

**PEMANFAATAN KAIN PERCA BATIK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI DORO KECAMATAN DORO
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Miftahul Janah

1601412075

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Semarang, 23 Februari 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Miftahul Janah', with a small asterisk or mark at the end.

Miftahul Janah
NIM. 1601412075

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 23 Februari 2017

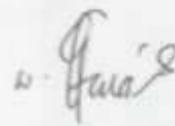
Mengetahui,

Pembimbing 1



Drs. Khamidun, M.Pd.
NIP. 19671216 199903 1 002

Pembimbing 2



Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19780101 200604 2 001

Ketua Jurusan PG PAUD,
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Edi Widiyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790425 200501 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan”, telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 30 Maret 2017

Panitia Ujian Skripsi



Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.
NIP. 19690605 199903 2 001

Sekretaris

Edi Waluyo, M.Pd.
NIP. 19790425 200501 1 001

Penguji I
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Edi Waluyo, M.Pd.
NIP. 19790425 200501 1 001

Penguji II

A handwritten signature in black ink.

Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19780101 200604 2 001

Penguji III

A handwritten signature in black ink.

Drs. Khamidun, M.Pd.
NIP. 19671216 199903 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Imajinasi adalah penguasa dunia. (Napoleon Bonarparte)
2. Jadilah manusia kreatif dalam menjalani hidup ini. Karena jalan kesuksesan tidak hanya satu, maka orang kreatif akan lebih mudah menemukan jalan kesuksesannya sendiri. (Miftahul Janah)
3. Setiap anak dilahirkan dengan potensi dan kreativitasnya masing-masing, oleh karena itu perlunya stimulus untuk meningkatkannya. Sebab, anak kreatif merupakan investasi masa depan. (Miftahul Janah)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga yang saya cintai Bapak Kanapi, Ibu Rokhmah, Kang Ahmad Khaerudin, Mbak Lina Misliana dan Mbak Mufani Jayanti yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan motivasi.
2. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2012.
3. Saudara dan sahabat-sahabat semua yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
4. Almamater Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan”, dapat terselesaikan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

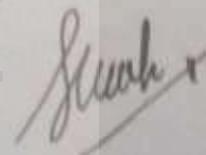
1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Khamidun, M.Pd., dan Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan waktunya untuk membimbing, memberikan motivasi dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Agustinus Arum Eka N, M.sn., selaku dosen wali yang telah membimbing saya dari masa awal perkuliahan.

5. Segenap dosen Jurusan PG PAUD atas masukan dan dukungannya.
6. TK Pertiwi Doro dan TK Perintis Lemahabang yang telah berpartisipasi mengikuti kegiatan penelitian.
7. Bapak dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan.
8. Kakak-kakak tersayang yang telah memberikan doa dan motivasi.
9. Teman-teman jurusan PG PAUD 2012 UNNES.
10. Keluarga di UNNES kelompok Srikandi yang selalu mendoakan dan memotivasi saya (Dewi, Desy, Bila, Zaw, Rere).
11. Keluarga di Semarang - alumni SMA PMS angkatan 17 yang telah memberikan doa dan motivasi selama ini.
12. Imam Fauzan yang telah memberikan doa dan dukungan.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca. Terima kasih.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 23 Februari 2017



Penulis

ABSTRAK

Janah, Miftahul. 2017. *Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Khamidun, M.Pd. dan Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Kain Perca Batik, Kreativitas Anak

Kain perca batik yaitu kain sisa atau limbah dari konveksi, pabrik atau garmen yang memproduksi pakaian, sprei dan lain sebagainya yang menggunakan bahan dasar kain batik. Kain perca batik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Di Pekalongan kain perca batik dapat ditemukan dengan mudah, sehingga pemanfaatan kain perca batik sebagai media pembelajaran akan lebih efektif. Kain perca batik yang ramah lingkungan, memiliki berbagai motif dan warna yang mampu menarik minat anak untuk berkreasi dan menuangkan imajinasinya, selain itu kain perca batik aman ketika digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media kain perca batik dengan strategi 4P (pribadi, pendorong, proses, dan produk).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental design dengan jenis desain one group pretest-posttest design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kelompok B2 TK Pertiwi Doro sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan treatment dengan 12 kegiatan pembuatan produk sederhana dari kain perca batik. Uji hipotesis menggunakan perhitungan paired sample t-Test yang diperoleh hasil nilai pretest dan posttest tersebut dengan nilai thitung sebesar -30,598, dengan nilai sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai mean pretest dan posttest yang semula 117,37 menjadi 168,83 sehingga terjadi peningkatan mean posttest nya sebesar 50,93. Simpulan yang dapat diambil adalah media kain perca batik yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan pembuatan 12 produk sederhana dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Hakikat Kreativitas	12
1. Pengertian Kreativitas	12
2. Faktor Pendorong dan Penghambat Kreativitas	17
3. Strategi Pengembangan Kreativitas	23
4. Indikator dan Proses Berfikir Kreatif	32
B. Hakikat Media Pembelajaran Kain Perca Batik.....	36
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	36
2. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	37
3. Jenis Media Pembelajaran.....	39
4. Manfaat Media Pembelajarn	41
5. Media Kain Perca Batik	42
6. Pemanfaatan Kain Perca Batik dalam Pembelajaran di TK ...	45
C. Hakikat Anak Usia Dini.....	51

1. Pengertian Anak Usia Dini.....	51
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	52
3. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	55
D. Kerangka Berfikir	57
E. Hipotesis	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	60
B. Variabel Penelitian.....	64
C. Definisi Operasional Variabel	65
D. Subjek Penelitian	66
1. Populasi	66
2. Sampel	67
E. Metode Pengumpulan Data.....	67
F. Analisis Uji Instrumen	72
1. Validitas	72
2. Reliabilitas.....	76
G. Metode Analisis Data.....	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Penelitian	79
1. Gambaran Tempat Penelitian	79
2. Hasil Analisis Data Deskriptif.....	80
3. Hasil Uji Asumsi	84
a. Uji Normalitas.....	84
b. Uji Hipotesis.....	85
B. Pembahasan.....	87
C. Keterbatasan Penelitian.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Simpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pemberian Perlakuan Kain Perca Batik	63
Tabel 3.2 Kategori Jawaban dan Skor Skala.....	68
Tabel 3.3 Sebaran Item Skala Kreativitas Anak Sebelum Uji Coba.....	70
Tabel 3.4 Sebaran Item Skala Kreativitas Anak Setelah Uji Coba	71
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	73
Tabel 3.6 Reliabilitas Data Awal	77
Tabel 3.7 Reliabilitas Data Akhir.....	77
Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif.....	80
Tabel 4.2 Kategorisasi <i>Pretest</i> Tingkat Kreativitas Anak.....	81
Tabel 4.3 Kategorisasi <i>Posttest</i> Tingkat Kreativitas Anak	82
Tabel 4.4 Peningkatan Nilai Kreativitas Anak	83
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	84
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan <i>Paired Sample t-Test</i>	85
Tabel 4.7 Hasil Mean Uji Hipotesis.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	58
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penetapan Dosen	103
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	105
Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	107
Lampiran 4. Data Responden.....	109
Lampiran 5. Data Guru	114
Lampiran 6. Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 7. Rancangan Pelaksanaan Kegiatan Harian	131
Lampiran 8. Tabulasi Skor Hasil Penelitian	135
Lampiran 9. Uji Validitas.....	137
Lampiran 10. Validitas dan Reliabilitas.....	142
Lampiran 11. Tabulasi Skor Hasil Penelitian	148
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas dan Hipotesis	151
Lampiran 13. Hasil Peningkatan Rata-Rata <i>pretest -posttest</i>	153
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	156



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut dengan masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Suyadi, 2013).

Telah diatur di dalam Permendikbud terbaru No. 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Di dalam pasal 28 dijelaskan tentang Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan

dasar yang mana dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. Jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Belajar (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan untuk jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Maka dari itu perlunya pendidikan yang tepat bagi anak usia dini sebagai bekal untuk masa depannya.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pentingnya meningkatkan kreativitas anak, karena semakin majunya zaman maka semakin tinggi pula tingkat persaingan global yang akan dihadapi dimasa depan. Orang kreatif akan mampu menciptakan inovasi-inovasi baru agar tidak hanyut dalam persaingan antar bangsa dan negara.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan atau menciptakan gagasan, ide, produk yang pada dasarnya baru atau belum ada sebelumnya. Menurut Angelou (Sujiono, 2010) kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan sesuatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Kreativitas tersebut kaitannya dengan aspek seni, karena di dalam kegiatan seni hal yang paling penting yaitu tingkat kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak juga membutuhkan stimulus yang tepat agar berkembang secara optimal sehingga menghasilkan inovasi baru.

Rangsangan dan stimulus untuk anak tidak hanya didapat dari sekolah, akan tetapi dapat diperoleh dari lingkungan keluarga dan juga masyarakat. Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar bagi anak dan dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak. Menurut Lehman, puncak awal dalam kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan, dan kekurangan waktu luang (Hurlock, 2006). Faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendorong kreativitas anak dan dapat pula menjadi penghambat kreativitas anak. Oleh karena itu diperlukannya rangsangan dan lingkungan yang positif bagi perkembangan anak. Anak prasekolah dapat bersekolah di sekolah formal seperti TK atau RA dan untuk nonformal dapat bersekolah di KB, TPA atau bentuk lain sederajat.

Lingkungan yang kaya akan seni akan berpengaruh terhadap kreativitas anak. Salah satunya yaitu Pekalongan yang merupakan kota batik atau kota kreatif dunia. Pekalongan menjadi salah satu daerah penghasil batik terbesar

di Indonesia terutama di pulau Jawa. Sehingga Pekalongan dijuluki sebagai kota batik. Hal ini didukung oleh terpilihnya Kota Pekalongan sebagai kota kreatif dunia oleh UNESCO dalam kategori *crafts and folk art* pada 1 Desember 2014. Keberadaan Pekalongan sebagai pusat batik tidak terlepas dari budaya masyarakat pembuatnya yaitu adat istiadat Jawa. Sehingga penting bagi masyarakatnya untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya yang sudah ada.

Batik itu sendiri merupakan salah satu bentuk ekspresi kesenian tradisi yang dari hari kehari semakin menampakkan jejak kebermaknaannya dalam khazanah kebudayaan Indonesia (Hamidin, 2010). Batik sebagai seni tradisi merupakan ekspresi kultur dari kreativitas individual dan kolektif yang lahir dari kristalisasi pengalaman manusia hingga pada akhirnya membentuk identitas kepribadian. Batik adalah hasil seni budaya yang memiliki keindahan visual dan mengandung makna filosofis pada setiap motifnya (Wulandari, 2011). Di Pekalongan banyak warganya yang bekerja di industri batik. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa Pekalongan juga menyisakan banyak limbah batik baik yang masih bisa digunakan (kain perca) dan yang tidak (limbah pabrik). Kain perca batik yang melimpah dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha untuk menciptakan sesuatu yang baru, bahkan dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini

Kain perca batik yang memiliki banyak warna, motif dan gambar yang menarik membuat anak tertarik dan dapat menuangkan imajinasinya dalam bentuk baru yang inovatif. Menurut penelitian terdahulu dari Shofiyanti

(2012) kain perca digunakan sebagai media pembelajaran baik berupa seni kolase, kerajinan tangan, membedakan warna serta motifnya bahkan melipat, menggunting dan menjahit bagi anak usia dini. Dari penelitian tersebut media kain perca terbukti dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan hasil yang lebih baik. Dapat dikatakan bahwa kreativitas anak meningkat karena adanya dorongan untuk menciptakan sesuatu yang baru dari media ini. Selain kreativitas, kain perca juga dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan motorik halus anak.

Pekalongan sebagai kota batik yang memiliki limbah kain perca yang melimpah hendaknya dapat memanfaatkan dengan baik, khususnya dalam ranah pendidikan anak usia dini agar lebih kreatif. Harapan kedepannya dapat melahirkan generasi penerus perajin batik yang kreatif dan dapat menghasilkan produk-produk batik yang lebih baik dari saat ini, sehingga batik Pekalongan menjadi lebih berkembang.

Anak usia dini berada pada fase penting dalam suatu kehidupan manusia karena pada masa ini akan berpengaruh pada masa depan. Taman Kanak-kanak sebagai wadah anak usia dini dan berperan penting bagi setiap aspek perkembangan anak hendaknya memiliki cara dan kegiatan yang baik untuk merangsang perkembangan anak. Dunia anak adalah bermain, maka dari itu kegiatan di TK hendaknya diisi dengan berbagai kegiatan yang kreatif dengan memanfaatkan sesuatu yang baru untuk anak.

Kegiatan di TK tidak seharusnya menekankan pada menghafal, membaca, menulis dan menghitung. Anak-anak hendaknya diberikan kegiatan

yang menarik dan inovatif sehingga dapat merangsang anak untuk lebih kreatif. Kegiatan yang membiasakan anak meniru akan membatasi imajinasi anak, sehingga perkembangan kreativitas anak terhambat. Oleh karena itu perlunya kegiatan dan media pembelajaran yang baik agar dapat merangsang serta meningkatkan kreativitas anak. Kaitannya dengan Pekalongan yang merupakan kota batik seharusnya pendidik TK sadar bahwa lingkungan menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan sebagai media untuk anak didiknya. Kain perca yang aman dan ramah lingkungan serta melimpah di Pekalongan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak, hal tersebut didukung oleh pendapat Phil Gallagher (Kompas, 2012/11/09) yang menyatakan bahwa merangsang kreativitas anak-anak lebih baik tidak menggunakan alat-alat yang tergolong sebagai teknologi modern.

Akan tetapi kenyataan di lapangan masih banyak Taman Kanak-kanak di kabupaten Pekalongan yang tidak memanfaatkan kain perca batik sebagai media pembelajaran. Peneliti telah melakukan observasi awal di dua sekolah Taman Kanak-kanak di kecamatan Doro kabupaten Pekalongan, yaitu TK Pertiwi Doro dan TK Perintis Lemahabang Doro. Di dua sekolah tersebut peneliti melakukan observasi awal di kelompok B, yaitu kelompok usia 5-6 tahun. Ke dua sekolah tersebut dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media berupa lembar kerja anak dan majalah. Dimana anak hanya mengerjakan sesuai yang ada pada lembar kerja tersebut. Selain itu pengembangan aspek seni di sekolah ini juga masih memanfaatkan lembar kerja anak, yang mana anak hanya diberi tugas untuk mewarnai dan

menggambar. Kegiatan di kedua TK tersebut membiasakan anak-anaknya menirukan apa yang dicontohkan oleh gurunya. Selain itu sekolah tersebut memiliki ruang kelas yang sempit dengan jumlah anak yang banyak, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang kondusif dan perhatian guru pada anak tidak menyeluruh.

Pada saat peneliti melakukan observasi awal, peneliti menanyakan seberapa besar pengetahuan anak mengenai batik yang merupakan icon kota Pekalongan. Dimana seharusnya mereka mengetahui apa itu batik, kenyataan di lapangan sebagian besar dari mereka tidak tahu batik. Peneliti harus menunjukkannya terlebih dahulu baru anak mengetahuinya, meskipun daerah penelitian ini tidak berada di pusat pembatikan, tetapi lokasi penelitian ini ada di dekat pasar dan ada pula beberapa warga berprofesi sebagai penjahit baju batik disekitar area sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya pengenalan budaya sejak dini, dengan harapan agar budaya tersebut tidak pudar dan lebih berkembang.

Guru di sekolah tersebut sebagian besar adalah lulusan PGPAUD yang mana seharusnya mampu mengembangkan media untuk pembelajaran, akan tetapi kenyataan dilapangan guru masih berpatokan pada lembar kerja anak. Lingkungan sekolah anak yang memiliki sarana dan prasarana yang kurang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Kurangnya keaktifan guru dalam memberikan dorongan kepada anak juga dapat menghambat kreativitas anak. Dorongan dari guru dan orangtua juga berperan penting sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak. Sekolah tersebut masih sangat

kurang dalam media pembelajaran untuk anak, sehingga anak-anak kurang dalam berkreasi dan eksplorasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran di TK Pertiwi Doro dan TK Perintis Lemahabang Doro masih kurang. Kurangnya media pembelajaran dan hanya berpatokan pada lembar kerja anak dapat menghambat kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari anak-anak yang kurang percaya diri, kurang bereksplorasi, dan kurang imajinatif. Pada penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa anak-anak di sekolah tersebut sangat pemalu. Ketika peneliti memperkenalkan diri tidak ada dari anak yang mengajukan pertanyaan meski diperintah oleh guru, selain itu ketika anak disuruh menggambar harus ada contoh gambar yang akan ditiru oleh anak. Pada saat anak-anak diberikan kain perca batik mereka masih belum tahu apa itu, untuk apa kegunaannya dan tidak mau mencoba berkreasi dengan kain perca tanpa contoh dari guru. Anak-anak yang terbiasa dengan lembar kerja anak mengakibatkan anak sulit berkembang dan rasa ingin tau mereka masih kurang.

Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting bagi proses kegiatan belajar mengajar. Karena fungsi media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Dari kurangnya media pembelajaran bagi anak yang mana dapat berpengaruh bagi kreativitasnya. Hal ini dapat di atasi dengan menggunakan media kain perca batik yang ramah lingkungan, mudah ditemukan dan harganya murah bahkan dapat diperoleh secara gratis. Selain itu pentingnya

peran lingkungan, sarana prasarana dan dorongan dari guru dan orangtua juga penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Pentingnya mengembangkan kreativitas anak, khususnya anak-anak di Pekalongan yang merupakan generasi penerus untuk mengembangkan batik pekalongan perlunya strategi khusus untuk mengembangkannya. Selain itu kurangnya media pembelajaran bagi anak-anak di sekolah dapat disiasati dengan pemanfaatan kain perca batik, yang mana batik itu sendiri merupakan icon dari Pekalongan. Oleh karena itu, peneliti memilih melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pemanfaatan kain perca batik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun Di TK Pertiwi Doro?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, tujuan penelitian yang dapat diambil adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Doro setelah diberikan media kain perca batik.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kontribusi secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan bagi Pendidik PAUD atau peneliti lain tentang pemanfaatan kain perca batik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian dapat dipergunakan sebagai referensi selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memanfaatkan kain perca batik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dan menunjukkan sikap peduli pada limbah kain perca batik.

b. Bagi Guru

Membantu para pendidik untuk memanfaatkan kain perca batik yang sudah tidak terpakai sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak dan juga dapat memberikan pengetahuan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran baru yang menarik bagi anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk kontribusi dan upaya untuk memacu guru atau pendidik dalam pelaksanaan

pembelajaran agar lebih menarik dan dapat memanfaatkan sesuatu yang ada disekitar sebagai media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya dan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai pemanfaatan kain perca batik sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Menurut Hurlock (2006:4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak diketahui pembuatnya. Kreativitas tersebut dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Mayesty dalam Sujiono (2010:38) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya (Aunillah, 71:2015). Kreativitas dapat berbentuk produk seni, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Hurlock. 2006:4). Kreativitas menurut Yuliani (2009:87), dalam jurnal yang berjudul "*Increasing Creativity on Early Childhood Education Teachers through Educational Toys*", bahwa "*Creativity is creating, having the ability to create*". Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat atau menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran melalui proses untuk memenuhi kemampuan siswa.

Kreativitas dalam bahasa Arab *Al-Ibda'* yaitu membuat sesuatu yang baru atau berinovasi. Ensiklopedi Filsafat Arab mendefinisikan kreativitas sebagai membuat sesuatu yang baru atau menyusun unsur-unsur baru dalam bentuk yang baru di dalam salah satu bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan lain sebagainya. Definisi kreativitas menurut Ensiklopedi Inggris Modern yaitu kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti solusi untuk suatu masalah atau penampilan baru, nilai seni, atau metode baru (al-Hijaj. 2010:16).

Menurut Semiawan dalam Munandar (2009:5) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-

gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Jaramis (2006:164) yang memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- a. Kelancaran dalam memberi jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat orang lain
- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Selain itu kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru (Jaramis, 2006:164). Pernyataan ini didukung oleh pendapat Munandar (1992:50) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan,

dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci (Munandar, 2009:164).

Dari berbagai pengertian kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan atau cara berfikir seseorang berupa gagasan, ide-ide, hasil karya yang belum ada dengan cara yang baru atau mengelaborasi sesuatu yang sudah ada dengan hal baru sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Pengertian kreativitas berdasarkan berbagai teori menurut Aditya (2013) dapat diringkas sebagai berikut:

a. Teori korelatif

Pencetus teori ini adalah Maltzman dan Mednick, menurut kedua ahli tersebut kreativitas yaitu hubungan timbal balik antara unsur-unsur baru dengan unsur yang sudah ada hingga menghasilkan sesuatu yang lebih baik dan kreatif.

b. Teori gestalt dalam kreativitas

Pencetus teori ini adalah Wertheimer. Ia berpendapat bahwa pemikiran kreatif biasanya dimulai bersamaan dengan suatu masalah. Ia menegaskan bahwa ide baru adalah pemikiran yang muncul secara tiba-tiba berdasarkan intuisi, tidak berdasarkan logika. Teori ini mengandung sejumlah kesulitan dan hambatan. Menurut teori ini, hal yang terpenting adalah bahwa intuisi tidak

membentuk lebih dari satu bentuk proses kreativitas. Intuisi adalah indikasi yang mendahului solusi. Intuisi sangat penting dan identik dengan semi ambigu dan penuh teka-teki.

c. Teori behavioral

Dalam teori ini, Cropley mengatakan bahwa para pendukung teori ini berusaha mempelajari gejala kreativitas sesuai dengan jalur-jalur utama orientasi mereka yang berasumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada intinya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi-indikasi dan respon. Perlu diketahui bahwa hubungan tersebut dari sisi keotomatisannya masih tidak jelas dan tidak sesuai, bahkan hal ini dikatakan oleh para pencetusnya.

d. Teori analisis psikologis terhadap kreativitas

Freud menafsirkan kreativitas sesuai konsep sublimasi atau meninggikan diri. Artinya, dorongan seksual dapat disublimasi ketika dipendam dan dilawan dengan sejumlah prinsip dan tekanan sosial. Stimulan ini pada akhirnya mengarahkan pada stimulasi yang diterima secara sosial lalu mengarah pada tujuan-tujuan dan tempat-tempat yang memiliki nilai sosial yang tinggi.

e. Teori Guilford

Teori ini biasanya disebut dengan teori tanda atau fungsional, karena bergantung secara pokok pada akal. Dalam hal ini sama dengan titik tolak ilmuan lain, yaitu Spearman dan

Thrustone. Hanya saja Guilford memasukkan karakteristik-karakteristik non-tendensius, seperti karakter dan stimulan yang berkaitan dengan kreativitas, tetapi Guilford tidak memerhatikan dengan seksama.

f. Pendekatan kemanusiaan untuk menafsirkan kreativitas

Pendekatan ini diwakili oleh sejumlah ilmuwan diantaranya Freud, Maslow, Rogers dan lain sebagainya. Para ahli dalam teori ini menegaskan bahwa salah satu konsep utama ilmu psikologi humanistik dalam bidang kreativitas adalah aktualisasi diri yang berarti kekuatan pendorong kepada kreativitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Stimulan kreativitas menurut teori ini berasal dari kesehatan yang baik pada manusia.

Melalui berbagai teori untuk menafsirkan kreativitas, kita dapat meyakini bahwa kreativitas memiliki kaitan erat dengan kemampuan manusia untuk mengembangkan nikmat yang dianugerahkan oleh Tuhan kepada kita. Di samping itu, juga meyakini bahwa manusia harus menggali potensi dirinya yang terpendam agar bisa menjadi lebih kreatif.

2. Faktor Pendorong dan Penghambat Kreativitas

1. Faktor Pendorong Kreativitas

Kreativitas anak agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik) (Munandar, 2009:37).

a. Motivasi intrinsik

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi masing-masing yang mana ingin diwujudkan, hal ini membutuhkan dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Menurut Rogers dorongan ini merupakan motivasi primer untuk lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Dorongan pada setiap orang bersifat internal yang terdapat di dalam diri individu sendiri, namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan.

b. Motivasi ekstrinsik

Menurut pengalaman Rogers dalam Munandar (2009:38) penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

1) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses, yaitu:

a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.

b) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam.

c) Memberikan pengertian secara empatik, dapat menghayati perasaan anak, pemikirannya, tindakannya,

dapat melihat dari sudut pandang anak dan tetap menerimanya.

2) Kebebasan psikologis

Kebebasan psikologis dari lingkungan berupa memberi kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran atau perasaannya.

Menurut Hurlock (2006:8) ada 5 faktor yang dianggap penting dalam mempengaruhi kreativitas.

a. Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak temannya sebayanya untuk lebih mengambil resiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinilitas.

b. Status sosioekonomi

Anak dari keluarga dengan sosioekonomi lebih tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan dengan anak dari sosioekonomi yang lebih rendah. Anak dari lingkungan sosioekonomi lebih tinggi didukung dengan lingkungan yang lebih banyak memberi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

c. Urutan kelahiran

Urutan kelahiran berpengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Hal tersebut lebih dipengaruhi oleh faktor lingkungan bukan dari faktor bawaan. Umumnya, anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orang tua dari mereka yang lahir kemudian tekanan ini lebih mendorong anak untuk lebih penurut daripada pencipta. Anak tunggal lebih agak bebas dari tekan orang tua, yang umum terjadi di rumah yang ada saudara kandung lainnya dan juga diberi kesempatan untuk mengembangkan individualitasnya.

d. Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil, bilamana kondisi lain sama, cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

e. Lingkungan kota versus lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan. Di pedesaan, anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibanding lingkungan kota dan sekitarnya

f. Intelegensi

Pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai.

2. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Lehman dalam Hurlock (2006:7) menjelaskan bahwa puncak awal dalam kreativitas dapat terhambat yang disebabkan oleh faktor lingkungan, seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan, dan kekurangan waktu luang.

Menurut Hurlock (2006 : 27) ada beberapa hal yang membahayakan penyesuaian anak dalam bidang kreativitas, diantaranya adalah:

a. Kegagalan merangsang kreativitas

Pada dasarnya kreativitas seperti halnya potensi bawaan yang perkembangannya harus dirangsang. Setiap kondisi yang menghambat rangsangan ini akan menghalangi perkembangannya. Salah satu hambatan yang paling umum adalah kurangnya rangsangan.

b. Ketidakmampuan mendeteksi kreativitas pada waktu yang tepat

Setiap anak mempunyai pengetahuan dan kecakapan untuk berpikir dan melakukan hal kreatif, akan tetapi tidak ada cara pasti bagi orang dalam lingkungannya untuk mengetahui apa saja potensi kreativitasnya. Dalam kondisi demikianlah yang memungkinkan rangsangan terhadap kreativitas anak akan terabaikan.

c. Sikap sosial yang tidak menguntungkan bagi kreativitas

Faktor sosial sering menghalangi perkembangan kreativitas, yaitu sikap yang tidak positif terhadap kreativitas anak dan kurangnya penghargaan sosial bagi kreativitas.

d. Kondisi rumah yang tidak menguntungkan

Rumah merupakan lingkungan pertama bagi anak oleh karena itu memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak.

Hal-hal yang tidak menguntungkan kondisi rumah terhadap kreativitas anak yaitu:

- 1) Membatasi eksplorasi
- 2) Keterpaduan waktu
- 3) Dorongan kebersamaan keluarga
- 4) Membatasi khayalan
- 5) Peralatan bermain yang sangat terstruktur
- 6) Orang tua yang konservatif
- 7) Orang tua yang terlalu melindungi

8) Disiplin yang otoriter

e. Kondisi sekolah yang tidak menguntungkan

Sekolah yang memiliki jumlah siswa sangat besar disetiap kelas, disiplin yang kaku, tekanan kuat pada proses menghafal, larangan terhadap apa saja yang tidak sesuai dengan yang orisinal, acara kegiatan kelas yang terjadwal ketat, diisiplin keras dan otoriter, dan keyakinan guru bahwa anak kreatif sulit ditangani, hal ini lah yang membuat terhambatnya perkembangan kreativitas anak di sekolah.

f. Melamun berlebihan

Melalun merupakan salah satu bentuk kreativitas yang paling berbahaya karena melamun mudah sekali menjadi cara untuk menghindari dari kenyataan yang tidak menyenangkan.

3. Strategi Pengembangan Kreativitas

Kehidupan di dunia yang semakin maju dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang memerlukan generasi penerus yang mampu bersaing dengan kemajuan dunia. Sebagai pribadi, maupun kelompok atau suatu bangsa, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar kita tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antar bangsa dan negara.

Oleh karena itu, pentingnya memupuk dan mengembangkan kreativitas sejak usia dini. Adapun alasan pentingnya memupuk kreativitas sejak dini (Sujiono,2010) yaitu *pertama*, karena dengan

berkreasi orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang pertama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis). *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Pada dasarnya setiap orang memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Hal terpenting dalam dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak, kita perlu meninjau empat aspek kreativitas (4 P) (Munandar, 2009:45), yaitu pribadi, pendorong/*press*, proses dan produk.

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan atau ekspresi keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Sebagai seorang pendidik hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

Anak yang masuk dalam kategori aspek pribadi kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Munandar, 2009:37): imajinatif, memiliki prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, dan berani dalam pendirisdn keyakinan.

b. Pendorong atau *press*

Pendorong dalam hal ini berupa dorongan atau keinginan untuk menjadi kreatif dari dalam diri individu itu sendiri dan dorongan dari lingkungan atau masyarakat.

Bakat kreatif anak 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 oleh lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara 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 persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang

untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Menurut teori Wallas (Munandar, 2009:39) proses kreatif dalam diri seseorang terdapat empat tahap yaitu:

- 1) Persiapan, pada tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk menyelesaikan masalah dengan cara berpikir.
- 2) Inkubasi, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi, akan tetapi tidak dilanjutkan.
- 3) Iluminasi, yaitu tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
- 4) Verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi itu harus diuji terhadap realitas.

d. Produk

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

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-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 mengkomunikasikannya kepada yang lain,

misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Hal tersebut akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

Model dari Besemer dan Treffinger (1981) dalam Munandar (2009:41) terdapat tiga kategori yang tergolong dalam produk kreatif yaitu:

- 1) Kebaruan (*novelty*), meliputi jumlah, proses, teknik, bahan dan konsep yang baru.
- 2) Pemecahan (*resolution*), dimana produk tersebut bermakna atau berguna.
- 3) kerincian (*elaboration*) dan sintesis, produk tersebut tergolong kompleks, dapat dipahami, menunjukkan keterampilan dan dikerjakan secara saksama.

Mayesty (1990:9) mengemukakan terdapat 8 (delapan) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- a. Membantu anak menerima perubahan.
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan.
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi.
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya.
- e. Memberi penghargaan pada kreativitas anak.

- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah.
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya.
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.

Tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-kanak menurut Yeni dan Euis (2011:52), diantaranya:

1. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hast karya)

Kegiatan menciptakan produk baru selain dapat meningkatkan kreativitas anak, juga dapat meningkatkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak. Kegiatan ini sangat bermanfaat sebagai upaya pengembangan kreativitas anak, karena dalam hal ini anak akan menggunakan imajinasinya dalam membentuk sesuatu yang baru dan sesuai dengan khayalan anak.

2. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dalam sumber yang sama imajinasi juga diartikan sebagai khayalan. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas

sehari-hari. Hal ini lah yang menunjukkan bahwa dengan berimajinasi anak mampu mengembangkan kreativitasnya.

3. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Eksplorasi yaitu kegiatan penjelajahan untuk menemukan sesuatu yang baru. Kegiatan ini bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak, karena ketika anak bereksplorasi dengan lingkungannya mereka akan memperoleh informasi yang lebih luas dan nyata, menumbuhkan rasa ingin tahu, memperjelas konsep dan keterampilan yang sudah ia miliki, memiliki pemahaman penuh tentang kehidupan manusia, dan mampu mengetahui cara memahami lingkungan sekitarnya serta bagaimana cara memanfaatkannya.

4. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Kegiatan eksperimen atau percobaan bagi anak yaitu kegiatan dimana 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.

5. Pengembangan kreativitas melalui proyek

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. Kegiatan ini biasanya dilakukan dalam bentuk kelompok, sehingga anak dapat bekerjasama dalam mencapai tujuan.

6. Pengembangan kreativitas melalui musik

Menurut AT. Mahmud dalam Yeni dan Euis (2011:63) menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. 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 musik atau nyayian.

7. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Bahasa merupakan ungkapan perasaan anak dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak suka sekali berbicara dan bercerita tentang apa yang terjadi pada dirinya. Kegiatan yang berhubungan dengan bahasa bagi anak yaitu dengan mendongeng, menceritaskan kembali kisah yang sudah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita atau puisi. Dari kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan bahasa anak secara optimal.

4. Indikator dan Proses Berfikir Kreatif

1. Indikator Kreatif

Menurut Maslow dan Roger (Sujiono, 2010:40) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Selanjutnya pendapat Maslow yang dikutip oleh Sumiawan (2006:5-6) menyatakan bahwa orang yang mampu mengaktualisasikan diri adalah orang yang kreatif, orang yang sangat peduli (lebih banyak) terhadap proses daripada klimaks keberhasilan dan kebanggaan terhadap sukses tersebut.

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Catron dan Allen menjelaskan 12 (dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini, sebagai berikut.

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas.
- d. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- e. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.

- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Dari uraian di atas dapat dipaparkan bahwa indikator kreatif berhubungan dengan:

- a. Kelancaran adalah anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal.
- b. Kelenturan adalah anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak menyukai menggunakan imajinasinya dalam

bermain pura-pura, anak bersifat fleksibel, dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

- c. Keaslian adalah anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak bersifat nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki sumber daya.
- d. Elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi, anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang sengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- e. Keuletan dan kesabaran adalah anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas, anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

Anak kreatif memiliki banyak indikator atau ciri-ciri yang dapat diketahui, berikut ciri-ciri anak kreatif menurut Aunillah (2015) yaitu:

- a. Berpikir lancar

- b. Fleksibel dalam berpikir
- c. Senang menjajaki lingkungannya
- d. Banyak mengajukan pertanyaan
- e. Rasa ingin taunya tinggi
- f. Berminat melakukan banyak hal

2. Proses Berfikir Kreatif

Proses berpikir kreatif utamanya digunakan seseorang untuk memecahkan masalah. Mengutip pendapat Wallas (Sujiono, 2010:41) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang terjadi dalam 4 (empat) fase, yaitu:

a. Fase persiapan

Berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan.

b. Fase pematangan

Informasi yang telah terkumpul berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah.

c. Fase iluminasi

Berupa penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah.

d. Fase verifikasi

Berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberi hasil yang sesuai.

B. Hakikat Media Pembelajaran Kain Perca Batik

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan (Arsyad, 2008:3). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2013: 4).

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2008:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media dalam proses belajar mengajar yaitu alat-alat grafis, photografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2008:3).

Menurut Mursid (2015:47) pengertian media pembelajaran secara umum yaitu sebagai sarana atau prasarana yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara

khusus media pembelajaran sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada muridnya agar pembelajaran berjalan secara efektif, menyenangkan dan agar mudah dipahami.

2. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar (Asmawati, 2014:40).

Media pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya lebih menarik dan variatif. Sehingga menarik minat anak untuk lebih berinovasi. Menurut sardirman dalam Asmawati (2014:36) seharusnya para guru anak usia dini sadar akan pentingnya lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Guru yang kreatif mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anaknya. Hal tersebut dapat diperoleh dari lingkungan yaitu berupa bahan alam dan bahan sisa.

Media dari bahan alam dapat berupa pasir, air, *play dough*, biji-bijian, daun kering, bambu dan lain sebagainya. Sedangkan jenis dari

bahan sisa yaitu kertas bekas, kardus, bahan atau kain, plastik, kaleng, busa, tali, tutup botol, kare dan lain sebagainya.

Stone dalam Asmawati (2014:37) menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini, yaitu, memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini;

- a. Memotivasi guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa.

Menggunakan bahan alam dan bahan sisa selain dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, juga dapat dijadikan sebagai media bagi anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Hal tersebut didukung dengan media yang bervariasi sehingga anak tertarik dan menyukainya.

Pemilihan media pembelajaran bagi anak juga harus memperhatikan pertimbangan dalam memilih media, menurut Dick dan Cari (1985) dalam Mursid (2015:48) yaitu:

- a. Ketersediaannya sumber setempat, maksudnya yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Harus ada dana, tenaga dan fasilitas ketika akan membeli atau membuat media.

- c. Faktor yang menyangkung kecocokan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d. Efektivitas biaya dalam jangka panjang.

Pernyataan di atas menunjukkan menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran bagi anak hendaknya yang banyak ditemukan di lingkungan kita, murah dan tahan lama.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sanjaya dalam Sundayana (2015:43) dapat dibedakan menjadi beberapa macam tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti strip film (film rangkian), slides (filmbingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
 - 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan

yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya

- 1) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media tidak terbatas oleh ruang tempat serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu bersamaan, misalnya televisi dan radio.
- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, film rangkai yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, transparansi dan lain sebagainya. Dimana media ini memerlukan alat khusus yaitu projector yang mana tanpa alat tersebut media ini tidak dapat berfungsi.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Menurut Rudy Brets yang dijelaskan oleh Sanjaya dalam Sundayana (2015:14) yaitu:

- a. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi.

- b. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide.
- c. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual gerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa yang memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik (dikutip oleh Arsyad, 2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Berdasarkan manfaat yang dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dan bermanfaat untuk memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru, dan menciptakan proses belajar mengajar yang optimal sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5. Media Kain Perca Batik

a. Pengertian Kain Perca

Kain perca merupakan kain yang menjadi limbah pabrik konveksi, atau dalam bahasa mudahnya kain sisa dari tempat-tempat atau pabrik yang memproduksi pakaian. Selain pabrik pakaian, juga industri garmen yang biasanya juga menghasilkan kain limbah. Sisa-sisa kain ini juga disebut dengan limbah.

Kain perca yaitu kain sisa atau limbah dari konveksi, pabrik atau garmen yang memproduksi pakaian, sprei dan lain sebagainya yang menggunakan bahan dasar kain. Biasanya ukuran kain perca relatif kecil karena merupakan sisa. Kain perca juga dapat diartikan sebagai potongan-potongan kain yang tidak terpakai atau limbah. Sedangkan kain perca batik itu sendiri yaitu potongan-potongan kain sisa konveksi atau garmen khusus produksi kain batik.

b. Pengertian Batik

Batik berasal dari bahasa Jawa yaitu “amba” yang berarti menulis dan “nitik” yang artinya membuat titik (Wahyu,2012).Batik merupakan salah satu bentuk ekspresi kesenian tradisi yang dari hari kehari semakin menampakkan jejak kebermaknaannya dalam khazanah kebudayaan Indonesia (Hamidin, 2010).

Batik sebagai seni tradisi merupakan ekspresi kultur dari kreativitas individual dan kolektif yang lahir dari kristalisasi pengalaman manusia hingga pada akhirnya membentuk identitas kepribadian. Kiranya batik sebagai salah satu jenis tekstil pada akhirnya tidak dapat dipisahkan dari ekspresi budaya suatu asyarakat penduduknya. Ia tumbuh dan berkembang di bumi Indonesia sebagai manifestasi dari kekayaan budaya daerah-daerah perbatikan, seperti Solo, Yogyakarta, Pekalongan,

Cirebon, Indramayu, Madura, Lasem, Sukoharjo, dan daerah perbatasan lainnya.

Batik adalah hasil seni budaya yang memiliki keindahan visual dan mengandung makna filosofis pada setiap motifnya (Wulandari, 2011). Penampilan sehelai batik tradisional, baik dari segi motif maupun warnanya, dapat mengatakan darimana batik tersebut berasal. Motif batik berkembang sejalan dengan waktu, tempat, peristiwa yang menyertai, serta perkembangan kebutuhan masyarakat.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa batik merupakan hasil karya seni visual dengan corak, motif dan warna yang bervariasi berupa kain yang erat kaitannya dengan kebudayaan.

c. Media Pembelajaran Kain Perca Batik

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan oleh seorang guru kepada muridnya, agar murid lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Menurut AECT (*Asosiation Of Education and Communication Technology*, 1997) dalam Sundayana (2015:4), memberikan batasan tentang media pembelajaran yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dari pernyataan di atas dapat dinyatakan bahwa kain perca yang digunakan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak juga termasuk media pembelajaran. Karena dari pihak guru menyediakan kain perca batik sebagai media dan kemudian diberikan kepada peserta didik dengan tujuan anak-anak dapat berkreasi dengan media tersebut.

6. Pemanfaatan kain perca batik dalam pembelajaran di TK

Pekalongan dikenal sebagai kota batik dengan penghasil batik tertinggi di pulau Jawa. Selain itu di Pekalongan juga terdapat banyak pengusaha garmen dan konveksi batik. Hal tersebut yang mendasari terdapatnya sisa-sisa potongan kain batik atau kain perca batik. Kain perca atau bahan sisa tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas bagi anak usia dini khususnya anak-anak di TK Pertiwi Doro kabupaten Pekalongan.

Adapun pemanfaatan kain perca batik dalam pembelajaran di TK adalah sebagai berikut:

a. Membuat pohon karakter

Alat dan bahan untuk kegiatan ini yaitu, kertas karton, lem, gunting, kain perca batik dan stik es krim. Siapkan kertas karton yang sudah dipotong dengan bentuk pohon. Kemudian siapkan potongan kain perca batik berupa mata (lingkaran) , hidung (segitiga) dan mulut (setengah lingkaran).

Cara membuatnya yaitu cukup dengan memberikan setiap anak satu kertas karton karakter dan potongan-potongan kain perca. Kemudian anak-anak diminta untuk memotong kain perca berdasarkan bentuk yang dibutuhkan dan selanjutnya anak diminta menempelkannya pada kertas karton dengan posisi yang berurutan yaitu mata, hidung dan mulut. Setelah itu tempel stik es krim sebagai batang pohon.

b. Membuat kalung

Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu, kain perca batik, tali, dan gunting.

Cara pembuatannya yaitu, siapkan tali sebagai kalungnya dengan panjang \pm 50 cm. Kemudian siapkan beberapa potong kain perca batik dengan motif dan bentuk tertentu untuk bagian depannya. Setiap anak mendapatkan tiga potong kain perca dan diminta untuk memotongnya lagi berdasarkan motif pada kain perca. Kemudian setiap ujung potongan kain tersebut diberi lubang untuk jalan masuknya tali. Selanjutnya masukkan tali pada lubang kain perca batik seperti meronce. Lalu posisi kain perca batik ditaruh di depan kemudian bagian ujung tali dikaitkan dan kalung sudah dapat digunakan.

c. Membuat dan menghias pigura

Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu, pensil, penggaris, gunting, kardus bekas, lem, dan kain perca batik.

Cara membuatnya, potong kardus bekas dengan ukuran 10x20cm untuk bagian alasnya. Selanjutnya siapkan potongan kardus dengan ukuran 2x10cm dan 2x20cm masing-masing dua untuk bagian tepinya. Selanjutnya, anak diminta untuk menempel bagian tepi tersebut menggunakan lem. Setelah setiap sisi pigura sudah diberi tepi kemudian tugas anak untuk menghiasnya dengan kain perca sesuai dengan imajinasi anak.

d. Membuat lukisan bunga

Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu, kain perca, kertas manila, tusuk sate, lem dan gunting.

Peneliti sudah menyiapkan kertas manila dan tusuk sate sebagai bingkainya dengan ukuran 10x10cm. Kemudian tugas anak untuk menempelkan tusuk sate pada setiap tepi kertas sebagai bingkai. Lalu anak diminta untuk memotong kain perca dengan bentuk lingkaran (bagian tengah) dan setengah lingkaran (kelopak bunga). Tahap terakhir yaitu menempel potongan kain tersebut pada kertas sesuai dengan bentuk bunga.

e. Membuat hiasan pintu

Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu, kain perca batik, gunting dan tali. Peneliti sudah menyiapkan kain perca batik yang sudah dipotong dengan bentuk daun dan bunga yang sudah diberi lubang pada ujungnya, dan juga menyiapkan tali dengan setiap 30cm diberi pembatas.

Cara membuatnya yaitu, anak cukup memasukkan potongan kain perca daun dan bunga secara bergantian pada setiap pembatan, dengan teknik meronce.

f. Menghias tempat snack

Kegiatan ini membutuhkan tempat snack (kardus kecil putih dan polos), gunting, lem dan kain perca batik.

Cara membuatnya yaitu dengan cara, siapkan tempat snack yang polos dan putih, kemudian diberi hiasan berupa menempelkan potongan-potongan kain perca batik yang sudah disiapkan peneliti pada setiap sisi tempat snack. Posisi penempelan sesuai selera dan kreasi anak.

Menurut peneliti, kegiatan ini mampu menarik minat anak, dan mampu menumbuhkan kreasi serta kreativitas anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan inovatif.

g. Membuat kolase

Kolase berasal dari bahasa Inggris yaitu *collage* yang artinya merekatkan. Jadi kolase dapat diartikan sebagai karya seni dengan merekatkan bahan bekas atau limbah kesuatu bahan datar seperti kertas. Kolase juga merupakan penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang datar (Nancy Beal dan Gloria Bley Miller, 2003:25).

Dari pengertian di atas, kain perca batik dapat digunakan sebagai media kolase. Karena kain perca batik yang melimpah,

aman, dan memiliki berbagai motif, corak dan warna yang menarik dapat menggugah minat anak untuk berkreasi dan meningkatkan kreativitasnya.

Alat dan bahan yang digunakan dalam seni kolase ini yaitu, kain perca batik, kertas putih, lem, pensil dan gunting.

Cara membuatnya yaitu anak dibebaskan menggambar pada kertas kosong dan kemudian anak menempelkan potongan-potongan kain perca batik tersebut sesuai gambar anak.

h. Membuat celengan

Alat dan bahan, kain perca batik, lem, kertas karton, dan gunting.

Sebelumnya peneliti sudah menyiapkan kertas karton berbentuk tabung sebagai celengan. Tugas anak hanya menempelkan potongan kain perca batik pada celengan tersebut dengan pola sesuai kreasi anak.

i. Membuat mahkota

Alat dan bahan, kertas karton yang sudah dibentuk melingkar, kain perca batik, dan lem.

Cara membuatnya yaitu, anak cukup menempelkan potongan kain perca batik pada setiap sisi mahkota sesuai dengan imajinasi anak.

j. Membuat boneka mini

Alat dan bahan yang perlukan yaitu, kain perca batik, dakron, mata boneka, benang, jarum dan gunting.

Cara membuatnya yaitu, anak diminta untuk memasukkan dakron pada kain perca batik yang sudah disiap peneliti, dengan bentuk lingkarang yang sudah dijahit. Kemudian, anak dapat menempelkan mata boneka pada kepala boneka dan menempelkan potongan kain perca lain di bagian bawah sebagai badan boneka.

k. Membuat mozaik

Mozaik yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan, kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem (Pamadhi dan Evan, 2011:138).

Dari penjelasan di atas peneliti menggunakan bahan utama mozaik dengan potongan-potongan kain perca batik. Alat dan bahannya yaitu, kain perca batik, kertas dan lem.

Cara pembuatan mozaik yaitu menempelkan potongan-potongan benda. Benda-benda tersebut ditempel dengan menggunakan lem, pada pola atau bidang gambar yang telah ditentukan.

1. Mebuat bunga

Alat dan bahan: kain perca batik, tusuk sate, dan tali. Cara membuatnya yaitu anak diminta untuk menggulung kain perca batik yang sudah disiapkan membentuk bunga mawar. Setelah itu, satungan dengan tusuk sate sebagai tangkai kemudia ditali dengan tali.

C. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang terbagi menjadi tiga tahapan yaitu, masa bayi dari usia 0-12 bulan, masa kanak-kanak atau balita dari usia 1-3 tahun, dan masa prasekolah dari usia 3-6 tahun (Wiyani, 2014:16).

Sedangkan menurut Suyadi dan Maulida (2013: 2) anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut dengan masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yaitu anak usia 0-6 tahun dimana pada usia ini anak memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sehingga membutuhkan stimulus yang baik agar dapat berkembang secara optimal, sehingga

anak usia dini memerlukan pendidikan baik informal, nonformal dan formal yang dilakukan dalam keluarga, lingkungan dan sekolah.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Rahmah (2012:11) menyebutkan sembilan perilaku khas anak prasekolah yaitu:

a. Egosentrisme

Menurut Monks dalam Rahma (2012:13) egosentrisme adalah pemusatan pada diri sendiri dan merupakan suatu proses dasar yang dijumpai pada tingkah laku anak. Egosentris pada anak ditandai dengan sifat yang susah berbagi dengan temannya. Anak cenderung memikirkan dirinya sendiri.

b. Banyak bicara

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah pesat, dimulai dari hanya menggunakan isyarat (tertawa dan menangis), berbicara sendiri (monolog), sampai memahami kalimat perintah. Hal tersebut yang mendorong anak untuk terus berbicara baik berbicara sendiri maupun dengan orang lain.

c. Bermain

Dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, dengan perasaan senang syaraf di otak anak akan saling berkoneksi dengan lebih cepat untuk membentuk sebuah memori baru. Hal tersebut yang menyebabkan anak mampu dengan dengan mudah belajar melalui bermain.

d. Ekspresif dan spontan

Pada masa ini anak cenderung lebih ekspresif dan spontan dalam mengungkapkan perasaannya, baik menunjukkan rasa gembira, sedih kecewa, takut dan lain sebagainya. Pada dasarnya ungkapan ekspresi anak dibagi menjadi tiga yaitu ekspresi untuk menunjukkan rasa senang, takut, dan marah.

e. Besarnya rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu pada anak sangatlah tinggi. Oleh karena itu sebagai orangtua hendaknya memiliki pengetahuan untuk menjawab pertanyaan anak. Karena dengan tidak menjawab pertanyaan anak, dapat menghambat kreativitas anak dalam bertanya.

f. Kaya imajinasi

Imajinasi merupakan alat untuk mengeksplorasi dunia dan sebagai alat untuk bereksperimen pengalaman dan perasaan mereka. Bentuk imajinasi pada anak berbagai macam, salah satunya yaitu berupa teman khayalan. Teman khayalan pada anak dapat berfungsi sebagai tempat untuk mencurahkan semua perasaan anak.

g. Berempati

Pada usia 4 tahun anak sudah mulai memasuki tahap bermain asosiatif, yaitu anak sudah mampu terlibat dalam permainan kelompok bersama teman-temannya, meskipun terkadang masih

ada pertengkaran. Pada masa ini anak sudah mampu merasakan apa yang dirasakan temannya. Misalnya ketika melihat temannya yang jatuh dan menangis, ia sudah mulai berempati dengan cara menolong temannya tersebut atau menengukannya agar tidak menangis lagi.

h. Memecahkan masalah

Kaitannya dengan memecahkan masalah dapat dilihat dari, ketika anak mengucapkan apa yang dia sukai dan apa yang tidak dia sukai. Kemampuan anak dalam menentukan salah-benar menjadikan anak untuk berusaha bersikap sesuai standar yang diterima oleh masyarakat.

i. Munculnya perilaku buruk

Pada fase ini perilaku membantah atau membangkan pada anak mulai muncul. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting untuk membentuk pribadi anak yang baik. Kebiasaan buruk pada anak usia ini apabila tidak ditangani akan dibawa hingga ia dewasa nanti.

Dari ke sembilan karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki kepribadian yang unik. Memiliki berbagai perilaku baik itu yang baik ataupun buruk. Perilaku pada anak usia dini akan dibawa hingga dewasa kelak, sehingga pentingnya peran orang tua dan guru dalam setiap fase perkembangan anak. Sebagai orang tua dan guru hendaknya

mengantisipasi adanya dampak buruk akibat pola perhatian dan pendidikan yang salah pada anak. Oleh karena itu pentingnya pendidikan bagi anak usia dini yaitu untuk membentuk pribadi yang baik pada anak.

3. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (14) berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan (Suyadi. 2013:17). Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Sehingga lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Sedangkan di dalam Permendiknas No. 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Dimana aspek perkembangan dan pertumbuhan anak bertambah yaitu aspek seni.

Pasal 28 menjelaskan tentang Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang mana dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. Jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Belajar (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan untuk jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk mengembangkan segala aspek pertumbuhan dan perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni secara maksimal. Sehingga fungsi dari PAUD itu sendiri sebagai fasilitator

untuk mengembangkan semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak agar tercapai secara maksimal dan optimal.

D. Kerangka Berfikir

Pekalongan yang merupakan kota batik atau kota kreatif dunia dengan penghasil batik terbesar di Indonesia terutama di pulau Jawa. Di Pekalongan juga terdapat banyak warga yang bekerja dibagian pembatikan seperti, membatik dan konveksi batik. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa Pekalongan juga menyisakan banyak limbah batik, baik yang masih bisa digunakan (kain perca) dan yang tidak (limbah pabrik). Kain perca batik yang melimpah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahkan juga sebagai peluang usaha untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Melimpahnya kain perca batik yang mana batik tersebut merupakan karya seni yang dihasilkan melalui proses kreativitas perajinnya, sehingga peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan menggunakan kain perca batik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal ini didukung dengan kain perca batik yang memiliki berbagai macam jenis warna, motif, dan corak yang menarik dapat merangsang anak untuk berkreasi sehingga dapat memunculkan kreativitas dan inovasi baru. Selain itu, tidak sedikit Taman Kanak-kanak di Pekalongan yang kurang akan media pembelajaran. Sekolah-sekolah tersebut lebih berpatokan dengan lembar kerja anak dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang monoton dan

meniru bagi anak sangat membosankan dan membuat anak kurang berkembang, sehingga dengan menggunakan kain perca batik anak mampu bereksplorasi dan menciptakan karya atau produk baru dari bahan tersebut.

Pada dasarnya semua orang dilahirkan dengan potensi dan kreativitas masing-masing. Kreativitas dapat meningkat kembali kepada dirinya sendiri dalam mengendalikan dirinya, selanjutnya perlunya dorongan atau rangsangan dari orang lain dan lingkungannya. Dalam pengembangan kreativitas pada anak tentunya harus disertai pengawasan dan diberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi agar dapat berfikir kreatif dan mampu menciptakan inovasi baru secara baik dan optimal, untuk memperjelas kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut,

2.1 Gambar Kerangka Berfikir Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun



E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:111). Sedangkan menurut Deni Darmawan (2013:120) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat dibuat rumusan hipotesis, yaitu:

1. H_0 : Tidak ada peningkatan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran kain perca batik.
2. H_a : Ada peningkatan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran kain perca batik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian “Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan”, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak setelah diberikannya strategi pengembangan kreativitas 4P (pribadi, pendorong, proses dan produk) dengan menggunakan media kain perca batik.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Hendaknya guru memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya sebagai media pembelajaran, seperti perca batik yang aman dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah.
- b. Hendaknya guru tidak berpatokan pada lembar kerja anak pada kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- c. Hendaknya guru memahami setiap karakteristik peserta didiknya agar lebih mudah dalam meningkatkan bakat dan kreativitas anak.
- d. Perlunya menjalin kerja sama dengan orang tua murid dalam pengembangan kreativitas anak.

2. Bagi Sekolah

- a. Perlunya penambahan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.
- b. Perlunya diadakan pelatihan terhadap guru dalam pengembangan media pembelajaran.
- c. Perlunya komunikasi dengan orangtua anak tentang setiap perkembangan anak.
- d. Pemanfaatan kain perca batik dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kreativitas anak dengan pemanfaatan limbah atau media yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hajaj, Yusuf Abu. 2010. *Kreatif Atau Mati*. Solo : Ziyad Visi Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gravindo.
- Aunillah, Nurla Isna. 2015. *Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dewi, Ni Wayan Risna, Gede Raga dan Mutiara Magta. 2014. Penerapan Teknik Mozaik Berbantuan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak. *e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Din*. 2(1).
- Hamidin, Aep S. 2010. *Batik Warisan Asli Indonesia*. Yogyakarta: Narasi.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Martinis. 2012. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Melukis Menggunakan Sikat Gigi Taman Kanak-Kanak Padang. *Journal Pesona PAUD*. 1(1).
- Mukminin, Amirul. 2010. *Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Aanak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mukminin, Amirul dan Dwiana Zahriatu Nisa. 2014. *Developing Young Children's Creativity through "Batik" Painting Activities in Pembina State Kindergarten of Pekalongan*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>. <diunduh tanggal 11 Januari 2017>
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nisa, Dwiana Zahriatu. 2013. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membatik Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pekalongan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014*.

- Pusari, Ratna Wahyu. 2014. *Increasing Creativity on Early Childhood Education Teachers Through Educational Toys*. *Indonesian Journal of Childhood Education Studies*. Halaman 108-113. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>.
- Rahmah, Nur Faizah. 2012. *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini*. Surakarta: CV Adi Citra Cemerlang.
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Risqiana, Eky. 2012. *Pemanfaatan Kain Perca Batik yang Melimpah dan Terabaikan sebagai Bahan Pembuatan Bros Petik (Perca Batik) Di Desa Paweden, Kecamatan Buaran, Kabupaten Pekalongan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Shofiyanti. 2012. *Peningkatan Motorik Halus Melalui Pemanfaatan Limbah Kain Perca sebagai Alternatif Media Penunjang Di Pembelajaran Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sundayana, Rosita. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Pos Dakarya.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.