**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuhkembangkan anak dan pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan,keterampilan dan daya cipta anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.Sedangkang ruang lingkup Bidang pengembangan yang harus dicapai anak terintegrasi dari aspek pemahaman nilai-nilai dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosinal.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas: (1) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan , (2) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan,(3). Standar Isi,proses,penilaian dan (4).Standar Sarana dan Prasarana, pengelolaan, dan Pembiayaan.

1

Pendidkan bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut termasuk yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa.

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup,kita menghadapi macam-macam tantangan,baik dari segi bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial.

Salah satu kendala utama dalam studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai yang diwarisi orang yang berbakat luar biasa atau jenius. Kreativitas diasumsikan sebagai suatu yang dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan oleh pendidikan untuk mempengaruhinya. Kendala koneptual lainnya terhadap ‘gerakan kreativitas’terletak pada alat ukur (tes) yang biasanya dipakai sekolah-sekolah yaitu tes intelejensi tradisional yang mengukur kemampuan siswa untuk belajar dan tes prestasi belajar untuk menilai kemajuan siswa selama program pendidikan baik tes intelejensi maupun tes prestasi belajar kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas untuk mencari jawaban yang benar (berpikir konvergen). Kemampuan berpikir difergen dan kratif yakni menjajaki berbagai kemungkinan atas jawaban atas suatu masalah jarang di ukur. Dengan demikian pengembangan kemampuan mental-intelektual anak secara utuh dapat diabaikan. Salah satu usaha yang menarik perhatian para pakar dan masyarakat pada umumnya yaitu hubungan antara intelejensi dan kreativitas. Apakah orang yang intelejensinya tinggi juga kreatif,atau apakah orang yang kreatif selalu mempunyai intelejensi yang tinggi? Kemampuan berpikir konvergen mendasari tes intelejensi tradisional dan kemampuan berpikir divergen merupakan indikator dari kreativitas.

Tak seorang pun akan mengingkari akan mengingkari bahwa kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah. Kedua lingkungan pendidikan adalah berfungsi sebagai pendorong (press) dalam pngembangan kreativitas anak. Dalam masa sekarang denagan kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang tehnologi dan ilmu pengetahuan, pendidik tak mungkin meramalkan dengan cepat pengetahuan apa yang dibutuhkan anak untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan apabila dia dewasa. Sebagai pendidik harus mengembangkan kemmpuan anak didiknya untuk menjadi manusia yang inovatif dan kreatif sedangkan untuk saat ini kemampuan kreatif seseorang sering begitu ditekan oleh pendidikan dan pengalaman sehingga dia tak dapat mengenali sepenuhnya potensinya apalagi mengembangkannya. Jika dia dapat dibantu dalam hal ini maka dapat mencapai perwujudan sepenuhnya, apapun tingkat kapasitas pembawaanya. Banyak orang memiliki benih-benih kekreativan tetapi lingkungan gagal untuk memerikan pupuk yang tepat untuk pertumbuhannya.

Sebagai negara berkembang Indonesia membutuhkan tenaga-tenaga kreatif untuk kebutuhan pribadi dan kebutuhan mayarakat dan negara. Mengingat bahwa kreativitas merupkan bakat yang potensial dimiliki oleh setiap orang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah dsatu masalah yang kritis adalah bagaimana menemukenali (mengidentifikasi) potensi kreatis anak didik dan bagaimana dapat mengembangkan melalui pengalaman pendidikan.

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya dimana pun dia berada dapat menunjang dan menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa untuk kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Untuk mencapai itu, perlu digunakan metode pengajaran yang sesuai pendidikan anak Taman Kanak-Kanak, Salah satunya adalah bermain melalui dengan media kertas. Seperti yang dikemukakan Alexander (1980) bahwa ada hubungan kuat antara bermainnya anak dengan kreativitas, anak yang tergolong tinggi bermainnya maka tinggi juga kreativitasnya.

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi untuk menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium anak untuk mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Bermain melalui media kertas merupakan eksplotasi atau ekprimen mengunakan kertas menjadi satu kerativitas yang baru seperti membuat jembatan, membuat pohon, membuat mobil, atau membuat robot.

Berdasarkan observasi awal fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang penulis menemukan kreativitas anak belum berkembang dengan baik, itu terlihat apabila kegiatan menggunakan media kertas anak hanya dapat melipat dan membuat bola yang mana lasimnya sering dilakaukan sebelumnya, ketika anak diajak untuk membuat sesuatu yang baru anak tidak mampu melakukan itu dan kebanyakan mereka kebingungan atau duduk diam tampa melakukan kegiatan apapun sebab mereka tidak tahu apa yang mereka harus lakukan. Hal ini menjadi fenomena yang harus dicari jalan keluarnya. .

Oleh karena itu,untuk mengetahui permasalahan sebenarnya secara tepat dan akurat diperlukan suatu kajian enpirik (penelitian) sebagai upaya pelaksanaan perbaikan pendidikan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang. Diharapkan guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik sehingga dapat menjadi dasar yang kuat dalam melakukan upaya-upaya preventif maupun upaya korektif barkaitan masalah tersebut di atas. Berdasarkan uraian maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitan yang berjudul: “Peningkatan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang”.

**B. Fokus Penelitian**

Dari latar belakang di atas penulis merumuskan masalah penelitian : Bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang”.

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas pada anak TK.

**D. Manfaat Hasil Penelitian**

1.Mamfaat teoritis

Sebagai penambahan khasanah keilmuan ,khususnya dalam teknologi pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas.

2. Mamfaat Praktis

a. Sebagai panduan guru dalam melakukan upaya peningkatan kreativitas melalui bermain dengan media kertas.

b. Sebagai pilihan/ alternatif model pembelajaran bagi guru TK untuk memotivasi anak.

c. Merupakan promosi pendekatan pembelajaran yang bersifat inovatif dan konstruktif dan sesuai dengan hakikat belajra yang sebenarnya yakni belajar berpusat pada anak bukan pada guru.

d. Sebagai temuan pembelajaran kreativitas dalam pembelajaran dalam kegiatan melipt kertas yang diadopsi dari pembelajaran yang relevan.

**BAB II**



**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Tinjauan Kreativitas**

**1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas didefinisiskan secara berbada-beda ,sehingga banyaknya defenisi tentang kreatifitas. Tergantung pada bagaimana orang mendefinisiskannya dan dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Pengertian kreativitas ditinjau dari segi kreatif, menurut Hulbeck (Munandar, 2004: 20) “bahwa tindakam kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sementara Sternberg (Munandar, 2004: 28) mendefinisikan “kreatifitas sebagai titik pertemuan yang khas antara tiga antribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/ motivasi”. Bersama-sama ketiga segi alam pikiran tersebut membantu memahami apa yang melatar belakangi individu kreatif.

Wikipedia Indonesia (2009) mengatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada). Menurut Santoso (2009) “kreativitas adalah proses timbulnya ide baru, sedangkan inovasi adalah pengimplementasian ide itu sehingga dapat merubah dunia”.

Menurut Kartono (1989: 23) kreativitas adalah” proses mental yang unik semata-mata dapat dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dan orisinil”. Sedangkang Menurut Trijanta (1989: 20) kreativitas adalah “kegiatan otak yang teratur, Komprehensif dan imajinatif menuju suatu hasil yang orisinil sehingga kreativitas dikatakan sesuatu yang kreatif dan inovatif”. Secara lengkap Hurlock (1989: 4) bahwa kreativitas adalah:

7

“Kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi,produk atau gagasan apa saja pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, ia mungkin menyangkut pembentukan pola baru atau gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pengcangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan bukan fantasi semata. Walaupun merupakan yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat bersifat presedural dan metodologis”.

Rhodes (Semiawan 1997:104) meninjau “kreativitas bukan sekedar proses dan hasil kreatif”. Ia merumuskan bahwa kreativitas bukan hanya dari proses atau pun hasil, tetapi ia lebih menekankan kepada istilah pribadi (person), dorongan, proses, dan produk atau yang dikenal dengan *“Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product”*.

1. Kreativitas sebagai pribadi (Person Creativity), kreativitas ini mencerminkan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapan-ungkapannya yang muncul dari pemikiran divergen artinya berpikir dengan pengetahuan untuk mencari sebanyak-banyaknya kemungkinan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan merupakan ekspresi tertinggi individualitas manusia, namun yang harus dipahami bahwa setiap orang memiliki ciri-ciri kreativitas tertentu hanya bidang dan derajatnya berbeda dan itu terlihat dalam bidang pengembangan bahasa dan kognitif.

2. Kreativitas sebagai tekanan/ pendorong, kreativitas ini diartikan sebagai kondisi dari dalam (rasa ingi tau) dan dari luar dirinya (karena adanya sarana dari orang tua atau guru) lebih kongkriknya situasi kehidupan atau lingkungan sosial atau cultur dan kerja yang memberikan kemudahan mendorong penampilan pikiran dan tindakan yang kreatif dan itu terlihat dalam bidang pengembangan moral, seni dan sosial emosional.

3. Keativitas sebagai proses, kreativitas ini mengandung makna kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna bagi dirinya sebagai aktivitas yang sangat menyenangkan yang menunjukkan kelancaran dalam berbagai hal dan mampu membalik, memutar ide, materi menjadi materi baru tidak biasa serta orisinilitas dalam berpikir dan itu terlihat dalam bidang pengembangan kognitif dalam hal ini daya pikir dan sains anak..

4. Keativitas sebagai produk, kreativitas ini menciptakan sesuatu yang baru,orisinil dan bermakna bagi individu. Kreativitas ini muncul dari pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman diri sendiri,orang lain maupun dari dunia nyata. Konsep ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan *(press)* dari lingkungan menghasilkan product kreatif dan itu terlihat dalam bidang pengembangan motorik, dimana anak mampu menghasilkan karya yang baru seperti membuat jembatan, pohon, mobil, robot dari kertas atau bahan lainnya.

Susanto, (2011: 117) indikator kreativitas anak adalah “1) kelancaran, 2) keluwesan, 3) orisinalitas, 4) mengelaborasi”. Masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

1. Kelancaran/ *fluency*; maksudnya kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan dengan cepat.
2. Keluwesan/ *Flexibility*; kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan masalah di luar kategori yang biasa.
3. Orisinalitas/ *Originality;* kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang unik atau luar biasa.
4. Mengelaborasi/ *Elaboration* (keterperincian), kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan detail-detail dari suatu objek.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru didalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermamfaat. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. Kreativitas merupakan proses bukan hasil

 Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok.

1. Kreativitas mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik berentuk lisan atu tulisan, maupun konkret atau abstrak.
2. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir tidak sinonim dengan kecerdasan yang mengcakup kemampuan mental selain berpikir.
3. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diperoleh.
4. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dkendalikan yang menjurus kearah berapa bentuk prestasi.

 **2. Teori- Teori Kreativitas**

Makna dari pengembangan kreativitas berkaitan dengan kualitas perwujudan diri, peningkatan kemampuan berfikir kreatif. Adapun teori-teori mengenai pengembangan kreativitas diantaranya :

1. Teori Psikoanalisis

Menganggap bahwa proses ketidaksadaran melandasi kreativitas. Kreativitas merupakan manifestasi dari kondisi psikopatologis.

1. Teori Assosiasionistik

Memandang kreativitas sebagai hasil dari proses asosiasi dan kombinasi antara elemen-elemen yang telah ada, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

1. Teori Gestalt

Memandang kreativitas sebagai manifestasi dari proses tilikan individu terhadap lingkungannya secara holistik.

1. Teori Eksistensial

Mengemukakan bahwa kreativitas merupakan proses untuk melahirkan sesuatu yang baru melalui perjumpaan antara manusia dengan manusia, dan antara manusia dengan alam. Teori eksistensial ini, setiap perilaku kreatif selalu didahului oleh ‘perjumpaan’ yang intens dan penuh kesadaran antara manusia dengan dunia sekitarnya.

1. Teori Interpersonal

Menafsirkan kreativitas dalam konteks lingkungan sosial. Dengan menempatkan pencipta (kreator) sebagai inovator dan orang di sekeliling sebagai pihak yang mengakui hasil kreativitas. Teori ini menekankan pentingnya nilai dan makna dari suatu karya kreatif. Karena nilai mengimplikasikan adanya pengakuan sosial.

1. Teori Trait

Memberikan tempat khusus kepada usaha untuk mengidentifikasi ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik utama kreativitas.

 **3. Ciri-Ciri Kreativitas**

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

Ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri non
kognitif. Menurut Supriadi dalam Racmawati & Kurniati (2010) menyatakan bahwa pemaduan ciri kognitif dan ciri afektif dalam pengembangan kreativitas dimaksudkan agar kreativitas yang dimiliki individu itu dapat terwujud secara nyata. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan ketrampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap, perasaan dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas.

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif dan kognitif antara lain :

1. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan affektif meliputi : rasa ingin tahu, bersifat imaginativ, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai.
2. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognitif meliputi : ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, ketrampilan berpikir orisional, ketrampilan merinci atau mengelaborasi serta ketrampilan menilai.

Ciri kreativitas digolongkan kedalam dua bagian yaitu anak yang
kreativitasnya tinggi dan anak yang kreativitasnya rendah. Anak yang kreativitasnya tinggi cenderung lebih ambisius, mandiri, otonom, cenderung percaya diri, efisien dalam berpikir, tertarik pada hal-hal yang komplek dan perspektif, mampu mengambil resiko. Sedangkan anak yang rendah kreativitasnya kurang memiliki kesadaran diri akan arti hidup sehat dan sejahtera, kurang bisa mengendalikan dirinya dan kurang efisien dalam berpikir.

Pada dasarnya seorang anak selalu mencotoh orang tua dan ingin
mandiri seperti apa yang diperbuat orang tua. Dengan meniru orang tua, anak akan menunjukkan kreativitasnya, anak yang kreatif biasanya lebih percaya diri, penuh inisiatif, terbuka terhadap pengalaman yang baru, luwes dalam berpikir dan selalu ingin mandiri. Anak yang ingin mandiri pada dasarnya ingin mendapatkan pengakuan dari orang tua bahwa pada diri anak sudah tumbuh menuju kearah kedewasaan. Anak sudah mulai tidak senang diatur dan dikekang apalagi dipaksa. Kebebasan merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam diri anak. Bahwa tujuan anak melakukan sesuatu yang menarik perhatian orang lain karena anak ingin mengetahui bagaimana reaksi orang lain karena anak tersebut ingin memperhatikan kepada orang tua maupun orang yang ada disekelilingnya bahwa kehadiranya perlu diperhatikan dan diakui. Hal itu mencerminkan kreativitas alamiah anak usia dini.

Adapun ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak khususnya pada anak usia prasekolah, seperti:

* 1. Senang menjajaki lingkunganya.
	2. Mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan haus akan pengalaman
	3. Rasa ingin tahu mereka besar, karena itu mereka suka mengajukan pertanyaan, dan seakan-akan tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan.
	4. Anak usia prasekolah bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagai mana adanya, tanpa merasakan hambatan, seperti tampak pada orang dewasa.
	5. Anak usia prasekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru; ia senang “berpetualang”, dan terbuka terhadap rangsanganrangsangan baru yang mana sering mencemaskan orang tuanya.
	6. Mereka senang melakukan “eksperimen” hal ini tampak dari perilakunya senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tuanya atau gurunya keheran-heranan dan tidak jarang pula merasa tidak berdaya menghadapi tingkah laku anaknya.
	7. Anak usia prasekolah jarang merasa bosan, ia senang melakukan macammacam hal, dan ada-ada saja yang ingin dilakukan.
	8. Biasanya anak usia prasekolah mempunyai daya imajinasi tinggi, yang nyata jika orang dewasa menyempatkan untuk mendengar ungkapan- ungkapan dan mengamati perilakunya.

Ada pula ciri-ciri kreativitas yang lain yaitu memiliki rasa ingin tahu yang mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot (tidak asal tanya), memberikan banyak gagasan (usul-usul terhadap suatu masalah), mampu menyatakan pendapat secara spontan, mempunyai/ menghargai rasa keindahan, menonjol dalam satu atau lebih bidang studi, dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi, mempunyai rasa humor, mempunyai daya imajinasi (memikirkan hal-hal baru dan tidak biasa), mampu mengajukan pikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil), kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macan gagasan, serta mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan.

Dari beberapa pandangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa
kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dapat menghasilkan keadaan yang baru, yang berupa gagasan-gagasan atau pemikiran-pemikiran yang masih abstrak serta dapat pula benda-benda yang konkrit. Hal ini dilakukan oleh anak agar mendapat pengakuan tentang keberadaan dirinya dan dianggap sejajar dengan orang dewasa, sehingga anak akan selalu menampilkan
kreativitas yang sangat membantu perkembangan jiwanya. Dari kreativitas
tersebut anak mampu berpandangan jauh kedepan dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk hidup mandiri tanpa selalu menggantungkan diri pada orang lain.

 **4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas pada anak adalah
jenis kelamin, urutan kelahiran, intelegensi dan tingkat pendidikan orang tua.

1. Jenis kelamin

Jenis kelamin akan berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandingkan anak perempuan.

1. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah dan anak bungsu akan berbeda tingkat
kreativitasnya. Anak yang lahir ditengah, belakang dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak anak yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orang tua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

1. Intelegensi
Anak yang intelegensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan
cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi dibandingkan anak yang intelegensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyakmempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial dan mampu merumuskan penyelesaian konflik tersebut.
2. Tingkat pendidikan orang tua

Anak yang orang tuanya berpendidikan tinggi cenderung lebih
kreatif dibandingkan pendidikanya rendah. Hal ini disebabkan karena banyaknya prasarana serta tingginya dorongan dari orang tua sehingga memupuk anak untuk menampilkan daya inisiatif dan kreativitasnya.
Dari uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas
tumbuh dan berkembang karena faktor internal dan faktor eksternal.

1. Status sosial ekonomi

Anak-anak yang berasal dari status sosial ekonomi tinggi cenderung lebih kreatif  dari pada anak yang berasal dari status sosial ekonomi rendah. Kemungkinan hal ini ada kaitannya dengan pola asuh, di mana keluarga kaya lebih demokratis, sedangkan pada keluarga kurang mampu lebih bersifat otoritarium. Anak yang diasuh dengan pola asuh demokratis mempunyai peluang untuk mengekspresikan diri, minat dan aktivitasnya sendiri.

1. Lingkungan perkotaan dan pedesaan

Anak-anak yang berasal dari daerah perkotaan cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang berasal dari pedesaan. Anak-anak dipedesaan kurang mendapat rangsangan, dibandingkan dengan anak-anak yang berasal dari daerah perkotaan. Anak-anak dari keluarga kecil cendeung lebih kreatif dari pada anak yang berasal dari keluarga besar. Pada keluarga besar, sifat pola asuh lebih otoritarium dan akan diperburuk oleh kondisi ekonomi yang kurang menguntungkan.

Beberapa faktor yang menghambat kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Hambatan diri sendiri seperti: Psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.
2. Pola Asuh: Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi genarasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan percaya diri.
3. Sistem Pendidikan: saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan “akademik” dan “industri tenaga kerja”. Artinya sistem pendidikan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia menjadi “pintar di sekolah saja” dan menjadi “pekerja” bukan menjadi “manusia Indonesia yang seutuhnya”.

**5. Peran Guru dan Orang Tua dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

Dalam sebuah penelitian Munandar (1999) menemukan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru diantaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya. Selanjutnya dipaparkan berbagai kondisi di sekolah yang dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan kreativitas siswa, sebagai berikut;

1. Sikap guru
2. Belajar dengan hapalan mekanis
3. Kegagalan
4. Tekanan akan konfomitas

Untuk itu Munandar (1999) juga memaparkan empat hal yang harus dihindari di sekolah karena dapat mematikan kreativitas yaitu” evaluasi, hadiah, persaingan, lingkungan yang membatasi”. Lingkungan membawa dampak yang begitu besar dalam kehidupan seseorang. Kreativitas yang dihasilkan selalu dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang mengitarinya. Ada dua langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mengembangkan kebiasaan dan semangat kreatif pada anak, diantaranya :

1. memberikan kesempatan kepada anak sebanyak mungkin untuk melatih sikap kreatif yang dimiliki dengan mengintegrasikannya kedalam kegiatan sehari-hari.
2. memberikan dukungan sebanyak mungkin pada anak dalam mengembangkan sikap kreatif seperti memberi inspirasi kreatif.

Sikap mendukung atau memberi inspirasi dari orang tua atau guru untuk mengembangkan sikap kreatif anak dapat berupa: menjadi pendengar yang baik (menunjukkan kesabaran), toleransi terhadap kekacauan, memberi inspirasi ketekunan, toleransi terhadap hal yang aneh atau tidak biasa, memberi kebebasan (berekspresi, ide baru, inisiatif, spontan) dalam batas-batas tanggung jawab, menghormati orang lain

Kreativitas yang telah dibangun melalui pola pembinaan orang tua akan menghasilkan suatu kemantapan tersendiri jika mendapat perhatian khusus dari sekolah. Namun jika tidak pernah mendapat perhatian dari sekolah sebagai sumber inspirasi, maka individu-individu kreatif tidak akan ditemukan. Oleh karena itu, sekolah harus dapat mempelajari sesuatu yang dapat membentuk kreativitas anak.

**B. Tinjauan Bermain**

 **1. Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain melalui bermain anak bisa belajar banyak hal,mulai asah kreativitas, kecerdasan hingga jiwa sosial. Karenanya, bermain salah satu proses pembelajaran yang amat penting dalam pertumbuhan anak. Sayangnya, tidak semua guru dan orang tua mampu memahami potensi dan kegunaan energi bermain terhadap anak. Akibatnya, guru dan orang tua seringkali seringkali salah memberikan jenis permainan yang sesuai dengan usia, karakter dan bakat anak. Bahkan, sebagian orang tua melarang anaknya bermain, resikonya perkembangan anaknya menjadi tumpul dan terarah. Ironisnya, orang tua kemudian cenderung gampang mengklain anak tidak berbakat, tidak cerdas, dan mengalami kelainan jiwa.

Oleh Said dkk (2000: 38) bermain merupakan cara/ jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaanya serta cara mereka menjelajahi dunia sekitarnya/ lingkungannya. Menurut Mayesty (Nurani, 2009: 144) “bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Sedangkan menurut Piaget dalam Mayesti (Nurani, 2009: 144) mengatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang.

Parten dan Rogers (Nurani, 2009: 144) memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi”. Diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak berekplorasi, menemukan, mengespresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dengan siapa dia hidup serta lingkungan tempat dia hidup dan merupakan kebutuhan anak karena bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Nurani (2009: 144) menegaskan bahwa ”bermain satu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekrja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Semiawan (2002: 20) mengatakan “bermain adalah alat untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada apa yang ia ketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya”. Selanjutnya ia menyatakan:

“Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak: 1) bermain memiliki berbagai arti, 2) unsur lain adalah pengulangan, 3) fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (*vehicle*) untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti makna kala mereka menjadi remaja, 4) melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tampa dihukum atau terkena teguran.

Dari sudut pandang Montessori (Trijanta, 1989:13) menyebutkan bahawa “pada prinsifnya bermain merupakan persiapan untuk hidup dalam masyarakat dikemudian hari”. Sayangnya para orang tua sibuk mengejar karier sehingga tak punya waktu untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya, untuk menebus rasa bersalahnya mereka kemudian menghujani anak dengan permainan amal. Didalam bermain anak menirukan apa yang dilakukan orang dewasa, anak melakukan berbagai peran yang dilakukan orang dewasa, anak mengenal hubungan mekanisme hubungan kekeluargaan, amak menyalurkan perasaan yang kuat, anak melepaskan dorongan yang kuat, sebagai kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan serta anak mampu memecahkan masalah dan mencoba berbagai jenis penyelesaiannya.

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang khas yang dilakukan anak secara berulang-ulang untuk menjelajahi dunia sekitarnya atau lingkungannya yang menimbulkan kesenangan/ kepuasan dan sautu kebutuhan bagi anak dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

 **2. Tujuan Bermain**

Tujuan dari bermain atau permainan antara lain: menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, melatih sikap ramah, suka bekerja sama menunjukkan kepedulian, menanamkan budi pekerti yang baik, melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan, melatih anak untuk mengeri berbagai konsep moral yang mendasar, seperti salah, benar, jujur, adil dan fair.

 **3. Mamfaat Bermain**

Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginannya, selain bermamfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moralnya. Bermain juga mempuntai mamfaat bagi perkeembangan secara keseluruhan. Menurut Montolalu dkk (2006: 1) bermain mempunyai mamfaat antara lain:

1. Bermain bermanfat mencerdaskan otak,
2. Bermain Bermanfaat Mengasah Panca Indra,
3. Bermain Bermanfaat Sebagai Media Terapi,
4. Bermain Memacu Kreatifitas,
5. Bermain Bermanfaat Untuk Melatih Empati, Bermain Itu Melakukan penemuan.

 **4. Karakteristik dan Tahapan Bermain**

Jeffree, Mc Conkey dan Hewson (Nurani, 2009: 146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator”, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan sukarelaan, bukan paksaan.

1. Bermain harus bebas dari aaturan yang mengikat, kegiatn untuuk dinikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karna anak usia dini memiliki cara bermain sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, menggairahkan, dan mengembirakan (fleksibel).

1. Bermain aktivitas yang nyata dan sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktifitas nyata, misalnya pada waktu anak bermain dengan air dan dia mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental, bukan dikerjakan sambil lalu.

1. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil

Dalam bermain harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptkan anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan

Dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan apa yang ia mainkan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya.

1. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, jika bermain didominasi orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

1. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak fasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Dalam bermain, anak belajar brinteraksi dengan lingkungan da orang lain disekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak makin berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya. Berikut ini enam tahapan bermain menurut Parten dan Rogers (Nurani, 2009: 147)

1. *Unnoccupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak lain bermain tampa ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekelilingnya dan berjalan-jalan, tetapi tidak interaksi dengan anak bermain.

1. *Onlooker* atau penonton / pengamat

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya mulai merubah cara bermainnya.

1. *Solitary independent play* atau bermin sendiri

Tahap ini mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya. Terkadang anak berbicara terkadang anak berbicara seakan berbicara dengan teman bermainnya tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

1. *Parallel aktivity* atau kegiatan paralel

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada didekat anak lain. Pada tahap ini, anak ini juga mempengaruhi anak lain dalam bermain dan permainannya. Ank masih senang manipulasi benda daripada bermain dengan anak lain. Dalam tahap ini biasanya anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak lainnya tetapi apa yang dilakukan anak yang satu tidak mempebgaruhi anak lain.

1. Associative play atau bermain dengan teman

Pada tahap ini interaksi yang mlebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah bisa saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama,tidak terdapat atuaran yang mengikat dan memiliki tujuan yang khusus atau belum yerjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan bersama, seperti membangun bangunan sesuai dengan perencanaan tetapi masing-masing dapat sewaktu-waktu meninggalkan permainan kapan saja dia mau, tampa perlu merusak mainan.

1. *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan.

Saat anak bermain bersama secara lebih teorganisasi dan masing-masing menjalankan perannya yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang mempunyai pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

 **5. Jenis-Jenis Bermain**

Secar garis besar bermain terbagi dua bermain secara aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan sendiri yang bersangkutan sehingga dapat menyenangkan hatinya, sedangkan bermain pasif kesenangan yang diperoleh dari melihat orang lain melakukan sesuatu.

Pembelajaran pada anak usia dini juga dipengaruhi oeh kemampuannya baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional maupun keterampilannya. Secara lengkap Nurani (2009: 149) menjelaskan secara lengkap jenis-jenis bermain sebagai berikut:

1. Bermain eksploratoris

Bermain eksplorasi merupakan permainan yang merangsang otak anak melakukan sesuatu yang baru seperti bermain dengan media kertas menjadi robot, jembatan, pohon, atau membangun jembatan gantung dari leggo. Permainan ini mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda:

1. Eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru
2. Eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak
3. Eksplorasi membantu anak membangun keterampilannya’
4. Eksplorsi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru
5. Bermain energetik

Perainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh. Pentingnya permainan kekuatan ;

1. Permainan enerjik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya,
2. Permainan enerjik dapat membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya,
3. Permainan enerjik membantu anak untuk mengkoordinasi setiap bagian yang berbeda dalam tubuhnya.
4. Bermain keterampilan

Untuk membangkitkan permainan dengan menggunakan keterampilan penting bagi orang dewasa untuk meahami perkembangan anak yang sedang terjadi melalui grafik perkembangan. Bermain keterampilan seperti bertepuk tangan, mendayung sampang, memukul drum, dan mengambar. Pentingnya bermain keteampilan adalah:

1. Membantu ank jadi pembangun
2. Dapat mengurngi keputusasaan
3. Mengarah kepada kepergunaan dan kemandirian
4. Mengembangkan keterampilan baru kepercayaan diri
5. Belajar melalui memegang langsung beban
6. Bermain Sosial

Penting bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dengan dirinya. Interaksi dapat diartikan secara sederhana dengan merespon pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari segala pembelajaran sosial adalah interaksi antara dua orang atau lebih (kelompok) , permainan sosial seperti bermain bola, bermain drama bersama temannya, ular tangga, senam bersama atau bermain kucing dan tikus. Pentingnya bermain sosial:

1. Sebagai sarana untuk anak untuk belajar dengan orang lain
2. Mengembankan kemampuan untuk berkomunikasi
3. Membuat anak lebih mampu bersosialisasi
4. Membantu anak untuk mengembankan persahabatan.
5. Bermain Imajinatif

Didalam bermain imajinatif anak dibiasakan untuk berpura-pura atau berperan seperti orang lain sesuai keinginannya misalnya seperti dokter, pilot, tentara. Pentingnya bermain imajinasi:

1. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahsanya.
2. Membantu anak untuk memahami orang lain
3. Membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya
4. Membantu anak untuk mengenali diri sendiri
5. Bermain Teka-Teki

Bermain teka-teki adalah memecahkan masalah dan bagaimana cara kerjanya, mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek seperti permainan mencocokkan dan permainan mengelompokkan itu dapat ditemukan dalam permainan puzzle.

**C. Bermain Dengan Media Kertas**

Menurut Romiszowski dalam Ali , (2004: 11) media adalah “pembawa pesan yang berasal suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Sehingga Ali , (2004: 12) menyimpulkan bahwa media” adalah alat pembelajaran guru yang digunakan sebagai perantara untuk mencapai tujuan pengajaran”. Sedangkan kertas adalah salah satu media yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan anak Taman kanak-Kanak. Diantara sekian banyak kertas yang digunakan beragam mulai dari kertas HVS, karton warna, kertas lipat, kertas kado, kertas koran atau bisa juga kita gunakan kertas bekas. Sehingga disimpulkan bahwa media kertas adalah alat-alat pembelajaran guru untuk mencapai tujuan pengajaran menggunakan berbagai macam kertas.

Media kertas ini dapat digunakan dengan dua cara sebagai alat bantu mengajar, dan sebagai media belajar. Dengan kertas guru dapat melakukan pembelajaran lebih variatif dan inovatif. Selama ini media yang kita gunakan selalu barang jadi dan instan, namun media kertas sangat ekonomis namun syarat dengan mamfaat. Tidak pernah dipikirkan untuk melakukan hal-hal yang baru, menjadikan akan kreativitas anak bisa berkembang jauh lebih baik. Selama ini media kertas lebih banyak digunakan dalam kegiatan melipat, paahal dengan media kertas guru diharapkan dapat membuat sesuatu yang tidak dari biasanya dilakukan anak-anak seperti membuat jembatan, pohon, mobil-mobilan dan robot dari kertas.

**D. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain dengan Media Kertas**

Setiap anak dilahirkan memiliki potensi kreatif. Hal ini terlihat pada tahun-tahun pertama sampai anak berusia lima tahun. Pada masa-masa perkembangan yang kritis ini sangat penting bagi anak untuk memperoleh dorongan dalam mengembangkan kreativitasnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya memalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan pearasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya. Ia dapat berekperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dorongan dari lingkungan, sarana yang mendukung perkembangan kreativitas anak, lingkungan yang merangsang, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semua hal tersebut kemungkinan besar dapat diperoleh anak saat mereka mulai bersekolah, di samping lingkungan keluarga yang juga ikut berperan dalam mengembangkan kreativitas anak. Faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah dapat berfungsi sebagai pendorong dalam pengembangan kreativitas anak .

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, dimana anak belajar sambil bermaian (*learning by playing*), maka bermain dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak. Terlebih lagi pada anak usia sekolah, kegiatan bermain cukup dominan dilakukan, maka permainan dapat menjadi alternatif upaya mendorong kreativitas anak, karena disamping bermain diyakini dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas pada anak usia sekolah. Salah satu sarana bermain untuk mengembangkan kreativitasnya yaitu dengan bermain dengan media kertas.

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam program pembelajaran digolongkan dalam berbagai jenis permainan yang dikemukakan oleh Jeffree, Mc Conkey dan Hewson (Nurani, 2009: 146)

“yakni permainan eksploratif (*exploratory play*), permainan dinamis (*energetic play*), permainan dengan keterampilan (*skillful play*), permainan sosial (*sosial play*), permainan imajinatif (*imajinative play*), permainan teka-teki *(puzlle-it out play)”.*

Permainan ini mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda misalnya eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru, eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak. eksplorasi membantu anak membangun keterampilannya, eksplorsi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.

Menurut Sujiono dkk (2008) langkah-langkah peningkatan kreativitas melalui bermain dengan media kertas adalah

a) siapkan kertas, b) guru menjelaskan dan memperlihatkan contoh, c) anak diberi kesempatan bermain dan mengesplorasi kertasnya seperti contoh, d) guru memberi petunjuk dan bimbingan, e) guru menghargai hasil usaha dan hasil karya anak.

Indikator kreativitas melalui bermain dengan media kertas untuk anak berusia 5-6 tahun (kelompok B) dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini adalah 1) Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, daun, kain perca, kardus, dll, 2) Menciptakan berbagai bentuk yag menggunakan playduogh, tanah liat / pasir,dll.

Bermain melalui media kertas termasuk dalam permainan eksploratif (*exploratory play*). Media kertas dapat dikembangkan menjadi beberapa permainan seperti:

* 1. Membangun jembatan

Jembatan dibuat dengan cara melipat kertas kemudian anak menyusunnya sepanjang mungkin menggunakan karton warna atau kertas berwarna.

* 1. Membuat pohon

Dari kertas berwarna hijau yang digunting menyerupai daun hingga setengah dari kertas itu kemudian digulung hingga menjadi pohon, daun yang sudah digunting dilentikkan dengan lidi atau pensil maka akan tampak seperti pohon kelapa, dll.

* 1. Membuat mobil

Membuat mobil dari kertas atau karton berwarna sangat memarik bagi anak, bisa menggunakan gunting dan bisa juga anak langsung merobeknya menggunakan tangan. Dengan badan mobil dibentuk segi empat dan bannya dibentuk lingkaran.

* 1. Membuat robot

Robot dibuat dari kertas-kertas bekas yang dihancurkan atau direndam dengan air kemudian dicampur dengan lem membentuk adonan atau bubur kertas yang sejenis dengan plastisin atau tanah liat kemudian anak membentuk adonan tersebut menyerupai robot dengan memberi pewarna yang berbeda untuk memperjelas bagian-bagian tertentu sesuai kreasi anak.

Ketika bermain denagn media pertama-tama anak akan berfikir membuat suatu bentuk sesuai dengan tema yang diberikan kemudian membuat sesuai keinginannya. Anak dapat menghasilkan bentuk lebih dari satu dengan bentuk yang berbeda dalam satu tema.

**B. Kerangka Pikir**

Bermain dengan media kertas adalah aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan. Kegiatan ni ini tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa. Media kertas merupakan salah satu media yang tepat digunakan di Taman Kanak-kanak, sebab dengan aktivitas ini dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara guru dan anak. Aktivitas ini sangat fungsional untuk anak, media kertas memiliki fungsi melatih kreativitas dalam masa perkembangannya.

Bermain media kertas bukanlah kerapian merupakan ukuran keberhasilan namun hasil kreativitas anak yang dituntut (kemampuan untuk mengesplorasi), yang berbeda dari sebelumnya.

Langkah-langkah bermain dengan media kertas dapat dilakukan dengan cara: siapkan kertas, guru menjelaskan dan memperlihatkan contoh, anak diberi kesempatan bermain dan mengesplorasi kertasnya seperti contoh, guru memberi petunjuk dan bimbingan, guru menghargai hasil usaha dan hasil karya anak. Melalui bermain media kertas diharapkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang dapat ditingkatkan.

Skema: Meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas.

Indikator Kreativitas Anak

1. Kurang lancar
2. Kurang luwes
3. Kurang orisinilitas

 4. Kurang mengelaborasi

Kreativitas Anak Didik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang rendah

Langkah-langkah Bermain Dengan Media Kertas

1. Siapkan kertas
2. Guru menjelaskan dan memperlihatkan contoh
3. Anak diberi kesempatan bermain dan mengesplorasi kertasnya seperti contoh
4. Guru memberi petunjuk dan bimbingan
5. Guru menghargai hasil usaha dan hasil karya anak

Kreativitas Anak Didik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang meningkat

Indikator Kreativitas Anak

1. Kelancaran
2. Keluwesan
3. Orisinilitas

 4. Mengelaborasi

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian toritis dan kerangka pikir di atas maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: jika bermain dengan media kertas dilaksanakan maka kemampuan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A**. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan untuk mendeskripsikan tentang cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas, maka penelitian ini termasuk penelitian deksriptif dengan pendekatan kualitaif.

**B**. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini:

* 1. Kemampuan kreativitas anak adalah kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermamfaat . Indikatornya kelancaran, kuluwesan, orisinilitas dan mengelaborasi.
	2. Bemain dengan media kertas adalah kegiatan yang mengesplorasi menggunakan kertas menjadi sesuatu yang diinginkan dengan langkah-langkah siapkan kertas, guru menjelaskan dan memperlihatkan contoh, anak diberi kesempatan bermain dan mengesplorasi kertasnya seperti contoh, guru memberi petunjuk dan bimbingan, guru menghargai hasil usaha dan hasil karya anak.

**C. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang.

38

**D. Unit analisis**

Unit analisis dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia Kabupaten Pinrang berjumlah 50 orang. Sedangkan yang menjadi subyek penelitian berjumlah 15 orang dengan 1 orang guru.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

 1. Teknik Observasi

Observasi langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Dalam kegiatan sehari-hari, kita selalu menggunakan mata untuk mengamati sesuatu. Observasi ini digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematik tentang bagimana cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas.

 2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab menggunakan pedoman wawancara (interview guide) sambil bertatap muka antara si penanya dengan si penjawab. Tujuan penulis menggunakan metode ini, untuk memperoleh data secara jelas dan kongkret tentang cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain dengan media kertas.

**F. Analisis Data**

Analisis data akan dilakukan secara kualitatif dengan cara berulang-ulang dan berkesinambungan antara pengumpulan data dan analisisa data baik selama pengumpulan data di lapangan maupun sesudah data terkumpul.

**G. Jadwal Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Tahun 2014 |
| Januari | Februari | Maret | April |
| 1. | Persiapan |  | **x** | **x** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Pengumpulan Data |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Penulisan Laporan Dan Konsultasi |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  |  |  |
| 4. | Penggandaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**

Alexander, Theron. 1980. *Developmental Psychology*. New York. Dyan Nostrand Company

Ali, Amin H.Muh. 2004. *Media dan Sumber Belajar.*Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makassar

Depdiknas. 2007. Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudlotul Athfal .Jakarta: Depdiknas

Hurlock, Elizabeth B. 1989*. Perkembangan Anak*.. Jilid 1, Jakarta: Erlangga.

Kartono, Kartini.1989. Peranan Keluarga Memandu Anak.Jakarta.Rajawali

Munandar, SC Utami. 2004*.Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

 . 1999 Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Memujudkan potensi dan bakat). Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.

.Montolalu dkk, B.E.F 2006.Bermain dan Permainan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka

Nurani Sujiono,Yuliani Dr.2009.*Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.PT.indeks

*Peraturan Menteri Pendidikan nasional Republik Indonesia No.58*, 2009*, StandaPendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta.DirektoratJenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD. Depdiknas.

Racmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Taman kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group

Sujiono dkk, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta .Universitas Terbuka

 Santoso, Tanadi. 2009*. Seni Dan Kreativitas Manusia Tiada Batas* : Jakarta : Duta press.

Semiawan, Conny R. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. (Jakarta: Grasindo, 1997), h.52. h 65.

 .2002. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*.Jakarta. PT.Indeks.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam berbagai Aspek).* Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Trijanta,Kuwat. 1989. Perlukah Anak Bermain. Jakarta. Rajawali.

TIM CBM.2006.Membuat Mainan Dari Kertas Lipat. Jakarta. Jasa Grafika Indonesia

*Undang-Undang No.20.2003 Sistim Pendidikan nasional.* Jakarta.Sinar Grafika

Umar,Reny A. 2006. Kreasi Dengan Kertas Lipat.Jakarta. Jasa Grafika Indonesia

Wikipedia Indonesia 2009. *Kreativitas Menggambar*.