan daya kreatif anak adalah larangan orang tua yang tidak mendasar sehingga anak tidak berani lebih maju atau mengembangkan potensinya.

2.5.6.3 Permainan Konstruktif.

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya.Mereka sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain perca, disusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu si anak menemukan kebahagiaan.

2.5.6.4 Permainan Peranan atau Ilusi

Anak itu sendiri yang memegang peranan sebagai apa yang sedang dimainkannya. Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol, misalnya: sebuah sapu menjadi kuda tunggangan, kursi menjadi

sebuah mobil atau kereta api. Permainan meniru dimasukkan dalam kategori permainan ini misalnya anak main ibu-ibuan, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan.Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki ilusi yang dijadikan dunia sungguhan oleh fantasi anak-anak.

2.5.6.5 Permainan Reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif.Cerpen yang mengandung benih-benih budi pekerti, rasa sosial, rasa keadilan sangat baik untuk memangkitkan fantasinya.

2.5.6.6 Permainan Sukses atau Prestasi.

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi.Untuk kegiatan permainan ini sangat di butuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan dan bahkan persaingan. Contoh meloncat parit, meneliti jembatan, memanjat pohon dan sebagainya

2.6 Kelompok Bermain

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 84 tahun 2014 tentang pendirian satuan pendidikan anak usia dini, pada pasal 1 ayat 6, dinyatakan bahwa Kelompok Bermain yang selanjutnya disingkat KB adalah salah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2 (dua) sampai 6 (enam) tahun dengan prioritas usia 3 (tiga) dan 4 (empat) tahun. Menurut Sutarman dan Asih (2016:54), kelompok bermain adalah bentuk satuan PAUD yang menyelenggarakan program bagi anak usia 2 sampai 4 tahun dengan toleransi

sampai dengan 6 tahun, jika ditempat tersebut belum tersedia layanan TK. Tujuannya adalah mengembangkan aspek fisik, mental, emosi, dan sosial anak. Muliawan (2009:18), kelompok bermain adalah suatu lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur dua sampai tiga tahun. Kurikulum kelompok bermain hampir sepenuhnya berorientasi pada pemenuhan kasih sayang kepada anak dengan cara bermain dan mainan edukatif. Tidak ada pembelajaran formal sedikitpun.Anak murni diarahkan untuk bermain dengan mainan edukatif.Pendidikan yang diberikan bersifat implisit (tidak secara langsung).Anak benar-benar dibuat agar tidak merasa seperti siswa yang sedang belajar.Tidak ada target-target *kognitif* yang spesifik. Mulyasa (2014:54), kelompok bermain (*play* group) merupakan tempat bermain dan belajar bagi anak-anak rentang usia 3-4 tahun sebelum memasuki Taman Kanak-kanak, yang bertujuan mengembangkan seluruh aspek fisik, mental, emosi, dan sosial anak.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk satuan PAUD pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2-6 tahun yang bertujuan menyediakan pelayanan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal agar anak siap melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya melalui pemberian pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.7 Permainan Edukatif yang Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak

Menurut Andang Ismail (2006:134) alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

(1) Alat Permainan dari Pabrik

Untuk merangsang berpikir pada anak dapat digunakan permainan *Puzzle*, *Lego* dan kertas lipat warna-warni. Untuk melatih fantasi kreativitas dapat berupa boneka tangan, topeng, perangkat dalam memasak, dan boneka

(2) Alat Permainan dari Lingkungan Anak

Dilihat dari segi tempat asal pengadaan, alat permainan dapat diambil dari lingkungan alam sekitar anak.Dengan sendirinya harus dilihat, apakah lingkungannya di pedesaan atau di perkotaan.Dan juga dilihat, seberapa jauh dan seberapa banyak alat yang mungkin didapatkan.

2.8 Kerangka Berpikir Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Munandar, 2009:6). Oleh karena itu pendidikan yang dimulai sejak dini dirasa penting dalam membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi anak. Depdiknas (2010: 2) menyatakan bahwa kelompok bermain (KB)

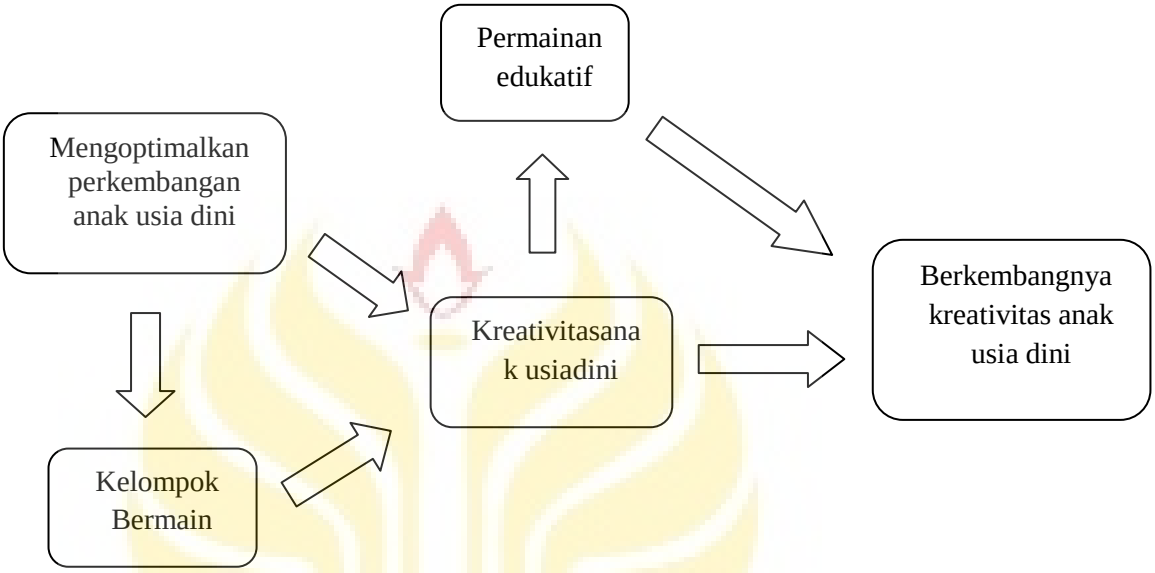
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

adalah suatu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan zaman yang pesat menyebabkan berbagai persaingan dan tantangan yang harus dihadapi semakin kompleks di semua bidang.Tenaga ahli yang diperlukan pun semakin tinggi kriterianya. Tidak hanya pintar, namun juga kreatif merupakan salah satu cara dalam bertahan di kehidupan yang selalu berkembang dan penuh persaingan. Kreativitas dapat dijadikan sebagai bekal hidup anak untuk dapat bertahan di masa yang akan datang, tidak mengalami ketertinggalan dan kelak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Oleh karena itu pengembangan kreativitas penting dimulai sejak dini. Banyak cara yang dapat digunakan untuk dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah dengan permainan. Permainan edukatif merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.Menurut Soebachman (2012) permainan edukatif sering kali lebih menyenangkan dan menarik.Sebab mainan edukatif mengadung lebih banyak pemikiran ketika di rancang (sebelum diproduksi secara massal).Oleh sebab itu, wajar bila mainan edukatif cenderung lebih merangsang kreativitas anak sehingga selalu menarik meskipun telah dimainkan berulang kali.Jadi, selain bersenang-senang dengan mainan tersebut, tanpa di sadari anak juga melatih kemampuan otaknya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggambarkannya ke dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan sarana untuk mengembangkan semua yang ada dalam diri anak, memaksimalkan pertumbuhannya, dan sebagai bekal pondasi anak untuk kedepannya. Dengan sisi edukatif yang ada, permainan ini bertujuan menstimulasi perkembangan anak dan membantu proses perkembangan anak disemua aspek perkembangannya dimulai dari kognisi, bahasa, seni, sosial emosionalnya, moral, fisik motorik, termasuk mengembangkan sisi kreativitas di dalamnya.

5.1.2 Kendala permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui adalah sarana dan prasarana (alat peraga) yang terbatas, dan perbedaan guru, baik dalam segi kualitas maupun kuantitas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:.

5.2.1 Permainan edukatif yang terdapat di KB beragam, semua jenis permainan edukatif ada. Oleh karena itu diharapkan pendidik selalu berinovasi dengan menggunakan metode dan media pembelajaran, khususnya penggunaan permainan edukatif yang menyenangkan untuk anak didik dan terus berkrya lebih kreatif dan inovatif.

5.2.2 Permainan edukatif mempunyai kelemahan yaitu jumlahnya yang masih terbatas, tidak semua sekolah mempunyai permainan edukatif yang lengkap. Oleh karena itu hendaknya pemerintah dapat membantu memfasilitasi untuk melengkapi dan menambah sarana dan prasarana yang kurang, khususnya permainan edukatif. Selain itu dalam rangka meningkatkan kualitas guru-guru paud, dapat dilakukan dengan pelatihan-pelatihan baik dari skala daerah maupun skala nasional, sehingga mutu pembelajaran akan terjamin.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Ilhamuddin dan Mualifah. 2011. *Psikologi Anak Sukses.* Malang: UB Press.

Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta. Pilar Media.

Kurniawan, Didik. 2013. "*Manajemen Program Kelompok Bermain (KB) Pada Sekolah Bina Anak Sholeh (BIAS) Yogyakarta"* Skripsi. FIP UNY.

Muliawan, Jasa U. 2009. *Manjemen Play Group dan Taman Kanak-kanak.* Yogyakarta: DIVA Press.

Mulyasa, 2014.*Manajemen PAUD*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak.* Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.

Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian pendidikan.* Bandung: ALFABETA.

Sujiono, Bambang dan Yuliani N S, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Sutarman, Maman dan Asih. 2016. *Manajemen PAUD Filosofi, Konsep, Prinsip dan Aplikasi.* Bandung: Pustaka Setia.

Suyatmi. 2014. "*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Ngabean 2"* Skripsi. Yogyakarta. FIP UNY.

Wiyani, Novan A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Gava Media.

----------. 2015. *Beberapa Pengertian Alat Permainan Edukatif APE.* http://www.asikbelajar.com/2015/08/beberapa-pengertian-alat-permainan.html?m=1. Diakses tanggal 3 Februari 2017

Eliyawati. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecemasan Berpisah Pada Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran. Semarang: PP PAUD DIKMAS

Tsai, Kuan Chen. 2012. Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review. Journal of Education and Learning; Vol. 1, No. 2

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG