

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA

Dwi Nurhayati Adhani

Nina Hanifah

Imro'atun Hasanah

Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura

email: *adhaniuwi@gmail.com*

Abstract:Improving Craetivity children with playing colour. Children not need social emotional, language, motoric, moral development but also need creativity development. Creativity is ability to produce something new. This study aims to determine creativity development between playing (with coconut pulp). . This research is done by collecting data from various ways that is observation, interview, documentation. The result of this study can be conclude that in RA Muslimat NU 107 Duduk Sampeyan improvement when using playing with coconut pulp. From the results of this study, it can be appealed to early childhood educators to apply byplaying coconut pulp to improve the creativity of children.

Key words: Language, Flash Card, Early Childhood

Abstrak: Meningkatkan Kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna. Anak tidak hanya memerlukan perkembangan sosial emosional, motorik, moral, bahasa akan tetapi mereka jugamerlukan kreativitas. Kreativitas adalah suatu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak pada anak usia dini dengan menggunakan permainan dengan media ampas kelapa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa di RA Muslimat NU 107 Duduk Sampeyan terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dihibau bahwa kepada para pengajar PAUD dapat memberikan alternative pengajaran dengan menggunakan media ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain Dengan Ampas Kelapa, Anak Usia Dini

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Anak-anak adalah generasi yang akan membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang lebih maju dengan kemampuan yang mereka miliki dan telah diasah dari sejak usia dini. Dari generasi ke generasi suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya, baik secara formal maupun non formal. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya.

Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun (Fadlillah, 2013: 18). Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Pembentukan karakter dan kepribadian anak dimasa yang akan datang banyak sekali yang harus dikembangkan. Salah satu cara untuk mengembangkan pendidikan karakter dan kepribadian anak usia dini adalah melalui pendidikan.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. (Slamet Suyanto, 2015: 3) Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Siswa Taman Kanak-Kanak adalah anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Keegiatannya mencakup kegiatan pendidikan, penanaman nilai, sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa ini merupakan masa anak yang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan. Setiap anak mempunyai

potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi tersebut meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognisi, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa perkembangan di TK adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak karena anak usia dini proses perkembangannya terjadi secara pesat dan fundamental.

Seiring dengan betapa pentingnya pendidikan dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, Taman Kanak-Kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulasi-stimulasi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu dalam sebuah kegiatan yang dibuat berdasarkan pada tahap pencapaian perkembangan anak. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah potensi keterampilan dan daya cipta yang berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya.

Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa terkecuali. Namun setiap manusia memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru, maupun modifikasi atau perubahan dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada. Orang yang kreatif adalah orang yang lancar menanggapi suatu masalah, mudah menyesuaikan diri, memiliki keaslian dalam

berkarya, dan mampu berpikir secara integral. (Sumant, 2005: 38) Anak yang memiliki kreativitas tinggi adalah mereka yang memiliki kelancaran tanpa mengalami tersendat-sendat dan putus-putus dalam hal mengemukakan ide dan memiliki keaslian dalam memberikan suatu karya atau hasil yang unik dan luar biasa. Jika konsep ini dikaitkan dengan kreativitas anak, anak yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu karya yang benar-benar baru atau modifikasi dari berbagai cara belajar yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Bentuk pengembangan kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru maupun kreativitas anak yang berbeda-beda, melainkan karena strategi pembelajaran yang tepat dari seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan seni kreativitas. Guru yang kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar. Karakteristik anak usia dini meliputi bersifat unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar, semakin menunjukkan minat terhadap teman. (Fadlillah, 2013: 57)

Kenyataannya di beberapa daerah di Indonesia, dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini guru banyak yang menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) setiap harinya. Berdasarkan observasi di beberapa daerah, guru beralasan sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga guru mengajar hanya terpaku pada LKS. Kegiatan yang melibatkan LKS ini kurang mengajak anak dalam memainkan imajinasi dan produk baru

untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif. Selain itu juga guru kurang memperhatikan bagaimana tingkat pencapaian perkembangan yang harusnya terjadi sesuai tahap usia anak. Pencapaian tingkat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sudah tertuang dalam Permendikbud 146 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)*. No. 146) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, tanah liat, dan pasir), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).

Kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Dudusampeyan kabupaten Gresik, belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Permasalahan ini yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis, maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan ketika siswa sedang mewarnai gambar dan memberi hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua siswa kelompok B memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik. Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi tidak semangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna. Dari 12 anak dalam satu kelas, terdapat 1 anak masuk dalam kategori kreativitas tinggi, 3 anak masuk dalam kategori kreativitas cukup, dan sisanya 8 anak masuk dalam kategori kreativitas kurang.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti bersama guru merasa sangat perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas tentunya harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai apa yang diinginkan. Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui bermain warna dengan ampas kelapa. Metode bermain merupakan metode yang sangat cocok dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, tentunya juga untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. (Fadlillah, 2013: 61) Kegiatan bermain merupakan cara yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk pengembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ada beberapa definisi yang dikemukakan para ahli. Hopkin menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. (Muslich, 2009:8)

Model Kemmis dan McTaggart

Sebenarnya ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tetapi yang paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart.

Model Kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam Kemmis & McTaggart komponen *acting* (tindakan) dan *observing* (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Hal ini didasari bahwa pada kenyataannya penerapan tindakan dan pengamatan tidak dapat dipisahkan. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keempat komponen dalam model Kemmis & McTaggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri daritahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*) dan refleksi (*reflect*).

Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Banyaknya siklus tergantung pada permasalahan yang dipecahkan. Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan peneliti dicapai. Berikut gambaran dari rancangan model Kemmis & McTaggart. (Arikunto, 2006:91) Penelitian tindakan yang peneliti lakukan ini mengacu pada model Kemmis & Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Alasan peneliti memilih metode ini karena dalam model penelitian tindakan kelas Kemmis & Taggart lebih spesifik terinci mulai dari proses perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sehingga dalam hal ini mempermudah penulis untuk melakukan penyusunan sebelum tindakan, melakukan pengamatan, serta merefleksikan kembali tindakan yang dilakukan.

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 - 6 tahun. Dalam pasal 28 Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No. 20/2001 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam usia rentang usia 0-6 tahun. Menurut rumpun ilmu PAUD dan Penyelenggarannya, dibeberapa

negara PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. (Fadlillah, 2012: 18)

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat. (Fadlillah, 2012: 18)

1. Unik, Sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan masing-masing.
2. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
3. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi jika anak dihadapkan pada aktivitas baru dan menantang.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.
5. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
6. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
7. Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak saja senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia

seniri juga senang bercerita kepada orang lain.

8. Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakannya.
10. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Prinsip-prinsip teoritis dalam pendidikan anak usia dini. Suyadi mengutip pendapat Tina Bruce yang telah merangkum sepuluh prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut (Suyadi: 2013, 28):

1. Masa kanak-kanak adalah dari kehidupannya secara keseluruhan. Masa ini bukan dipersiapkan untuk menghadapi kehidupan pada masa yang akan datang, melainkan sebatas optimalisasi potensi secara optimal.
2. Fisik, mental dan kesehatan sama pentingnya dengan berfikir maupun

aspek psikis (spiritual) lainnya. Oleh karena itu, keseluruhan (holistic) aspek perkembangan anak merupakan pertimbangan yang sama pentingnya.

3. Pembelajaran pada usia dini melalui berbagai kegiatan saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga pola stimulasi perkembangan anak tidak boleh sektoral dan parsial, hanya satu aspek perkembangan saja.
4. Membangkitkan motivasi intrinsik (motivasi dari dalam diri) anak akan menghasilkan inisiatif sendiri (*self directed activity*) yang sangat bernilai dari pada motivasi ekstrinsik.
5. Program pendidikan pada anak usia dini perlu menekankan pada pentingnya sikap disiplin karena sikap tersebut dapat membentuk watak dan kepribadiannya.
6. Masa peka (usia 0-3 tahun) untuk mempelajari sesuatu pada tahap perkembangan tertentu, perlu diobservasi lebih detail.
7. Tolak ukur pembelajaran PAUD hendaknya bertumpu pada hal-hal atau kegiatan yang telah mampu dikerjakan anak, bukan mengajarkan hal-hal baru kepada anak, meskipun tujuannya baik karena baik menurut guru dan orang tua belum tentu baik menurut anak.
8. Suatu kondisi terbaik atau kehidupan terjadi dalam diri anak (*innerlife*), khususnya pada kondisi yang menunjang.
9. Orang-orang sekitar (anak dan orang dewasa) dalam interaksi merupakan sentral penting karena mereka secara otomatis menjadi guru bagi anak.
10. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini merupakan interaksi antara anak, lingkungan, orang dewasa dan pengetahuan.

Bermain Warna dengan Ampas Kelapa

Bermain merupakan aktivitas yang disukai oleh banyak orang, bukan hanya anak-anak tetapi orang dewasa juga menyukainya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa “bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” (Fadlillah, 2013:168) Bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. secara normal tidak ada seorang pun yang tidak menyukai bermain. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir. (Fadlillah, 2013:168) Menurut Hurlock menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Berdasarkan berbagai pengamatan terhadap kegiatan anak-anak dalam bermain, dan berbagai hasil kajian beberapa ahli perkembangan anak, dapat disimpulkan berbagai jenis permainan pada anak usia dini adalah sebagai berikut (Mulyasa, 2014: 166):

1. Bermain sosial

Pengembangan bermain sosial gurulah yang mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Patern mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partisipasi seseorang dalam bermain, yaitu:

a. *Unoccupid Play* (tidak peduli)

Adalah kegiatan bermain ketika anak hanya mengamati kejadian yang menarik perhatiannya.

b. *Solitary Play* (bermain soliter)

Adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak, dan

ketika bermain tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain di sekitarnya.

c. *Onlooker Play* (bermain sebagai penonton)

Adalah bentuk bermain ketika anak hanya sebagai penonton saja, anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama.

d. *Parallel Play* (bermain paralel)

Merupakan kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing bermain sendiri.

e. *Assosiative Play* (bermain bersama)

Adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh beberapa anak bersama-sama, tetapi tidak ada pengaturan.

f. *Cooperatif Play* (bermain bersama)

Adalah kegiatan bermain ketika masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dalam mencapai tujuan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain.

2. Bermain dengan benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Piaget (1962) mengemukakan beberapa tipe bermain dengan benda yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain

dengan aturan. Bermain praktis adalah bermain ketika anak-anak melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Bermain simbolik anak menggunakan daya imajinasinya. Bermain dengan aturan dapat dilakukan secara optimal apabila syarat-syarat dalam bermain dipenuhi dan dipatuhi oleh semua anak yang sedang bermain. Syarat-syarat tersebut antara lain berkaitan dengan waktu, tempat, peralatan, teman, dan aturan.

3. Bermain peran

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Tujuan bermain peran dalam pendidikan anak usia dini yaitu usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeran, dan diskusi.

Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, didalam bermain dapat menambah tentang logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke mengemukakan manfaat bermain adalah (Martuti, 2008: 45):

1. Meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
2. Mengaktifkan semua panca indera anak.
3. Meningkatkan kognitif anak.
4. Memenuhi kengin tahanan pada anak.

5. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
6. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
7. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Selain manfaat-manfaat di atas, dalam kajian psikologi disebutkan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak (Fadlillah, 2012: 170):

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.

2. Dorongan berkomunikasi

Bermain yang dilakukan bersama anak-anak lain secara tidak langsung dapat membantu anak untuk berkomunikasi secara baik.

- a. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Sebagai sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- b. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan. Berfungsi sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dalam kesehariannya.
- c. Sumber belajar. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari rumah dan sekolah.
- d. Rangsangan bagi kreativitas. Bermain dapat merangsang kreativitas anak, baik permainan

yang sifatnya mandiri maupun kelompok.

- e. Perkembangan wawasan diri. Anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain,
- f. Belajar bermasyarakat. Mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.
- g. Standart moral. Anak akan belajar untuk mengikuti aturan-aturan dalam permainan tersebut yang telah ditentukan.
- h. Belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin. Adakalanya permainan tertentu hanya dapat dilakukan berdasarkan jenis kelamin.
- i. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Bermain bersama orang lain, anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta. (KBBI, 1990: 465)

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap

perkembangan. (Euis Kurniati & Yeni Rachmawati, 2010 : 13)

Ciri-Ciri Anak Kreatif

Menurut Utami Munandar menyebutkan ciri-ciri anak kreatif adalah (Utami Munandar, 1999: 5):

1. Selalu ingin tahu
2. Memiliki minat yang luas
3. Menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif
4. Berani mengambil resiko dengan perhitungan
5. Tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pada model ini, komponen tindakan dan pengamatan dilaksanakan pada waktu yang sama. Rancangan siklus penelitian seperti yang dikembangkan oleh Arikunto bahwa rancangan PTK terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah dalam siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Langkah-Langkah Penelitian Siklus I

1. Perencanaan (*planing*)

Yakni perencanaan penelitian langkah awal sebelum melakukan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan surat izin untuk melakukan penelitian tindakan di RA Muslimat NU 107 Khodijah dengan tanda tangan dan stempel yang sah.
- b. Guru bersama peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

- c. Menyusun lembar observasi untuk ketertalaksanaan bermain warna dengan ampas kelapa, lembar observasi kreativitas anak dan angket untuk mengukur kreativitas anak.

- d. Peneliti memberi penjelasan kepada guru mengenai bermain warna dengan ampas kelapa dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika berbicara.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan yang akan dilakukan meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan keperluan untuk bermain (ampas kelapa, pewarna, tempat duduk siswa/guru, media untuk bermain, dan sebagainya).

- b. Guru melaksanakan kegiatan bermain warna dengan ampas kelapa berdasarkan RPPH yang telah disusun di tahap perencanaan.

3. Pengamatan (*observing*)

Selama pelajaran berlangsung dilakukan observasi untuk melihat seberapa banyak anak yang bermotivasi terhadap bermain warna. Hal-hal yang diamati dalam tahap ini berdasarkan lembar observasi untuk guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain melakukan pengamatan, pada tahap ini juga melakukan dokumentasi kegiatan bermain.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan setelah guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian mendiskusikan dan melakukan wawancara bersama peneliti untuk mengevaluasi implementasi rancangan tindakan. Hasil refleksi dari tindakan akan dijadikan pertimbangan dalam menyusun rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

Langkah-Langkah Penelitian Siklus II

Siklus kedua ini dilakukan apabila siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus kedua ini bertujuan untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi atau ditemukan pada siklus pertama. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus kedua ini juga sama dengan tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus pertama. Kreativitas anak pada kegiatan bermain warna dengan ampas kelapa pada siklus kedua diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih optimal daripada siklus pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan, merupakan satu dari dua sekolah TK yang berada di desa Kramat kecamatan Duduksampeyan kabupaten Gresik. Muslimat NU 107 Khodijah merupakan sekolah TK tertua yang berada di desa Kramat Duduksampeyan. RA Muslimat NU 107 Khodijah ini terdiri dari ruang kantor, beserta ruang kelas A dan B. Selain itu RA Muslimat NU 107 Khodijah ini ditunjang dengan kamar mandi, halaman untuk bermain outdoor, dan kantin sekolah yang jaraknya sangat berdekatan dengan sekolah. alat permainan yang terdapat di luar ruangan yaitu: Prosotan, jungkat-jungkit, serta ayunan. Sedangkan fasilitas yang ada di dalam kelas yaitu: rak buku dan tas, papan tulis, meja, kursi, kipas, rak tempat mainan, serta beragam peralatan pembelajaran beserta PE yang menunjang.

Kurikulum yang digunakan di TK ini merupakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pelaksanaan kurikulum di TK ini masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari pembelajaran yang diterapkan dalam kesehariannya. Di TK ini menggunakan LKS sebagai buku pegajar utama, bahkan bisa dikatakan LKS wajib ada setiap harinya. Penyusunan RKH dan RKM, tidak dilakukan

setiap harinya. Walaupun demikian, tetapi pembelajaran dalam TK ini disesuaikan dengan tema dan sub tema yang diperuntukkan usia TK.

Hasil penelitian dalam penelitian tindakan ini menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dibenarkan dengan adanya data prosentase yang diperoleh pada kondisi awal adalah 25%, (Belum Berkembang) hampir semua anak belum memiliki kemampuan kreativitas yang baik. Siklus I didapat prosentase 50,53% (Mulai Berkembang) dengan dua anak yang (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan pencapaian pada siklus II sebesar 83,11% (Berkembang Sangat Baik). Siklus II ini sedikit anak yang mendapat (Berkembang Sesuai Harapan).

Menurut seorang psikolog terkenal Erick Erikson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. (Santrock, 2007: 343) Pemunculan kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Sehingga peran orangtua dan guru sangat diperlukan dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Suratno mengartikan kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. (Suratno, 2005: 24) Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya.

Hal tersebut juga didukung karena adanya hasil wawancara yang telah dikemukakan kepada guru yang mengajar kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan. Guru menyatakan bahwasannya kemampuan anak dalam mengenal warna lebih baik dari sebelumnya. Kendala yang sering dialami yakni kesulitan anak dalam kegiatan. Kendala tersebut dapat diatasi dengan adanya perlakuan yang menarik dan semakin meningkat setiap

pertemuannya. Sehingga menarik perhatian anak dan membangun kreativitas anak. sebelum memberikan perlakuan tentunya peneliti terlebih dahulu mencari kendala dan perlakuan yang pernah diterapkan di RA Muslimat ini.

Keterkaitan kreativitas anak dengan disiplin Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 1
Bagan Keterkaitan Kreativitas dengan Disiplin PAUD

Motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak. Motorik halus dapat dikatakan erat kaitannya dengan kreativitas anak, dimana dalam kegiatan kreativitas menggunakan juga aspek motorik halus. Misalnya dalam kreativitas menggambar, menulis, membentuk, dan koordinasi mata tangan lainnya, kegiatan tersebut termasuk motorik halus. Kesenian merupakan keahlian membuat karya yang bermutu. Kesenian merupakan disiplin PAUD yang erat kaitannya dengan kreativitas. Karena kesenian merupakan hasil dari kreativitas anak dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Pedagogik adalah ilmu atau seni dalam menjadi seorang guru. Istilah ini merujuk pada strategi pembelajaran atau gaya pembelajaran. Pedagogik juga kadang-kadang merujuk pada penggunaan yang tepat dari strategi mengajar. Ilmu pedagogik juga berkaitan dengan kreativitas, karena kreativitas bisa diajarkan

dan digunakan sebagai modal untuk mengajar. Minat dan bakat merupakan segala kemampuan dan keinginan seseorang atas potensi yang dimilikinya untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Minat dan bakat anak merupakan disiplin PAUD, karena melalui kreativitas akan terbentuk minat anak dan bakat anak untuk mencapai sebuah keunggulan setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Euis., K & Yeni., R. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fadlillah. 2013. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Gelora Aksara Pratama. Hlm. 343
- KBBI. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Martuti. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Warna.
- Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Jakarta: Pustaka Jaya. Hlm. 8
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)*. No. 146
- Slamet, S. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Din*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung : Rosdakarya
- Utami, M. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta Grasindo