**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Tinjaun Tentang Kemampuan Kreativitas**
2. **Pengertian Kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata kreatif, Dalam *Kamus Bahasa Indonesia*, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

James J. Gallagher (Rahmawati, 2010:13) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Kreativitas adalah kemampuan sesorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Supriadi (Rahmawati, 2010:13).

 Clarkl Montakis (Rahmawati, 2010:14) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

 Semiawan (Rahmawati, 2010:14) mengemukakan bahwa:

kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

 Menurut Solso (Wiyani, 2012:99) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat.

 Munandar (Wiyani, 2012:99) mendevinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

 Dari beberapa devinisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

1. **Ciri-Ciri Kreativitas**

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

Supriadi (Rahmawati, 2010:15) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompok dalam dua kategori, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Berdasarkan analisis faktor, Guilford (Susanto, 2011:117) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni :

(a)kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; (b) keluwesan (*flexibility*) ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah; (c) keaslian (*originality*) ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise; (d) elaborasi atau penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terinci, secara jelas dan panjang lebar; dan (e) perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Uraian di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang perkenannya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

1. **Tinjauan Tentang Bermain Membuat Hasta Karya**
2. **Pengertian Bermain**

 Kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra-sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

 Ketika bermain, anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sedang mempraktikkan keterampilan dan anak mendapatlan kepuasan dalam bermain. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas. (Wiyani, 2012:91)

 Bagi anak usia dini kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai karena bermain memberikan efek berupa kesenangan, kepuasan, dan membantu anak mengatasi tekanan. Kegiatan bermain dipandang cocok untuk digunakan sebagai pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dan digunakan oleh anak dalam bermain sehingga menjadi bermakna bagi anak.

Menurut Nugraha (2008:9.19) mengatakan bahwa:

Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Permainan kreatif merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan yang sifatnya menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

 Kegiatan bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting dan menjadi bagian dari perkembangan anak. Menurut Mutiah (2010:91) bahwa “bermain yang dilakukan dengan rasa senang dan menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak dan membantu anak berkembang secara optimal”. Bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan aktivitas motorik kasar maupun motorik halus. Dengan bermain, emosi, sosial, daya pikir, fantasi dan imajinasi anak akan berkembang.

 Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya. Anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses dan berfungsi dalam kehidupannya. (Montolalu, 2007:12.3)

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Menurut Hildebrand (Moeslichaton , 2004:55-56), ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu :

(1)bermain membantu pertumbuhan anak; (2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela; (3) bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak; (4) bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai; (5) bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya; (6) bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa; (7) bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi; (8) bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik; (9) bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian; (10) bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu; (11) bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; (12) bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; (13) bermain menjernihkan pertimbangan anak; (14) bermain dapat distruktur secara akademis; (15) bermain merupakan kekuatan hidup; (16) bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

 Kegiatan bermain dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain. (Harlock, 1978:320)

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai, dapat bereksperimen sesuai yang anak inginkan dan dengan bermain dapat menstimuli semua aspek perkembangan pada anak yaitu dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

1. **Manfaat bermain bagi anak usia dini**

Aktivitas bermain bagi anak merupakan sesuatu yang sangat penting. Melalui kegiatan bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa ia sadari dan tanpa ada beban. Melalui aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak melalui bimbingan dari orang dewasa dapat merangsang emosi, sosial, daya pikir, fantasi dan imajinasi anak.

Menurut Rachmawati (2010:42) bahwa:

Melalui bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya termasuk pengembangan kecerdasan mental, bahasa dan motorik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan dan disenangi oleh anak yang memberi banyak manfaat bagi anak itu sendiri.

1. **Karakteristik bermain anak usia dini**

 Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan kepada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

 Menurut Mantolalu (2008:1.2) karakteristik bermain anak, yaitu :

1)Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri, 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata, 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya, 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

 Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur.

Menurut Smith dkk (Mutiah, 2010:110) mengatakan bahwa terdapat enam karakteristik bermain anak yaitu :

1)Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya ialah muncul berdasarkan keinginan pribadi anak, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Jika emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. 3) Adanya fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas kepada aktivitas yang lainnya, 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil. Saat bermain perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai, 5) Bebaskan anak memilih. Elemen memilih bermain ini merupakan ciri khas terpenting bagi konsep bermain kepada anak-anak. Misalnya, anak menyusun balok disebut bermain manakala dilakukan atas kemauan sendiri, 6) Mempunyai kualitas kepura-puraan. Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran, modeling, atau permainan simbolik, menyusun balok, menyusun kepingan gambar, dan kegiatan lainnya.

 Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain memberikan rasa aman bagi anak, menyenangkan, anak seakan-akan dalam kehidupan nyata disekitar anak dan dengan bermain anak-anak dapat berinteraksi dengan lingkungan anak-anak yang lainnya.

1. **Pentingnya bermain bagi anak usia dini**

Setiap anak memiliki perbedaan dalam melakukan aktivitas bermain, sehingga kegiatan bermain harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan jenis permainan yang disukai oleh anak. Kegiatan bermain bagi anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tidak, yaitu penting bermain itu dikemas dalam pesan yang berguna untuk memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan pengalaman belajar.

 Kegiatan bermain bagi anak merupakan aktivitas yang sangat penting dan memberikan banyak manfaat bagi anak. Lewat bermain, anak dapat dengan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan dan aktifitas dengan gembira dan menyenangkan. Selain itu menurut Mutiah (2010:113) bahwa bermain memiliki fungsi penting dalam proses tumbuh kembang anak, salah satunya adalah fungsi sensori motorik untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada.

 Melalui aktivitas bermain, anak akan memperoleh pengalaman dan pelajaran yang sangat penting yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik, dan literasi. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam variasi permainan, akan merangsang berbagai tahap perkembangan termasuk kemampuan berfikir, bahasa, komunikasi, pergaulan, dan seluruh motoriknya.

1. **Kelebihan dan Kelemahan**

Kegiatan bermain sangat digemari oleh anak-anak karena bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang paling menyenangkan, menggairahkan dan mengasyikkan. Adapun kelebihan bermain membuat hasta karya adalah sebagaimana yang tercantum dalam Garis-Garis Besar Program Belajar Taman Kanak-Kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel, dan orisinil dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Rahmawati (2010:38) yang mengungkapkan bahwa “sifat natural anak yang mendasar sangat menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai: 1) pesona dan rasa takjub, 2) mengembangkan imajinasi, 3) rasa ingin tahu, 4) banyak bertanya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan bermain membuat hasta karya yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah anak belajar ingin tahu segala sesuatu dari apa yang ada dilingkungannya, melatih sosial dan emosionalnya, membangun komunikasi dan kerjasama antar anak, membangun fantasi dan imajinasi, santai rileks dan puas, dan melatih kreativitas berpikir dan berbuat serta melatih konsentrasi anak.

Disamping beberapa kelebihan dalam bermain membuat hasta karya terdapat perkembangan anak usia dini khususnya usia taman kanak-kank terdapat pula kelemahan yaitu kegiatan bermain membuat hasta karya ini membutuhkan waktu yang banyak dan untuk mendapatkan hasil yang baik memerlukan latihan atau kegiatan secara berulang-ulang dan berkesinambungan.

1. **Tinjauan Tentang Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Membuat Hasta Karya.**
2. **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Membuat Hasta Karya.**

 Pada masa anak usia dini, individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika kita amati dunia anak, mereka adalah profil manusia merdeka yang tidak punya beban untuk sekedar mengambil keputusan terhadap suatu persoalan yang menghadang. Kerap kali cara pemecahan tersebut menjadi sesuatu yang membuat hidup menjadi lebih bahagia dan ceria, senyuman, candaan, tawa dan keceriaan anak terpancar dari aktivitas bermain yang biasanya mereka lakukan. Berbeda dengan dunia orang dewasa yang cenderung serius, stres dan penuh beban dalam menghadapi persoalan. Anak-anak dan dunia bermain memang merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

 Dalam Garis-Garis Besar Program Belajar Taman Kanak-Kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal, dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani.

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan bermain produk hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan bermain membuat hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak akan mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi bari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

1. **Pelaksanaan Permainan Produk Hasta Karya untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK**

Pelaksanaan pengajaran permainan produk hasta karya merupakan salah satu upaya yang sangat penting untuk diperhatikan karena hal ini akan memberi pengaruh yang positif terhadap kecerdasan anak dimana pendidikan anak usia dini yang merupakan proses awal untuk membangun kemampuan anak, pembelajaran pada anak usia dini tentunya melalui bermain karena bermain anak akan termotivasi secara spontan untuk hal-hal yang ada disekitar mereka.

 Moeslichatoen (2004: 100) menyatakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan metode bermain terdiri dari “rancangan persiapan guru, pelaksanaan dan penutup ”. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut :

1. Langkah persiapan terdiri dari menentukan tujuan dan tema bermain, menetapkan bentuk bermain yang tentu saja disesuaikan dengan tujuan dan temanya.
2. Langkah pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pra pengembangan dan kegiatan pengembangan. Kegiatan pra pengembangan yang meliputi persiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan bermain misalnya dengan menetapkan aturan permainan serta mempersiapkan anak sebelum proses bermain dilaksanakan serta pengkomunikasian tujuan dan tema ataupun cara bermain. Adapun untuk kegiatan pengembangan guru memberikan motivasi kepada anak untuk aktif dalam bermain serta mengarahkan anak dalam bermain mematuhi aturan permainan, kemandirian atau tidak tergantung, bekerja sama, dan bertanggung jawab dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara kreatif dimana guru memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengaktualisasikan dirinya sehingga potensi kreatif dalam diri anak dapat berkembang secara optimal.
3. Langkah penutup yang meliputi rancangan penilaian bagi anak dalam proses bermain.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka dapat diuraikan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam hal kegiatan bermain membuat hasta karya sebagai berikut:

1. Kegiatan Pembukaan
2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain membuat hasta karya
3. Guru mengatur tempat duduk anak didik
4. Guru memberikan motivasi kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang disampaikan oleh guru
5. Kegiatan Inti
6. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang dipergunakan dalam bermain membuat hasta karya kepada anak didik
7. Anak didik memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru
8. Guru memberi contoh cara bermain membuat hasta karya
9. Anak didik mengamati contoh yang diberikan guru
10. Guru mengajak anak didik untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan dalam bermain membuat hasta karya
11. Guru memberikan pujian pada anak yang mampu untuk membuat karya sendiri dan menyelesaikan kegiatan dengan baik
12. Kegiatan Penutup
13. Guru memberikan motivasi terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak didik setelah kegiatan bermain membuat hasta karya
14. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan.
15. **Indikator Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

 Indikator yang berhubungan dengan kemampuan kreativitas anak melalui bermain membuat hasta karya, berdasarkan pengembangan indikator kreativitas, menurut Jamaris (2006:67) yaitu:

1. Anak mampu mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya dengan lancar (*Fluency*)
2. Anak mampu mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya (*Flexibility*)
3. Anak mampu menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri (*Originality*)
4. Anak mampu memperluas atau memperkaya ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya (*Elaboration*)
5. **Kerangka Pikir**

 Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki anak sejak dini yang perlu dikembangkan. Ditinjau dari segi pendidikan, setiap anak memiliki potensi kreatif, dan bakat yang kreatif yang dapat dikembangkan sejak dini. Bila bakat kretaif anak didik tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Upaya mewujudkan kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan melatih keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta anak melalui kegiatan bermain membuat hasta karya dirancang sedemikian rupa sesuai dengan usia anak.

 Pelaksanaan bermain membuat hasta karya mencakup tiga tahapan yaitu: (1) langkah persiapan yang meliputi menentukan tema bermain serta menetapkan bahan dan alat perlengkapan yang dipakai anak dalam proses bermain yang disesuaikan dengan tujuan dan tema yang telah direncanakan sebelumnya; (2) langkah pelaksanaan, dimana guru mempersiapkan pelaksanaan metode bermain dengan menetapkan aturan-aturan dalam permainan, membantu anak untuk mempersiapkan diri sebelum melaksanakan proses bermain serta mengkomunikasikan tujuan dan tema ataupun cara bermain dan merangsang anak untuk dapat berfikir sehingga anak dalam bermain mampu menemukan ide-ide sendiri dalam mengembangkan permainan sesuai dengan keinginan anak. Selain itu guru dalam langkah pelaksanaan ini selalu memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk aktif dalam proses bermain serta mengarahkan anak untuk mematuhi aturan dalam permainan, kesetiakawanan, kemandirian, bekerja sama, serta mampu bersaing secara sehat; (3) Langkah penutup, dimana dalam rangka penutup ini guru melakukan tanya jawab atau bercakap-cakap kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan anak setelah itu guru melakukan

penilaian terhadap kemampuan anak terutama dalam pengembangan kreativitas anak.

 Kefektifan pengembangan kreativitas anak melalui bemain membuat hasta karya. Melihat dari beberapa kegiatan bermain membuat hasta karya yang sangat penting diterapkan di Taman Kanak-Kanak dengan tujuan untuk membantu anak dalam mengembangkan koordinasi otot motorik halus dan kasar dalam membuat karya-karya kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan daya apresiasi anak, menjalin kerjasama dengan teman, meningkatkan daya visualisasi anak, dan utamanya mengembangkan kreativitas anak secara umum. Untuk mengukur kreativitas yang dimiliki oleh anak maka hendaknya memperhatikan ciri-ciri kreativitas. Ciri krativitas dikemukakan oleh guilford (Mutiah, 2010:42) bahwa sifat yang menjadi ciri kreativitas adalah (1) Kelancaran berfikir (*Fluency),* (2) Keluwesan (*Fleksibility),* (3) Keaslian (*Originality),* dan (4) Kerincian (*Elaboration).* Secara lebih jelas kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Bermain Membuat Hasta Karya

1. Binatang dari Kulit jerut
2. Binatang dari *Play Dough*
3. Aquarium dari kardus
4. Boneka jari yang lucu
5. Sangkar burung dari stik

Kreativitas Rendah

Ciri/ Indikator Kreativitas anak usia dini:

* Kelancaran berfikir (*Fluency)*
* Keluwesan (*Fleksibility)*
* Keaslian (*Originality)*
* Kerincian (*Elaboration)*

Kreativitas Meningkat

**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**