BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Daya Pikirdan Keterampilan Motorik Siswa Melalui Kegiatan Bermain.

1. Pengembangan Daya Pikir

a. Pengertian daya pikir

Daya pikir adalah suatu kemampuan dari seorang anak dalam proses berpikir yang diperoleh dari lingkungan alam sekitarnya. Untuk memperoleh pengetahuan yang baru atau terhadap situasi yang belum dikenalnya dan sekaligus mencari pemecahan masalah yang dihadapinya.Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya.[26]

M.Solehuddin dalam jurnal ilmu pendidikan menyebutkan bahwa daya pikir atau perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk

[26] http://belliacantika.blogspot.com/2014/10/contoh-makalah-pengembangan-daya-pikir_18.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami sesuatu konsep, hubungan, operasi dan sejenisnya untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi.[27]

Sedangkan menurut witherington, mengemukakan bahwa daya pikir atau kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, memahami.[28]

Menurut carl dalam usman dan praja menyatakan bahwa kognitif merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut fasilitas dalm menggunakan bilangan dan angka, efisiensi penggunaan bahasa, kecepatan pengamatan, fasilitas dalam memahami hubungan, menghayal atau mencipta.[29]

b. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Daya Pikir

Daya pikir perlu dikembangkan sedini mungkin karena apa yang diperoleh pada suatu periode akan sangat membantu pengembangan daya pikir pada periode selanjutnya. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

[27]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana: 2011), hal. 52
[28]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana: 2011), hal. 53
[29]ibid, hal 53

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah menetapkan tujuan dan fungsi pengembangan daya pikir di TK yakni sebagai berikut:

1) Tujuan

Tujuan pengembangan daya pikir adalah agar anak mampu menghubungkan pengetahuan baru yang diperolehnya. Tujuan tersebut secara rinci adalah sebagai berikut:

a) Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pengetahuan akan ruang dan waktu.
b) Anak mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.
c) Mengembangkan kemampuan memahami sesuatu dengan cara melihat bermacam-macam hubungan antara satu objek dengan objek lain berdasarkan perbedaan dan persamaan.
d) Mengembangkan imajinasi melalui bermacam-macam kegiatan.
e) Memberi kesempatan untuk mengolah lingkungan dan membangun dunianya secara aktif.
f) Agar anak dapat menghargai dan mencintai isi alam sebagai ciptaan Tuhan.

2) Fungsi

Adapun fungsi pengembangan daya pikir adalah sebagai berikut:

a) Mengenalkan lingkungan sekitar kepada anak, manfaat serta bahayanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Melatih agar anak mampu menggunakan panca inderanya untuk mengenal lingkungannya.

c) Memberi kesempatan pada anak untuk mengamati dan mengolah lingkungan atau dunianya secara aktif sesuai dengan kemampuan anak.

d) Mengenal konsep bilangan dan benda-benda.

e) Memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan "bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain".

f) Melatih anak berpikir logis.[30]

2. Keterampilan Motorik

a. Pengertian motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf.Urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangannya tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya.[31]

Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara tepat. Selama 4 atau 5 pertama kehidupan pascalahir, anak akan dapat

[30]http://posyandu.org/berita-paud/653-mengembangkan-daya-pikir-a-daya-cipta-anak-usia-5-6-tahun.html

[31]B. Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Penerbit Erlangga 1978), hal. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengendalikan *gerakan yang kasar*. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya.Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian *koordinasi yang lebih baik* yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.[32]

Seandainya tidak ada gangguan lingkungan fisik atau hambatan mentalyang mengganggu perkembangan motorik,secara normal anak yang berumur 6 tahun akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperanserta dalam kegiatan bermain teman sebaya. Masyarakat mengharapkan yang seperti itu dari anak.Sebagian tugas perkembangan anakyang paling penting dalam masa prasekolah dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.[33]

Seandainya tidak ada gangguang kepribadian yang menghambat,anak yang memiliki sifat yang sesuai dengan harapan masyarakat akan melakukan penyesuaian sosialdan pribadiyang baik. sebaliknya, dalam diri anak yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan harapan masyarakat, akan

[32]B. Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Penerbit Erlangga 1978),hal. 150
[33]Ibid, hal. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkembang perasaan tidak mampu yang akan melemahkan semangat mereka untuk mencoba mempelajari apa yang telah dipelajari oleh teman sebaya mereka. Kemampuan mengendaliakan tubuh, kalau tidak lebih baik minimal sama baiknya dengan kemampuan dengan sebaya, sangat penting bagi anak berbagai alasan.[34]

Dalam keterampilan motorik yang terkoordinasi baik, otot yang lebih kecil memainkan peran yang besar, dalam mendefinisikan keterampilan, keterampilan yang dipelajari dengan baik akan bekembang menjadi kebiasaan sebagai setiap bentuk yang berulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal, umumnya seseorang kurang memperhatikan rincian kegiatan kebiasaanya kebiasaan relatif otomatis, pola gerakan yang berulang, khususnya sebagaimana terungkap dalam gerakan terampil. Setelah anak dapat mengendalikan gerakan tubuh secara kasar mereka siap untuk mulai mempelajari keterampilan. Keterampilan tersebut didasarkan atas kematangan yang pada waktu lahir telah mengubah aktivitas acak yang tidak berarti yang ada pada saat lahir, menjadi gerakan terkoordinasi seperti contoh, pada waktu kematangan otot tangan menghasilkan kemampuan menggenggam dan memegang benda, anak siap mempelajari keterampilan makan sendiri dengan menggunakan sendok, demikian juga, pada waktu kematangan otot menghasilkan

[34] B. Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Penerbit Erlangga 1978), hal. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berjalan berarti anak telah siap meluncur, melompat tinggi, dan melompat jauh.[35]

b. Macam-macam keterampilan motorik

1) Pengertian Motorik Halus

Kata motor digunakan sebagai istilah petunjuk pada hal keadaan, kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakanya, juga kelenjar-kelenjar dan sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan rangsang terhadap kegiatan organ fisik.[36]

Motorik halus merupakan bagian dari sensomotorik yaitu golongan dari ransang sensori (indra) dengan reaksi yang berupa gerakan-gerakan otot (motorik) kemampuan sensomotorik terjadi adanya pengendalian kegiatan jasmani melalui pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi, sedangkan motorik halus terfokus pada pengendalian gerakan halus jari-jari tangan dan pergelangan tangan. motorik halus sebagai pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan

[35] B. Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Penerbit Erlangga 1978), hal. 150
[36]Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok otot yang lebih untukmenggenggam, melempar dan menangkap bola.[37]

Menyebutkan bahwa yang disebut motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menurut koordinasi mata dan tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkan untuk melakukan ketetapan dan kecermatan dalam geraknya.[38]

Menurut Moelichatoen motorik halus adalah "merupakan kegiatan yang menggunakan otot – otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak". Sedangkan menurut Nursalam perkembangan motorik halus adalah "kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil,memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga."Kemampuan motorik halus adalah kesanggupan untuk menggunakan otot tangan dcengan baik terutama jari-jari tangan antara lain dengan melipat jari, menggenggam, menjimpit dengan jari , dan menempel.[39]

[37]Hurlock, Elisabeth B, *Penegembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*, (Jakarta: Eirlangga, 2000), hal. 150
[38]Sari Daeng.P Dini, *Metode Mengajar Di Taman Kanak-Kanak*, (Depdikbud, 1996), hal. 121
[39]Rumini Sri, *Pendidikan Anak Tuna Mental*, (Yogyakarta, 1987), hal. 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan motorik halus adalah ketangkasan atau penguasaan keterampilan tangan anak.

2) Pengertian Motorik kasar

Keterampilan motorik kasar adalah Ada dua istilah dalam perkembangan motorik, yaitu yang disebut dengan gerak *movement*& motorik *motor*. Motorik *motor* merujuk pada faktor biologis dan mekanis yang memengaruhi gerak *movemen* (Gellahue). Sedangkan gerak *movement* merujuk pada perubahan aktual yang terjadi pada bagian tubuh yang dapat diamati.Maka secara sederhana dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh. Perkembangan motorik merupakan cara tubuh untuk meningkatkan kemampuan sehingga performanya menjadi lebih kompleks. Perubahan ini terjadi terus menerus sepanjang siklus kehidupan.Perkembangan motorik mencakup dua klasifikasi, yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.Meggitt mengungkapkan istilah perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik, di mana perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri. Sementara Dodge berpendapat bahwa pencapaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak usia prasekolah merupakan tujuan dari pengembangan fisik anak. Perkembangan motorik anak akan melalui tiga proses, yaitu: pertama, perkembangan dari otot kasar menuju otot kecil, kemudian pertumbuhan dari kepala ke jari kaki *cephalocaudal* serta perkembangan dari sumbu tubuh menuju ke luar *proximoditssal*.[40]

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh, sementara kemampuan motorik halus mencakup kemampuan manipulasi kasar (gross manipulative skill) dan kemampuan manipulasi halus (fine manipulative skill) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat Carolyn Meggit.[41]

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh.Keterampilan motorik kasar membuat seseorang dapat melakukan aktivitas normal untuk berjalan, berlari, duduk, bangun, mengangkat benda, melempar benda, dan lain sebagainya. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak berusia dua tahun dapat berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Keterampilan motorik

[40]http://olvista.com/parenting/apa-itu-keterampilan-motorik-kasar-gross-motor-skill-dalam-perkembangan-anak/
[41] ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kasar dibangun dari semasa usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa.[42]

c. Perkembangan Fisik dan Motorik.

Menurut elizabeth, perkembangan fisik sangat penting, karena baik secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.[43]secara langsung, perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain.[44]

Adapun perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum.*Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.[45] *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu yaitu memiliki tahapan pola terhadap yang sama untuk semua anak, meskiun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda. *Maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh

[42]http://olvista.com/parenting/apa-itu-keterampilan-motorik-kasar-gross-motor-skill-dalam-perkembangan-anak/
[43]B. Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Penerbit Erlangga 1978), hal. 114
[44]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 22
[45]ibid, hal. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan sel syaraf.Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi .bersifat*cheplo-coudal direktion*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Bersifat *proximo-distal*, artinya bagian bawah yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dahulu dari yang lebih jauh. Koordinasi *bilateral* menuju *croslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilang. Dapat dikatakan bahwa kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai pada aspek pengembangan fisik adalah kemampuan mengelola dan keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan dari pancaindra.[46]

d. Tingkatan Perkembangan Motorik Halus

Bloom menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lancar dan luwes, kemudian ia mengklasifikasi domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi sebagai berikut:

[46]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Meniru (imitation)

Peniruan merupakan sesuatu ketrampilan untuk menirukan sesuatu gerakan yang telah dilihat, didengar, atau dialaminya. Jadi kemampuan ini ketika anak mengalami suatu gerakan, dimana ia mulai memberi respon serupa dengan apa yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi kordinasi dan kontrol otot-otot syaraf, karena peniruan gerakan umumnya dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakan ini adalah meniruka gerakan binatang, menirukan gambar jadi tentang suatu gerakan dan menirukan langkah tari.

2) Penggunaan konsep (*Manipulation*)

Penggunaan konsep merupakan suatu ketrampilan untuk memanipulasi dalam melakuakan kegiatan (gerakan).Ketrampilan manipulasi ini menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan.Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja.Contohnya adalah menjalankan mesin, menggergaji, melakukan gerakan-gerakan senam kesegaran jasmani yang didemonstrasikan.

3) Ketelitian (*Presition*)

Ketelitian merupakan suatu ketrampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Ketrampilan ini sebenarnya hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit. Ketrampilan ini selain membutuhkan kecermatan juga proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilannya.Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.Contoh gerakan ini adalah gerakan mengendarai atau menyetir mobil dengan trampil, berjalan papan titian.

4) Perangkaian (*Articulation*)

Perangkaian adalah suatu ketrampilan untuk merangkaian bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan.Gerakan artikulasi ini menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan ttepat dan mecapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda.Contoh ketrampilan gerakan ini adalah mengetik dengan ketepatan dan kecepatan tertentu, menulis, menjahit.

5) Kewajaran/Pengalamian (*Naturalization*)

Kewajaran adalah suatu ketrampilan untuk melakukan gerakan secara wajar .menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluesannya. Misalnya memainkan bola dengan mahir, menampilkan gaya yang benar dalam berenang, mendemonstrasikan duatu gerakan pantomim dan sebagainya. [47]

[47]Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus.

Untuk memperoleh kualitas keterampilan motorik yang lebih baik, diperlukan cara tersendiri dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu:

1) Belajar coba dan ralat (trial and error).

Melalui latihan coba dan ralat yang dilakukan berulang kali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Namun cara tersebut biasanya menghasilkan keterampilan dibawah kemampuan anak.

2) Meniru.

Belajar keterampilan motorik dengan meniru atau imitasi melalui suatu model yang dicontohkan akan menjadikan anak lebih cepat untuk menguasai keterampilan tersebut, maka untuk mempelajari sesuatu ketrempilan denagn baik anak harus dapat mencontok model yang baik pula.

3) Pelatihan.

Adanya latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik sangat penting dalam tahap awal belajar keterampilan motorik,dengan latihan tersebut anak akan meniru gerakan yang dilakukan oleh pembimbing atau supervisi. Bimbingan sangat diperlukan untuk membetulkan suatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur menjadi kebiasaan sehingga sulit untuk dibetulkan kembali.[48]

[48]Hurlock Elisabeth B, *Pengembangan Anak Jilid I Edisi Ke Enam*,(Jakarta: Eirlangga,1995), hal. 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Manfaat kemampuan motorik bagi perkembangan anak.

Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak tersebut. Diantranya dalah:

1) Kesehatan yang baik.

Kesehatan yang baik sebagian tergantung pada latihan. Apabila koordinasi motorik sangat jelek maka anak akan memperoleh kepuasan yang sedikit melalui kegiatan fisik sehingga anak akan cenderung kurang termotivasi untuk latihan jasmani

2) Kemandirian

Semakin sering anak melakuakan kegiatan secara mandiri semakin besar pula kepuasan yang dicapai. Ketergantungan terhadap orang lain akan menimbulkan kekecewaan dan tidak kemampuan diri.

3) Hiburan diri.

Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang meskipun tanpa ditanami teman sebaya.

4) Sosialisasi.

Perkembangan motorik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. Anak dapat menyesuiaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

usiaprasekolah atau usia kelas awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis[49].

g. Bahaya dalam perkembangan motorik

Perkembangan motorik yang terlambat berarti perkembangan otorik yang berada di bawah nrma umur anak, akibatnya pada usia tertentu anak tidak dapat menguasai keterampilan motorik sebagaimana yang diharapkan oleh kelompok sosialnya. Kebanyakan orangbtua mengira bahwa keterlambatan keterampilan motorik akan menyebabkan kekakuan pada aspek motorik anak, tetapi lebih dari itu ada bahaya yang ditimbulkan, diantaranya keterlambatan perkembangan motorik akan berdampak pada perkembangan konsep diri anak, sehingga akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi. Kedua keterlambatan perkembangan motorik tidak akan dapat menyediakan landasan bagi keterampian motorik. Apabila pembelajaran kemampuan motorik tersebuit terlambat maka akan mengalami kerugian pada saat anak mulai belajar dengan teman sebayanya, hal ini akan berdampak pada hubunga sosial anak tersebut. Adanya keterlambatan tersebut bisa disebabkan oleh kerusakan otak pada waktu lahir atau kondisi paska lahir yang tidak memungkian seorang anak untuk mengembangkn kemampuan motoriknya, akan tetapi tidak dipungkiri seringnya terjadi keterlambatan tersebut disebabkan oleh

[49]Hurlock Elisabeth B, *Pengembangan Anak Jilid I Edisi Ke Enam*, (Jakarta: Eirlangga,1995), hal. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak adanya kesempatan belajar pada anak, perlindungan orang tua yang berlebihan atau kurangnya motivasi pada diri anak sendiri, untuk itu pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik yang dimiliki oleh siswa. [50]

h. Jenis gerakan motorik kasar

Ada tiga jenis gerakan pada motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak.Ketiga kegiatan ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan tingkat usianya. Berikut akan dijelaskan ketiga jenis kegiatan ini:

1) Kemampuan Lokomotor

Perlu dikembangkan dengan tujuan membantu anak mengembangkan kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk berpindah (menggunakan semua anggota tubuh) secara horizontal dan proyeksi tubuh.Gerakan lokomotor dapat ditunjukkan melalui kegiatan seperti melompat, meloncat, berlari cepat, berjingkrak, dan meluncur.

2) Kemampuan Non-lokomotor

Kemampuan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, tangan, pinggang, kaki tanpa melakukan

[50]Hurlock Elisabeth B, *Pengembangan Anak Jilid I Edisi Ke Enam*, (Jakarta: Eirlangga,1995), hal. 165

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perpindahan.Kegiatan ini dapat berupa gerakan mendorong, menarik, mengayun, meliuk, memutar, peregangan, mengangkat, membungkuk, angkat satu kaki.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan ini merupakan kemampuan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau media ini dapat diperlakukan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, digulirkan, dihentakkan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung kemampuan gerak yang diharapkan dapat dicapai atau dikuasai.[51]

i. Tahap Perkembangan Motorik Kasar

Dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, guru perlu mengetahui tahapan perkembangan anak terutama yang terkait dengan motoriknya.Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam memberikan stimulasi kepada anak. Berikut ini akan dijelaskan tahapan perkembangan motorik pada anak usia dini.

[51]http://fkip-paud.blogspot.com/2012/06/motorik-halus-dan-kasar.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) *Imitation* (peniruan)

Keterampilan seseorang menirukan sesuatu yang dilihat, didengar dan dialaminya. Tahap imitasi terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, di mana anak mulai memberi respon serupa dengan apa yang diamatinya, contoh: menirukan gerakan tari, berjalan atau melompat.

2) *Manipulation* (menggunakan konsep)

Keterampilan untuk menggunakan konsep dan melakukan kegiatan. Tahap manipulasi menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan.Contoh : memasukkan bola ke keranjang, melakukan smash, atau melakukan gerakan senam yang didemonstrasikan.

3) *Presition* (ketelitian)

Berhubungan dengan kegiatan secara teliti dan benar. Aktivitas di tahap ini membutuhkan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan.Contoh : Berjalan di atas papan titian.

4) *Articulation* (perangkaian)

Keterampilan motorik untuk mengaitkan bermacam-macam gerakan yang berkesinambungan. Aktivitas dalam tahap ini menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda.Contoh : mendrible dan layout, menggiring dan mengoper bola.

5) *Naturalisation* (kewajaran)

Gerakan yang dilakukan dengan dihayati dan wajar. Menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energy baik fisik maupun psikis.Gerakan biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukan keluwesan.Contoh: bermain bola, berenang, bersepeda.[52]

j. Usia-Usia Mencapai Tingkat Motorik

Perkembangan motorik pada usia (0-4 TAHUN) ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan pandai meloncat serta mampu menjaga keseimbangan badannya. Untuk memperhalus ketrampilan motorik, anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Disamping itu, anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal, seperti senam, berenang, dll.

[52]http://fkip-paud.blogspot.com/2012/06/motorik-halus-dan-kasar.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa perkembangan motorik (kasar maupun halus) selama periode ini, antara lain :

1) Anak Usia 5 Tahun
   a) Mampu melompat dan menari
   b) Menggambarkan orang yang terdiri dari kepala, lengan dan badan
   c) Dapat menghitung jari – jarinya
   d) Mendengar dan mengulang hal – hal penting dan mampu bercerita
   e) Mempunyai minat terhadap kata-kata baru beserta artinya
   f) Memprotes bila dilarang apa yang menjadi keinginannya
   g) Mampu membedakan besar dan kecil
2) Anak Usia 6 Tahun
   a) Ketangkasan meningkat
   b) Melompat tali
   c) Bermain sepeda
   d) Mengetahui kanan dan kiri
   e) Mungkin bertindak menentang dan tidak sopan
   f) Mampu menguraikan objek-objek dengan gambar
3) Anak Usia 7 Tahun
   a) Mulai membaca dengan lancar
   b) Cemas terhadap kegagalan
   c) Peningkatan minat pada bidang spiritual

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Kadang Malu atau sedih [53]

3. Kegiatan Bermain

a. Pengertian Bermain

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, mereka mengunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.[54]

Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena yang sangat menarik perhatian bagi ara pendidik, psikolog, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengantingkah laku anak. Walaupun konsep bermain telah digunakan sejak bertahun-tahun, tetapi lebih sulit untuk mengidentifikasikannya dibandingkan kebanyakan gagasan psikologis lain.[55]

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan.*Pertama,* permainan merupakan sesuatu yang

---

[53]http://alyaqanitha.wordpress.com/2009/02/08/ketrampilan-motorik-dan-sikap/
[54]Suyatno Slamet, *Dasar-Dasarpendidikan Anak Usia Dini*(Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 114
[55]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal 149

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggembirakan dan menyenangkan.*Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik (dari luar), motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis.*ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain.*keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.[56]

Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam aneka ragam bentuk, karena bermain itu bukan hanya pada manusia.[57]

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan diarahkan.[58]Dalam bermain bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut.Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep atau pengertian tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan.[59]

---

[56]Paul Henry Mussen, *Perkembangan Dan Kepribadian Anak,* (Jakarta: Erlangga, 1988), hal. 135
[57]Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah,* (Jakarta: Rineka Cipta, Jakarta, 2000), hal. 102
[58]Ibid, hal. 103
[59]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal 150-151

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Teori bermain

1) Teori klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar berikut.

a) Kelebihan energi

Teori ini antara lain di dukung oleh filusuf inggris, helbert spencer, yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain. Banyak guru yang menggunakan teori ini.Jika anak sulit diajak tenang, guru dapat mengajak anak bermain sejenak. Setelah itu, anak akan menjadi lebih mudah untuk duduk dengan tenang.

b) Rekreasi dengan relaksasi.

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali.Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat.Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

c) Insting

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakuakan peran orang dewasa. Jika anak berpura-pura menjadi seorang ibu, ayah,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau guru, hal itu akan sangat penting bagi kehidupanya kelak ketika dia benar-benar menjadi seorang ibu, ayah, atau guru. Ketika mereka bermain perang-perangan atau berkelahi, mereka sebenarnya berlatih perang atau berkelahi jika memang dibutuhkanketika sudah dewasa, misalnya untuk membela negara.

d) Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang. Anak-anak suka bermain air, tanah,batu, dan lempung seakan-akan mengulang permainan manusia zaman prasejarah dan sekaligus belajar tentang berbagai benda.[60]

2) Teori modern

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Teori modern dibedakan menjadi tiga macam yaitu teori psikoanalisis,perkembangan kognitif, dan teori belajar sosial.

a) Teori psikoanalisis

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi.Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan

[60]Suyatno Slamet, Dasar-Dasar *Pendidikan Anak Usia Dini*(Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaanya secara leluasa, tanpa tekanan batin.

b) Teori pengembangan kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Menurut Bruner dan Sutton-Smith bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah.pada saat bermaian anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi dan objek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkanya menggunakan berbagai kemamapuan berfikir dan memecahkan masalah. Piaget menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada dilingkungannya merupakan cara anak belajar berinteraksidengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek,orang dan situasi tersebut.

c) Teori belajar sosial

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan menggembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kdebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial. Piaget juga menemukan bahwa bermaindimulai dari bermain sendiri sampai bermain secara kooperatif yang menunjukan adanya perkembangan sosial anak.Vygotsky menyatakan bahwa pada saat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain anak menunjukan kemampuan di atas biasanya, diatas perilaku kesehariannya, dan seakan-akan kemampuannya lebih tinggi daritigakata yang sebenarnya.[61]

c. Manfaat bermain di sekolah

Permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktek untuk kemudian hari.Permainan penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam permainan, anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Bermain dengan krayon dan kertas, menggambar, memanipulasi balok-balok kayu, mekanika, dan bermain dengan benda dapat memajukan kemampuan untuk membangkitkan cara-cara baru menggunakan benda-benda tersebut.[62]

Salah satu hipotesis yang populer dalam psikologi perkembangan bahwa bermain dapat membantu perkembangan kecerdasan. Buktinya berasal dari penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak yang tidak mempunyai mainan dan sedikit kesempatan untuk bermain dengan anak lain, akan ketinggalan secara kognitif dari teman seusianya.[63]

---

[61]Suyatno Slamet, Dasar-Dasar *Pendidikan Anak Usia Dini*(Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 117
[62]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 151
[63]Ibid, hal. 151

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mainan yang sesuai, sedikit akan menolong anak yang lebih besar untuk belajar berperilaku sosial positif dalam masa prasekolah. Anak yang terbelakang mengikuti acara di televisi untuk berperilaku positif seperti menolong, berbagi, dan bekerja sama. Dalam beberapa kelas terdapat mainan, alat musik, dan boneka yang mirip dengan tokoh dan tema siaran televisi. Kelas lain mempunyai mainan yang tidak ada hubungannya dengan tema sosial acara televisi. Pada saat mainan menunjang berita di televisi, anak-anak menerima beberapa perilaku sosial yang diajarkan, mainan tampaknya menolong mereka untuk mempraktekan perilaku yang mereka pelajari.Dengan demikian, mainan dapat digunakan secara efektif dikombinasikan dengan orang tua, atau acara televisi untuk membantu dalam memajukan perkembangan anak-anak.[64]

Anak perlu belajar menyesuaiakn diri dalam kelompok beramain di sekolah.Dalam melakukan kegiatan di sekolah anak seringkali mengalami gangguan dari teman-teman mereka.Anak perlu belajar mengatasi gangguan dari teman-teman mereka.Para guru juga lebih sering berusaha melakukan perencanaan bagi kegiatan belajar anak dibandingkan orang tua mereka pada umumnya. Misal guru lebih sering mengamati cara murid bermain, guru menyediakan alat untu melukis, karena guru selalu membantu tercapainya tujuan bermain. Guru mencari buku yang dapat

[64]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 152

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan oleh anak, agar anak mendapatkan keterangan tentang sesuatu hal yang belum diketahuinya.[65]

Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial.Dengan demikin anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain.Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bermain bagi anak. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan anak yang masih muda usianya, jadi anak yang muda usianya hanya mampu bermian dalam jangka waktu yang lebih pendek. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain produktif.Bahan-bahan seperti pasir, air, balok, dan menggambar dengan cat air membuthkan ruang yang cukup luas.Sebaiknya guru menyediakan ruangan cukup luas untuk berbagai kegiatan sepanjang hari.

Anak yang dalam berbagai tingkatan kematangan diajak menggunakan alat-alat bermain secara berbeda, sementara itu guru guru harus menyediakan alat permainan dan cara bermain yang tetap menantang demi perkembangan anak. Untuk anak yang berusia lima tahun diperlukan peralatan lebih banyak sehingga akan merangsang daya fantasi mereka.

[65]ibid, hal. 152

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi bila guru akan mengajak anak bermain masak-memasak, yang disediakan untuk anak usia empat tahun harus berbeda dari anak yang berusia lima tahun.[66]

d. Fungsi Bermain

Bermain memiliki peran penting, dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

1) Kemampuan motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerakan terkoordinasi.

2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut piaget anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh,

[66]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 153-154

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak.

3) Kemampuan efektif

Setiap permainan memiliki aturan.aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

4) Kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. Sering kita menjumpai anak kecil bermain bermain sendiri mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang “membahasakan” apa yang ada dalam pikirannya.

5) Kemampuan sosial

Pada saat anak bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal itu sedikit demi sedikitakan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.[67]

e. Macam Bentuk Permainan.

Permainan dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk.Pertama bersifat *eksploratif* (menggerak-gerakan suatu benda), kedua bersifat *konstruktif* (misalnya membangun menara dari balok kayu), ketiga adalah permainan *pura-pura* dimana anak mengambil peranan orang lain, misalnya sebagai orang tua.[68]permainan pura-pura dapat merefleksikan usaha anak untuk mengatasi kecemasan dan konflik. Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa bermain anak itu dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk, yakni bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio-dramatik. [69]

1) Bermain Sosial

berbagai partisipasi anak dalam kegiatan bermain dapat bersifat *soliter* (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.[70]

---

[67] Suyatno Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*(Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 119

[68] Mc Call, Parked Kavanaugh, *Monographs Of The Society For Research In Child Development*, 1977, hal. 42

[69] Soemantri Patmonodewo, hal. 107

[70]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 154

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Bermain seorang diri

Dalam bermain bentuk ini, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya. Mungkin akan menyusun balok menjadi menara, dan dia tidak menghiraukan anak lain yang berada di ruangan yang sama.

b) Bermain dengan penonton

Anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama. Mungkin anak setelah mengamati anak lain lalu bermain sendiri. Anak yang berlaku sebagai penonton, mungkin hanya duduk secara pasif, sementara anak-anak di sekitarnya aktif bermain, tetapi anak tersebut tetap waspada terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

c) Bermain paralel

Bentuk bermain ini adalah dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri, sehingga apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak lain. Mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila salah satumeninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain.

d) Bermain asosiatif

Kegiatan bermain ini adalah di mana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari mengintari halaman, sedangkan anak lain lari mengejar anak yang menjadi penjahat itu secara bersama-sama. Apabila satu anak berhenti mengejar, yang lain tetap lari mengejar.

e) Bermain kooperatif

Dalam bermain bentuk ini, anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan bermain.Misalnya anak bermain toko-tokoan.Ada yang menjadi penjual barang-barang tertentu, sedangkan yang lain membelinya. Anak-anak dari berbagai kelompok usia akan menunjukan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda. Anak yang masih sangat muda secara kognitif tidak akan dapat menerima berbagai peran dalam permainan kooperatif.[71]

2) Bermain Dengan Benda

Dalam bermain dengan benda ini dapat meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan pengaturan-pengaturan.Bermain praktis adalah bentuk permainan di mana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan.Misalnya anak bermain dengan kartu-kartu.Ada beberapa kemungkinan untuk memainkannya, misalnya kartu- kartu tersebut dapat diletakkan berdiri seakan menjadi pagar atau

[71]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 154-156

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dinding.Memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsinya yang lain, dalam hal ini dikatakan bahwa anak bermain simbolik.[72]

3) Bermain Sosio-Dramatik

Ada beberapa elemen dalam bermain sosio-dramatik, antara lain:

a) Bermain peran dengan menirukan peran, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.

b) Presisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit.

c) Interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.

d) Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain.

e) Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.

f) Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.

Bermain sosio-dramatik sangat penting dalam pengembangan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial.[73]

[72]ibid, hal 156-157

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Pengembangan aktivitas bermain

Lewat kegiatan bermain, guru sebaiknya menyadari akan kegiatan bermain anak khususnya kegiatan bermain yang hendak ditingkatkan. Melalui kegiatan bermain tertentu guru dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui bermain disekolah.Hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar pada anak didiknya.Untuk hal itu para guru sebaiknya merencanakan secara cermat kegiatan bermain dengan dukungan lingkungan sekolah dan materi bermain yang dianggap sangat penting.[74]

g. Bermain untuk anak dengan kebutuhan khusus

Dalam bermain di sekolah, guru hendaknya memperhatikan kebutuhan khusus anak dalam bermain. Misalnya anak yang menggunakan kursi roda tidak akan mampu bermain balok apabila balok tersebut diletakkan di lantai. Anak yang buta tidak akan mudah mengenal permukaan alat mainannya, dan dengan gangguan pendengaran membutuhkan bantuan dalam berkomunikasi.[75]

Demikian juga bermain pada anak yang perkembangannya terlmbat, umumnya akan melakukan bermain seperti anak yang usianya lebih muda. Beberapa anak yang terlambat perkembangannya biasanya tidak mampu

---

[73]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 158
[74]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 159
[75]ibid, hal. 159

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain bersama anak lain, mereka juga tidak mampu memainkan kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Beberapa anak bahkan perlu bimbingan khusus dalam keterampilan bermain.[76]

h. Usia bermain

masa prasekolah dapat merupakan masa-masa bahagia dan amat memuaskan dari seluruh masa kehidupan anak. Untuk itulah kita perlu menjaga hal tersebut berjalan sebagaimana adanya.Janganlah memaksakan sesuatu karena diri kita sendiri dan mengharapkan secara banyak dan segera, maupun mencoba untuk melakukan hal-hal yang memang mereka belum siap.Suatu hal yang tidak mudah untuk mengajari anak untuk berhitung, membaca ataupun menulis pada masa-masa pertama kehidupannya.

Nikmatilah anak sebagaimana dirinya dan jangan membuat diri kita dan anak-anak susah hanya karena hal-hal yang ingin kita capai pada dirinya atau pada hal-hal yang seharusnya anak diharapkan bisa melakukan. Perlu diperhatikan bahwa masa prasekolah adalah pertumbuhan.Masa-masa ini adalah masa menemukan orang seperti apakah anak kita tersebut, dan teknik apakah yang bisa cocok dalam menghadapinya.

[76]Ibid, hal 160

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Masa prasekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar pada dunia nyata, yaitu dunia tiga dimensi.Dengan perkataan lain, masa prasekolah merupakan time for play.Jadi biarkanlah anak menikmatinya.

Negara-negara skandinavia, juga amerika, meyakini bahwa tidak perlu untuk bersikap terburu-buru untuk mengajari anak membaca, sampai anak berusia tujuh tahun. Penelitian sue moskowitz terhadap sejumlah anak yang diajar membaca pada waktu dini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut tidak mampu mempertahankan kelebihan-kelebihan yang mereka peroleh dari teman sekelasnya yang tidak membaca sebelum cukup umur.[77]

Profesor charles wenar dari ohio state university, dalam bukunya *personality development from infancy to adulthood*, menekankan bahwa mengajari keterampilan akademik pada prasekolah sama resikonya dengan mendidik tentang nilai-nilai pada anak. Perkembangan moral berjalan lamban dan bergerak sesuai dengan meningkatnya kematangan pada anak untuk dapat memahami betul-betul nilai kebenaran, kejujuran, dan tanggung jawab.Dengan demikian mengajari anak berhitung dan membaca, tidak dengan sendirinya membuat anak mampu melakukan fungsi-fungsi aritmatika yang sederhana sekalipun.Dalam keterampilan membaca.Hal ini merupakan kunci bagi hubungan sosial anak semasa prasekolah.[78]

---

[77] Akbar Reni, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hal. 04
[78] Akbar Reni, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hal. 05

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Frank dan theresa calpan dalam buku *the power of play* menyebutkan bahwa pada masa prasekolah yang ditekankan adalah bermain. Waktu bermain (*playtime*) merupakan sarana pertumbuhan.Pada tahun-tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal.Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam.Dalam dunianya, dengan bermain, anak bebas beraksi dan juga menghayalkan sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan.

Melalui bermain, anak menyusun kemampuan bahasanya, banyak kosa kata muncul dari interaksinya dengan teman sebaya.Jadi dengan bermain, seorang anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri, tetapi juga bagaimana reaksi teman terhadap dirinya.

Bermain juga merupakan dunia olah raga bagi anak, dimana anak bermain tanpa aturan dan banyak menggunakan fisik, melatih otot-ototnya.Jadi, pada masa prasekolah seorang anak sebaiknya sibuk dengan dirinya dan bukan sibuk belajar dengan huruf dan angka.[79]

[79] Akbar Reni, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hal. 06

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Peningkatan Kreativitas Siswa

1. Pengertian Kreativitas.

Kata kreativitas berasal dari kata inggris (creativity) yang berarti daya cipta, mengenai devinisi kreatifitas terdapat berbagai macam, tergantung pada bagaimana orang melihatnya.[80]Tidak ada suatu definisi yang dianggap mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas.Hal ini disebabkan *pertama,* sebagai konstruk hipotesis, kreativitas memberikan tekanan-tekanan yang berbeda-beda tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Munanadar seorang profesor di bidang psikologi keberbakatan dan kreatifitas dari universitas indinesia.Mengemukakan pengertian tentang dasar kreativitas. Menurutnya kreativitas memiliki beberapa pengertian dasar, yaitu sebagai berikut[81]

a) Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada.
b) Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah disini siswa memiliki kebebasan berfikir

[80] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia: Membedah Metode Tehnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogjakarta, Ar- Ruzz Media 2005), hal. 123
[81] Dariyo Agus ,*Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, (Jakarta : Grasindo Anggota IKAPI, 2003), hal. 65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menyatakan gagasan atau pendapat seluas-luasnya tanpa aturan-aturan.

c) Sarana operasional, kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar (fluency), luwes (fleksibel), asli (orisinil), dan adanya elaborasi.[82]

d) Kreativitas merupakan proses, hal ini berarti selamanya seeorang memiliki taraf kecerdasan yang genius dapat menghasilkan karya yang kreatif atau tidak diimbangi dengan kerja keras yang terus menerus tanpa mengenal putus asa.

Masa muda sering kali sebagai masa untuk berprestasi yang setinggi-tingginya, sehingga tidak menutup kemungkinan mereka dapat mengekspresikan segala potensinya untuk menciptakan karya-karya yang baru, inovatif dan kreatif.

Sedangkan definisi-definisi yang lain mengenai kreativitas itu sendiri diantaranya adalah:

1) Menurut guilford bahwa bagian terpenting pada bagian intelektual adalah kreativitas yaitu kemempuan berfikir manusia yang bisa membentuk *konvergen* dan *divergen*.[83]

Maksud dari berfikir *konvergen* adalah kemempuan untuk berfikir analistis, logis sistematis, terarah menuju pemecahan masalah denagn satu

[82] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 114

[83]Musbihin Imam ,*Anak-Anak Didikan Teletubies* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2004), hal. 139

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban yang benar.Sedangkan berfikir *divergen* adalah manusia tidak perlu berfikir logis sistematis, justru kemampuanya untuk menghasilkan produk kreatif yang bervariasi.

2) Ada yang mendefinisikan pula public relation yaitu kemempuan diri kita masing-masing untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menyatukan elemen berbeda atau lebih dalam konteks baru, demi menyediakan nilai tambah kedalam suatu tugas.[84]

3) Kreativitas yang dikemukakan oleh ausubel adalah *creative achievement reflects a rare capacity for developing insight, sensityvies, and apprecations in a circum scribed cone of intellectual or artistic activity*. Seseorang yang kreatif adalah orag yang memiliki kapasitas (pemahaman, sensivitas atau apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen.[85]

4) Menurut joy wicoff dalam bukunya "menjadi super kreatif" mengatakan bahwa kreativitas adalah melihat yang juaga dilihat oleh orang lain. Tetapi membuat ketertariakan yang tidak berfikir oleh orang lain. [86]

5) Menurut supriadi definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru , baik berupa gagasan

---

[84] Andy Grern, *Kreativitas Dalam Public Relation*(Jakarta : Eirlangga, 2004), hal. 34

[85] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hal. 179

[86] Joyce Wicoff, *Menjadi Super Kreatif Melui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2003), hal. 43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.[87]

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.[88]

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah denhan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, atau alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan *flashcard,* yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang di dalamnya terdapat tulisan, gambar, atau tanda pengganti bilangan yang bervariasi.[89]

---

[87]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 114

[88]Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*,(jakarta: kencana prenada media group, 2012), hal. 112

[89]ibid, hal 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi dari pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa makna kreativitas berfikir adalah suatu kemampuan untuk mnemukan suatu atau solusi yang baru dan bermanfaat. Kreativitas berfikir adalah ekspresi keunikan kita kedalam bentuk yang nyata dengan melalui proses yang dinamis yang adapat dilukiskan menurut proses atau jalanya. Orang yang kreatif akan membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menggunakan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Seperti yang dijelaskan dalam surat Al-an'am ayat 75.

Artinya: *dengan demikian kami perlihatkan kepada ibrahim tanda-tanda keagungan (kami terdapat) dilangit dan dibumi dan (kami memperlihatkanya) agar dia termasuk orangyang yakin.*

Ayat tesebut menjelaskan proses Nabi Ibrahim mencari tuhan yang sebenarnya dengan diharapkan dengan beberapa kejadian mulai yang ada dilangit dan dibumi, agar beliau mau berfikir dengan kreatif disertai dengan kemantapan hatinya, bahwa hanya ALLAH satu-satunya pencipta alam semesta beserta isnya. Ini merupakan ayat yang memotivasi siswa untuk selalu belajar dan berfikir kreatif dalam melakukan segala sesuatu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Ciri-Ciri Kreativitas Berfikir Siswa

Adapun ciri-ciri orang-orang yang kreatif adalah sebagai berikut. [90]

a. Keberanian.

Orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan karena kegagalan merupakan kunci dari keberhasilan.Ricacrd l. Weaver II dosen universitas bowling green, pernah berkata kreativitas berarti kemauan berwisata yang baru.

b. Ekspresir

Orang kreatif tidak takut menyatakan pikran dan perasaanya, penuh denagan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau idenya.

c. Humor

Humor juga diperlukan untuk meningkatkan kreativitas.Athur koesler, seorang ahli yang menghubungkan humor dengan prose kreatif.Menulis banyak buku tentang kreativitas manusia. Menurutnya bahwa dalam menciptakan atau menikmati humor terjadilah semacam pertemuan yang tidak terduga antara satu fakta dengan fakta lain yang semula tidak terpikirkan. Humor dapat menggairahkan hidup dan mengurangi ketegangan, sedangkan keaktifan dan humor akan melatih kecekatan

[90]Joyce Wicoff, *Menjadi Super Kreatif Melui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2003), hal. 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pikiran. Reaksi kreatif dan kemampua untuk menangkap dan melahirkan surprise.[91]

Sedangkan siswa kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau dan memiliki kemampuan untuk bermain ide, konsep atau kemungkinn-kemungkinan yang dikhayalkan.

d. Intuisi.

Orang kreatif menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadian.Mereka paham bahwa intuisi umumnya berasal dari otak kanan yang memiliki pola komunikasi berbeda dengan belahan otak kiri.[92]

Ciri-ciri orang kreatif adalah sebagai berikut:

1) Dorongan untuk menemukan keteraturan dalam keadaan kacau balau.
2) Minat menemukan masalah yang tidak umum juga penyelesaianya.
3) Kemampuan membentuk kaitan-kaitan baru dan menentang anggapan tradisional.
4) Kemampuan mengembangkan kreasi gagasan dengan pengujian dan penilaian.
5) Hasrat untuk menghilangkan berbagai hal yang membatasi kemampuan mereka.
6) Termotivasi oleh masalah atau tugas itu sendiri, bukan keuntungan lain.

[91]Candra Julus, Kreativitas hal. 58
[92]Utami Unandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Pt Rineka Cipta), hal. 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara lebih rinci, sund mengatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1) Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru.
2) Hasrat keinginan yang cukup besar.
3) Mempnyai keinginan untuk menemukan dan meneliti yang cukup besar.
4) Cenderung menyukai tugas yang bert dan sulit.
5) Cenderung menyukai jawaban yang luas dan memuaskan.
6) Memiliki motivasi yang tinggi dan melaksanakan tugas.
7) Menghadapi pernyataan yang diajukan setra cenderung memberikan jawaban yag lebih banyak.
8) Kemampuan membuat analisis.
9) Memiliki semangat bertanya dan meneliti.
10) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Sedangkan menurut pakar psikologi ciri-ciri pribadi yang kreatif adalah:[93]

1) Imajinatif
2) Mempunyai prakarsa.
3) Mempunyai minat yang luas.
4) Mandiri dalam berfikir.

[93]Utmi Unandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Pt Rineka Cipta), hal. 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Minat atau rasa ingin tau.

6) Senang berpetualangan.

7) Penuh energi.

8) Percaya diri.

9) Bersedia mengambil resiko.

10) Berani dalam pendirian dan resiko.

Akan tetapi kenyataanya para orang tua dan guru lebih menginginkan anak mereka memiliki perilaku yang sopan, rajin, patuh, penuh energi, mengerjakan tugas dengan tepat waktunya, ulet.Dan ini sangat berbalik arah dengan kreativitas.

Berdasarkan analisis faktor, guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni. Kelancaran *(fluency)*, Keluwesan *(flexibility)*, Keaslian *(originality)*, Penguraian *(elaboration)*, Perumusan kembali *(redifination)*

Pertama, yang dimaksud dengan kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan gagasan.

Kedua, keluwesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

Ketiga, keaslian ialah kemapuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.

Keempat, elaborasi atau penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang dan lebar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelima, perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yangtelah diketahui oleh banyak orang.[94]

Ciri kreativitas yang dikemukakan oleh munandar melalui penelitianya di indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu mempunyai daya imajinasi kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, mempunyai kebebasan dalam berfikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapat pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, penuh semangat, berani mengambil resiko, dan berani berpendapat dan memiliki keyakinan.[95]

Demikian juga williams dalam munandar menguraikan kedua ciri kreativitas di atas, yaitu kemampuan berfikir kreatif atau *aptitude* dan ciri-ciri efektif *nonaptitude* ini dengan memberikan perumusan atau definisi yang menjelaskan konsepnya sebagai berikut:

a). Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif (aptitude). Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif ini , antara lain:

1) Keterampilan berfikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan , memberikan

[94]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 118

[95]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2) Keteramilan berfikir luwes(*fleksibel),* yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervareasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3) Keterampilan berfikir orisinal, yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
4) Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
5) Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokanpenilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.[96]

b) Ciri-ciri efektif (nonaptitude). Adapun ciri-ciri efektif meliputi:

[96]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Rasa ingin tahu, yang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memerhatikan orang, objek, situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
2) Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4) Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang terstruktur.
5) Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.[97]

[97]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 119-120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh ihat hatimah yang mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

a) Gagasan atau berfikir kreatif, yang meliputi:
   1) Berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama mampu memberikan jawaban yang tidak kaku; mampu berinisiatif.
   2) Berfikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
   3) Berfikir terperinci, yaitu anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi , mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, dan mamu mengerjakn dan menyesuaikan tugas denan teliti dan terperinci.
   4) Berfikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

b) Aspek sikap, yang meliputi:
   1) Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
3) Keterbukaan, yaitu anak yang senang beragumentasi senang terhadap pengalaman orang lain.
4) Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
5) Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untukberhasil, dan berani mempertahankan.

c) Aspek karya, yang meliputi:
1) Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan,mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
2) Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan, atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman uji coba.[98]

[98]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan.Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.[99]

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meninggalkan kreativitas, yaitu:

a) Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
b) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
c) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan da kritik yang sering kali dilontarkan kepada anak yang tidak kreatif.
d) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

[99]Ibid, hal. 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilaksanakan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yan menyenangkn dan dihargai secara sosial.

f) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.

g) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkanya.

h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.[100]

4. Faktor-Faktor Penghambat Kreativitas

Amabile dalam Munandar mengemukakan ada empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi. *Pertama*, evaluasi.Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan

[100]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 124

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.*Keduaa,* hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyat tidak demikian.Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.*Ketiga,* persaingan.Kompetisi atau persaingan lebih komleks dari pemberian evaluasi atau hadiah secar tersediri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaigan terjadi ketika anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lain dan yang terbaik akan mendapat hadiah. Hal ini, terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.*Keempat,* lingkungan yang membatasi.Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan.Jika belajar dipkasakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka minat intriksik anak dapat dirusak.[101]

Demikian juga Torrance dalam Arieti Adhipura menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi, pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak, terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual, terlalu banyak melarang, takut dan malu, penekanan yang salah kaprah terhadap ketrampilan verbal tertentu dan memberikan kritik yang bersifat destruktif.[102]

[101]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 126
[102]Ibid, hal. 126

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, juga dapat disebutkan faktor-faktor lain seperti yang telah dikemukakan oleh Freeman dalam Semiawan yaitu rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil risiko daripada terancam, dan pengaraan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru.

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar yaitu:

a) Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.

b) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.

c) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.

d) Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.

e) Anak tidak boleh berisik.

f) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.

g) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.

h) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.

i) Orang tua tidak sabar dengan anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

j) Orang tua dan anak adu kekuasan.

k) Orang tua memaksa dan menekan anak untuk menyelesaiakan tugas.

Dari pemaparan di atas, kiranya dapat dimengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak ini.[103]

5. Strategi Pengembangan Kreativitas

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat yang diperhatikan, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*). Keempat aspek ini kemudian lebih dikenal dengan 4P, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Pribadi (*person*). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi denga lingkungannya. Ungkapan kreativitas ialah yang menerminkan orisinalitas dari individu ini. Dari pernyataan individu yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu guru harus berusaha menghargai keunikan

[103]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pribadi bakat-bakat siswanya, serta mengembangkannya seoptimal mungkin.

b) Pendorong (*press*). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan dukungan intern yang datang dari dalam diri sendiri. Jika tidak diseleksi dengan baik, lingkungan akan menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.

c) Proses (*process*). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan diri seara kretif. Guru hendakya merangsang dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan serta memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya.

d) Produk (*product*). Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengomunikasikan kepada orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.[104]

[104]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 129

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Proses Kreativitas Berfikir Siswa

Joseph wallas meyakini bahwa proses kreatif memiliki 4 tahap, yaitu: [105]

a. Persiapan

Mengumpulkan informasi, berkonsentrasi dan mengakrapkan diri dengan semua aspek masalah .[106]tahap pengumpulan informasi sangat menentukan kesuksesan atau kegagalan aktivitas-aktivitas kreatif berikutntya. Ada pepatah mengatakan bahwa semakin besar bata yang anda miliki maka akan semakin besa peluang anda untuk menciptakan hal –hal yang baru dan berbeda. [107]

Jadi dalam tahap persiapan ini membutuhkan banyak informasi yang harus dikumpulkan untuk dapat mengembangkan kreativitas berfikir.

b. Inkubasi

Yang disebut inkubasi adalah tahap berfikir kreatif dan pengatasan masalah, dimana kejadian mental yang tadinya digerakkan oleh persiapn yang direncanakan secara intensif, mencapai pencerahan mandiri sehingga tercapai pemahaman yang tertuju pada pengatasan masalah.[108]

---

[105] Andy Grern, *Kreativitas Dalam Public Relation*(Jakarta : Eirlangga, 2004), hal. 27
[106]Joyce Wicoff, *Menjadi Super Kreatif Melui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2003),hal. 52
[107] Andy Grern, *Kreativitas Dalam Public Relation*(Jakarta : Eirlangga, 2004), hal. 36
[108] Conny Setuawan, Perspektif Pendidikan Anak Berbakat,(Jakarta: Grasindo, 1997), hal. 176-177

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pengembangan Daya Pikir Dan Keterampilan Motorik Melalui Kegiatan Bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.

Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya.[109]

Beberapa ahli berkecimpung dalam bidang pendididkan mendefininisikan kognitif atau daya pikir dengan berbagai pendapat. Seperti definisi kognitif atau daya pikir menurut gardner. Gardner dalam munandar mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.[110]

Perkembangan fisik memerlukan keterampilan motorik agar otot syaraf yang mulai tumbuh dapat berfungsi secara maksimal.perkembangan motorik anak usia dini mencakup motorik kasar dan motorik halus.[111]

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggan tersendiri. Tetapi pada

[109]http://belliacantika.blogspot.com/2014/10/contoh-makalah-pengembangan-daya-pikir_18.html
[110]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 47
[111]Ibid, hal. 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengoordinasikan kemampuam otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain.[112]

Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya.Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, menggunting, dan mewarnai.

Pada sekolah TK atau pra sekolah kegiatan-kegiatan tersebut di terapkan melalui kegiatan bermain, dengan tujuan para siswa dapat menerima pelajaran yang telah di ajarkan oleh guru dengan baik, dan siswa juga dapat memunculkan dan mengembangkan kreativitas-kreativitas yang dimiliki.setiap anak memiliki kreativitas sendiri dan kreativitas yang dimiliki berbeda-beda. Tetapi kadang anak tidak tahu bagaimana cara mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Maka dari itu kepala sekolah, guru, dan orang tua disini perannya sangat penting bagi anak-anak.

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

[112]Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan teat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Di mana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenagkan dilakukan oleh anak-anak. Dengan bermain anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak, dan anak mendapatkan informasi atau pengetahuan yang elum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan suatu karya yang unik dan khas sesui dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain bagi perkembangan kognitif anak, diantaranya anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar, anak dapat mengembangkan kreativitasnya, memberikan pengalaman bereksplorasi, serta memberikan kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.

Salah satu contoh permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah permainan *flashcard*.Permainn ini merupakan permainan yang mengarah pada kognitif, maka dengan demikian permainan ini dapat mengembangkan kreativitas anak.Permainan *flashcard* diyakini dapat menarik perhatian anak, asalkan orang tua dan guru dapat menyajikan dengan baik dan tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu pemanfaatan media *flashcard* misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak. Dengan cara berlari anak akan berlomba untuk mencapai suatu perintah. Media ini bermanfaat selain mengasah kemampuan kognitif anak, juga melatih ketangkasan fisiknya. Dengan demikian, penggunaan permainan *flashcard* ini akan berdampak positif pada perkembangan kretaivitas anak di usia dini.[113]

[113]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 129-130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id