

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
PERMAINAN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) DEWI MASYITHOH
WONOROTO UMBULSARI KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Oleh :
IMAM MUSLIH
NIM. D51206171



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DESEMBER, 2009**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :
Nama : IMAM MUSLIH
N I M : D51206171
Judul : Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode
Permainan di Taman Kanak-Kanak (TK) Dewi Masyithoh
Wonoroto Umbulsari Kabupaten Jember.

Ini telah diperiksa dan di setujui untuk di ujikan.

Jember, 15 Nofember 2009

Pembimbing,



M. NAFUR ROFIQ S.Ag, M.Pd

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Imam Musleh ini dipertahankan di depan Tim Penguji skripsi

Jember, 24 Januari 2010

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Hamim
Dr. H. Hamim M.Ag

NIP. 196203121991031002

Ketua,

Dr. ABD. KADIR M.A

NIP. 195308989031001

Sekretaris

M. NAFIUR ROFIQ S.Ag, M.Pd

Penguji I

Dra. HUSNIATUS SALAMAH.Z. M.Ag

NIP. 196903211994032003

Penguji II *AM*

Dra. MUKHLISAH M.Pd

MIP. 196805051994032001

ABSTRAK

UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE PERMAINAN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) DEWI MASYITHOH WONOROTO UMBULSARI KABUPATEN JEMBER

IMAM MUSLIH
NIM. D51206171

Meningkatkan kreativitas hendaknya merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan. Jika meninjau tujuan program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut juga prioritas. Hal ini dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan.

Pada usia kanak-kanak, fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian dari perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja. Maka kegiatan anak sebagian besar berbentuk aktivitas bermain.

Sebagai calon pendidik yang profesional pada sebuah lembaga pendidikan, penulis merasakan betapa pentingnya membekali diri dengan pemahaman dan penguasaan materi yang mendalam mengenai upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan, sehingga kreativitas anak bisa disalurkan sesuai dengan bakat dan kemampuan anak itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan, (2) Bagaimana peran serta dan usaha guru juga orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Obyek penelitian skripsi ini bertempat di Taman Kanak-kanak (TK) Dewi Masyithoh. Populasi penelitian diambil dari segala apa yang ada di TK Dewi Masyithoh tersebut.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, interview, dokumentasi, yaitu untuk mengetahui tentang latar belakang, keadaan guru dan murid, keadaan sarana dan prasarana serta metode pendidikan yang digunakan di TK. Dewi Masyithoh. Dan teknik analisis datanya menggunakan analisis induktif dan deskriptif.

Maka dalam hal ini upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik ini akan tumbuh jika guru memungkinkan anak untuk biasa diberi otonomi sampai batas tertentu serta peran orang tua dan guru yaitu sebagai pendidik yang bisa membantu anak untuk membentuk pribadi seorang muslim dan bisa mengembangkan daya kreativitas anak.

Penelitian ini hanya menghasilkan kesimpulan tentang upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan, maka perlu rekomendasi penelitian lanjutan tentang pengaruh dan dampak permainan terhadap kreativitas anak.

Penulis

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1	
KEADAAN GURU TK DEWI MASYITHOH	
WONOROTO TAHUN PELAJARAN 2008/2009	65
Tabel 4.2	
KEADAAN GURU TK DEWI MASYITHOH	
WONOROTO TAHUN PELAJARAN 2008/2009	67
Tabel 4.3	
JUMLAH MURID TK DEWI MASYITHOH	
WONOROTO TAHUN PELAJARAN 2008/2009	69

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Pentingnya Penelitian	7
E. Definisi Operasional, Asumsi dan Keterbatasan	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan tentang Kreativitas Anak	11
1. Pengertian Kreativitas	11
2. Nilai Kreativitas	14
3. Variasi Kreativitas	16
4. Pengembangan Kreativitas	19
B. Metode Permainan Anak di TK	29
1. Pengertian Metode Permainan Anak di TK	29
2. Macam-macam Permainan Anak di TK	33
3. Nilai Permainan Anak di TK	35
4. Bentuk-bentuk permainan Anak di TK	36
5. Tujuan Permainan Anak di TK	40
C. Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Metode Permainan di TK	41
1. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak	41
2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.	45
BAB III: METODE PENELITIAN	51
A. Rancangan Penelitian	51
B. Deskripsi Populasi, dan Sumber Data Atau Key Informan	51
C. Teknik Pengumpulan Data	54

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Gambaran Objek Penelitian	59
a. Sejarah Singkat Berdirinya TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Dan Tokoh-Tokoh pendirinya	59
b. Tujuan Didirikannya TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	61
c. Letak Geografis TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	62
d. Kondisi Masyarakat Di Sekitar TK. Dewi Masyithoh Wonoroto.....	63
2. Keadaan Guru dan Murid TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	64
a. Keadaan Guru TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	64
b. Keadaan Murid TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	66
3. Sarana dan Prasarana	68
a. Keadaan Gedung	68
b. Fasilitas di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	68
B. Pembahasan	71
1. Pelaksanaan Pendidikan Di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	71
2. Metode Yang Digunakan Di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	73
3. Bentuk-Bentuk Permainan Di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	77
4. Peran Serta Dan Usaha Guru Dalam Mengembangkan Aktivitas Bermain	83
5. Fungsi Permainan Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto	85
6. Evaluasi	91
BAB V : Kesimpulan dan Saran	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran-saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Instrumen Penelitian.....	98
Lampiran 2	Daftar Pertanyaan Untuk Guru.....	99
Lampiran 3	Surat Keterangan dari TK Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari.....	100
Lampiran 4	Surat Izin Penelitian	101
Lampiran 5	Surat Tugas.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia (SDM) dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik.¹

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula.

Di Indonesia, pendidikan diarahkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.²

¹ Utami Munandar, 2002, *Kreativitas dan keterbakatan*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, h. 4

² UURI No. 20 Th. 2003, (2003) *UU Sisdiknas 2003*, Jakarta : Sinar Grafika, h. 3

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan pra sekolah yang mempunyai tujuan untuk membantu, meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.³

Di dalam PP.RI . No. 27 tahun 1990 tentang pendidikan pra sekolah, bab I pasal 1 ayat 2 dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan pendidikan pra sekolah meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA). Tk terdapat dijalur pendidikan sekolah, sedangkan kelompok bermain dan taman penitipan anak terdapat dijalur luar sekolah.⁴

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 UU. RI . No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas juga dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan anak pra sekolah merupakan pendidikan yang dimaksudkan sebagai usaha untuk mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani natara pendidikan keluarga kepada pendidikan sekolah.

³ Moelichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 3

⁴ Soemiarti Patmodewo, 2000, *Pendidikan Pra sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 43-44

Namun demikian pendidikan pra sekolah atau TK/RA merupakan tempat belajar dan bermain yang menyenangkan bagi anak.

Sesungguhnya pendidikan di TK itu sangat perlu bagi anak usia 4-6 tahun sebelum mereka masuk pada sekolah dasar (SD). Melalui pendidikan di TK diharapkan kemampuan berbahasa, daya cipta, daya pikir/ kecerdasan, kesadaran sosial, keterampilan, perasaan, dan jasmani anak berkembang pesat. Semua ini akan mendasari perkembangan selanjutnya sehingga setelah menyelesaikan pendidikan di TK, anak memiliki bekal sikap, pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk bergaul dalam lingkungannya dan siap memasuki pendidikan di sekolah dasar (SD).⁵

Mengenai pendidikan anak, Nabi Muhammad Saw menganjurkan bahwa mewajibkan untuk mempersiapkan anak-anak kita dalam menyongsong masa depan yang akan datang, Beliau bersabda :

Artinya :“Didiklah anak-anakmu, mereka itu dijadikan buat menghadapi masa yang lain dari masa kamu” (H.R Bukhori dan Muslim).⁶

Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima macam rangsangan dari lingkungan yang sangat berpengaruh bagi perkembangan jasmani dan rohaninya, serta ikut menentukan keberhasilan anak didik dalam mengikuti pendidikan dikemudian hari.

⁵ Rose Mini A Prianto, (ed), 2003, *Perilaku anak usia dini, kasus dan pemecahannya*, Yogyakarta : Kanisius, h. 48

⁶ M. Athiyah Al Abrasy, 1970, *Dasar-dasar pendidikan Islam*, Jakarta : Bulan Bintang, h. 35

Pada tahap ini anak memiliki potensi biologis, pedagogis, dan psikologis. Oleh karena itu pada tahap ini mulai diperlukan adanya pendidikan yang disesuaikan dengan minat, bakat dan kemampuannya.

Firman Allah Swt dalam surat Ar- Rum : 30,

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ
لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya : “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah) (tetaplah atas) fitrah Allah telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah, (itulah) agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui “ (Q.S. Ar-Rum : 30).⁷

Islam telah menentukan bahwa bakat seorang anak itu telah ditetapkan oleh Tuhan (Allah Swt) sejak berada dalam kandungan ibu, akan tetapi dengan melatih pendidikan bakat tersebut dapat dibimbing dalam perkembangannya.

Firman Allah Swt dalam surat Al Isra : 84,

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya : “Katakanlah: “Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”.(Q.S Al Isra :84).⁸

Di Taman Kanak-kanak (TK) ada istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Maksudnya adalah anak bermain dengan bebas dan diberi bimbingan serta pengarahan sehingga guru dapat menilai dengan leluasa tanpa sepengetahuan anak tersebut.

⁷ Depag RI, 1998, *Alqur'an dan terjemahnya*, Surabaya : Al Hidayah, h. 645

⁸ *Ibid*, h. 437

Bermain sering tampak sebagai kegiatan menyenangkan padahal bermain sangat penting bagi anak bukan hanya sekedar kebahagiaan yang didapat melainkan rangsangan untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Mengingat pentingnya arti permainan bagi anak hendaknya para pendidik tidak memandang remeh kegiatan tersebut. Melalui permainan anak dapat memperoleh berbagai pengalaman yang menyenangkan dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

Pada era globalisasi ini banyak permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi canggih, maksudnya agar meningkatkan kreativitas anak. Akan tetapi para guru banyak mengabaikan daya kreatif anak yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya dan juga masih banyak orang tua yang belum memanfaatkan bahkan mengabaikan permainan sebagai media untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas pada anak secara jelas, maka orang tua belum memanfaatkan fungsi dari permainan sebagai salah satu jalan untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas yang telah dimiliki oleh anak, sehingga kreativitas yang dimiliki itu tidak berkembang dan akhirnya mereka pun menjadi anak yang tidak kreatif.

Sedangkan untuk mengetahui dan membuktikan kalau permainan itu sangat bermanfaat bagi anak serta dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak, maka perlu diadakan observasi agar justifikasi dari teori yang ada dapat terverifikasi dengan realita di lapangan.

Seorang guru TK/RA harus jeli dan menyadari bahwa peran serta dan bimbingan dari mereka sangat diperlukan, sebab untuk mengembangkan

Vembianto bahwa pendidikan merupakan sebuah proses kehidupan yang panjang dan bertujuan mengembangkan pribadi anak sebagai warga negara, sebagai pekerja dalam masyarakat dan sebagai manusia.⁹

Dengan adanya pelayanan pendidikan pra sekolah diharapkan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan sebelum memasuki pendidikan dasar. Dan dalam hal ini sekolah sebagai wadah pendidikan formal mempunyai tanggung jawab, memiliki kesempatan dan mempunyai peranan penting yang sangat menentukan bagi pembentukan watak serta kepribadian anak. Sama halnya dengan yang telah dilaksanakan di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari setiap hari sebelum masuk kelas siswa selalu mengucapkan ikrar dan membaca shalawat, setelah masuk kelas pun masih dibiasakan untuk membaca do'a bersama

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. Perumusan Masalah

Problem penelitian adalah kajian pokok dari suatu kegiatan. Oleh karena itu sebelum observasi kaneah dilaksanakan, maka penulis merumuskan masalah terlebih dahulu agar penelitian menjadi terarah ke pokok permasalahan. Adapun rumusan masalah yang penulis angkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk kreativitas anak TK. Dewi Masyithoh Wonoroto?
2. Bagaimana Bentuk Permainan di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari?
3. Bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari?

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, 2003, *Landasar Psikologi proses pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya, h. 104-105

C. Tujuan Penelitian

Berpijak pada rumusan masalah yang penulis ajukan dan sudah merupakan keharusan bahwa setiap aktivitas mempunyai tujuan yang hendak dicapai, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas anak TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari?
2. Untuk mengetahui Bentuk-bentuk Permainan di TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari?
3. Untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan TK. Dewi Masyithoh Wonoroto Umbulsari?

D. Pentingnya Penelitian

1. Segi Teoritis

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. Untuk memperluas cakrawala berpikir lebih mendalam untuk mengkaji dan menelaah masalah-masalah yang berkaitan dengan pertumbuhan dan pengembangan kreatifitas anak, sehingga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari .
- b. Untuk memperkuat teori bahwa permainan mempunyai fungsi atau manfaat yang sangat penting bagi anak dalam mempersiapkan suatu bidang tertentu atau apa saja yang dilaksanakannya di masa yang akan datang.

2. Segi Praktis

- a. Sebagai pengkajian bagi pendidikan akan pentingnya dalam pengembangan kreativitas.

- b. Bagi para pendidik yang berkecimpung di TK/RA, kiranya dapat diambil langkah-langkah yang baik dalam menerapkan permainan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak
- c. Bagi lembaga dapat memberikan saran-saran untuk melengkapi kekurangan yang terdapat dalam lembaga pendidikan TK/RA.

E. Definisi Operasional, Asumsi, dan Keterbatasan

1. Definisi Operasional Upaya pengembangan kreativitas anak melalui metode permainan

a. Upaya

Menurut kamus besar bahasa Indonesia upaya adalah usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan).¹⁰

b. Pengembangan Kreativitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Adalah pengembangan kemampuan untuk mencipta, berkreasi.¹¹

c. Metode Permainan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang dimaksud metode adalah “cara”. Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.¹²

Dari definisi yang telah peneliti jabarkan bahwa yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah : usaha untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan cara permainan, sebagai contoh di TK Dewi Masythoh Wonoroto adalah, permainan konstruktif dan bermain dengan huruf Hijaiyah.

¹⁰ Depdikbud, 1989, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, h. 995

¹¹ *Ibid*, h. 465

¹² Singgih Gunarsa, 1976, *Psikologi untuk keluarga*, Jakarta : BPK Gunung Mulia, h. 55

- b. Dengan bermain anak bisa belajar sambil bermain mengingat bahwa permainan pada dasarnya merupakan cirri kodrati dan dilakukan oleh setiap anak.

3. Keterbatasan

- a. Penelitian ini dibatasi tentang kebutuhan-kebutuhan yang bersifat psikologis, dimana anak dalam bermain membutuhkan perhatian, bimbingan dan kasih sayang dari orang tua atau dari pendidik.
- b. Dalam instrumen penelitian ini hanya buatan penulis sendiri. Maka instrument penelitian ini hanya berlaku di daerah lain hanyalah pada daerah yang benar-benar memiliki kemiripan dengan daerah dimana penelitian ini dilakukan.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam karya ilmiah (skripsi) ini, penulis memberikan gambaran secara singkat mengenai sistematika pembahasan dengan tujuan agar dapat memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dari hasil karya ilmiah (skripsi) ini.

Sistematika pembahasan karya ilmiah (skripsi) ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pentingnya penelitian, definisi operasional, asumsi, dan keterbatasan serta sistematika pembahasan.

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pentingnya penelitian, definisi operasional, asumsi, dan keterbatasan serta sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka

Dalam bab ini penulis menguraikan tinjauan tentang kreativitas anak, yang meliputi pengertian kreativitas, nilai kreativitas, variasi kreativitas, pengembangan kreativitas, pengertian permainan, macam-macam bentuk dan tujuan permainan, fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak, peranan pendidikan dalam aktivitas bermain serta penelitian terdahulu/ yang relevan.

Bab III : Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis menguraikan metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, deskripsi populasi, penentuan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini penulis menguraikan hasil penelitian dan analisis data / pembahasan

Bab V : Penutup

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta mengajukan saran-saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Pengembangan Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Secara harfiah makna kata kreativitas berasal dari kata kreatif yang diartikan sebagai “memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta.”¹³

Sedangkan kreativitas adalah “kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi.”¹⁴

Drevdahl mengartikan kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pecangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis”.¹⁵

¹³ Depdikbud, 1989, *Kamus besar bahasa Indonesia*, JAKARTA : Balai Pustaka, h. 465

¹⁴ *Ibid*, h. 465

¹⁵ Elizabeth B. Hurlock, 1999, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta : Erlangga, h.2

Disamping itu para ahli kreativitas memberikan perumusan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Yang dimaksud dengan data, informasi atau unsure-unsur yang ada, dalam arti sudah ada sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya.

Menurut Andrew yang disadur oleh Prof. Dr. Hasan Langgulung menyatakan bahwa kreativitas adalah proses yang dilalui oleh seseorang dalam pengalaman-pengalamannya yang membawa pada perbaikan dan pertumbuhan dirinya (self) sebagaimana ia adalah pernyataan terhadap individualitas dan keistimewaannya.

Dari beberapa definisi yang telah diungkapkan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru melalui proses pemikiran, pengalaman dan gagasan yang ada dalam bentuk seseorang sehingga terciptalah karya yang sama sekali baru sebagai bentuk dari pengaktualisasian diri dan dapat memberikan kepuasan serta rasa bangga.

Kreativitas sendiri dalam bahasa asing (creativity) yang berarti kesanggupan mencipta atau daya cipta.

Didalam Al-qur`an ada disebut empat sifat Allah sebagai maha pencipta, yaitu Al Kholiq, Al Kholaq, Al Badi`, Al Musawwir. Seperti berturut-turut digambarkan dalam ayat-ayat berikut:

ذَٰلِكُمْ ٱللَّهُ رَبُّكُمْ ۖ لَا إِلَٰهَ إِلَّا هُوَ ۖ خَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ ۖ فَٱعْبُدُوهُ ۚ وَهُوَ عَلَىٰ
كُلِّ شَيْءٍ وَكِيلٌ ﴿١٠٢﴾

Artinya : “Itulah Tuhanmu, Tiada Tuhan kecuali Dia. Pencipta segala sesuatu. Dialah pengurus segala sesuatu”. (Q.S. Al An`am : 102)¹⁶

Demikian juga ayat:

أَوَلَيْسَ ٱلَّذِي خَلَقَ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضَ بِقَدِيرٍ ۚ عَلَىٰ أَن يَخْلُقَ مِثْلَهُم ۚ بَلَىٰ
وَهُوَ ٱلْخَلَّٰقُ ٱلْعَلِيمُ ﴿٨١﴾

Artinya : “Bukankah yang mencipta langit dan bumi sanggup menciptakan seperti itu. Dialah Maha Pencipta dan Maha mengetahui”. (Q.S. Yasin : 81)¹⁷

بَسْمِ ٱلَّذِي خَلَقَ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضَ ۚ أَنَّىٰ يَكُونُ لَهُ وَلَدٌ وَلَمْ يَكُن لَّهُ صَاحِبَةٌ ۚ وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ ۚ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya : “Pencipta langit dan bumi. Bagaimanakah bisa Ia beranak, padahal Ia tidak beristeri, Dan Ia mencipta segala sesuatu dan Ia Maha mengetahui segala sesuatu”. (Q.S. Al An`am: 101)¹⁸

هُوَ ٱلَّذِي يُصَوِّرُكُمْ فِى ٱلْأَرْحَامِ كَيْفَ يَشَآءُ ۚ لَآ
إِلَٰهَ إِلَّا هُوَ ٱلْعَزِيزُ ٱلْحَكِيمُ ﴿٦﴾

Artinya : “Dialah yang menggambarmu didalam rahim sebagaimana Ia kehendaki. Tiada Tuhan kecuali Dia yang Maha Mulia dan Bijaksana”. (Q.S. Ali Imran: 6)¹⁹

¹⁶ Depag RI, 1989, “Al Qur’an dan Terjemahnya” Surabaya : Mahkota, h.254

¹⁷ Ibid, h. 356

¹⁸ Ibid, h. 250

¹⁹ Ibid, h.198

Itulah empat gelar Tuhan (Allah) sebagai pencipta. Barangkali kreativitas manusia berlaku pada penciptaan bentuk ketiga, yaitu dalam penciptaan yang terus menerus, yaitu merubah suatu bentuk kebentuk yang lain, seperti menciptakan rumah dari kayu atau batu dan lain-lain.¹⁸

Hasan langgulung memberikan definisi kreativitas anak yaitu suatu proses berpikir yang digunakan oleh anak yaitu sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya yang perasaan sikap, atau perilakunya mencerminkan pada kecenderungan untuk melaksanakan perintah Allah Swt sebagai zat yang mengatur hidup dan kehidupan manusia guna mencapai kesempurnaan hidupnya menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, bahwa kreativitas anak adalah suatu proses berpikir yang digunakan seseorang sehingga menghasilkan produk yang merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Kita dapat melihatnya bila anak itu bermain, dimana ia menciptakan khayalannya agar secara aktif bermain kepada Allah Swt sebagai pencipta tatanan rasional di alam semesta dan tatanan moral pada kehidupan manusia serta sebagai sumber dan pencipta hukum-hukum tentang pelestarian nilai-nilai dan pemeliharaan peningkatan kesejahteraan hidup, jadi diharapkan bahwa anak tersebut mempraktekkan atau menjalankan kemudian mengamalkan ajaran agamanya.

2. Nilai Kreativitas

Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruhnya terhadap

perkembangan kepribadiannya. Sebagai contoh, tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing atau binatang. Dan tidak ada yang mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

Dengan bertambahnya usia anak, prestasi merupakan kepentingan umum dalam penyesuaian hidup mereka. Kreativitas yang membantu mereka mencapai keberhasilan dibidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.

Salah satu nilai kreativitas penting yang sering dilupakan adalah sumbangannya pada kepemimpinan. Pada setiap tingkatan usia, pemimpin harus menyumbangkan sesuatu kepada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok. Sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda, atau berupa usulan mengenai bagaimana mengatur gang menjadi panitia, masing-masing dengan peran dan tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Disamping kepuasan pribadi yang diperoleh dari kreativitas, apabila kreativitas itu memperbesar rasa puas dalam memainkan peran sebagai pemimpin. Hal ini akan menjamin adegan penyesuaian sosial dan pribadi yang baik.

Nilai kreativitas tampak jelas dalam kasus anak yang kurang kreatif. Spock mengatakan orang yang sangat berpikiran literal mempunyai kegunaan terbatas untuk memperoleh kegembiraan.

Kreativitas berharga, tetapi ini tidak berarti bahwa hanya karena itu semakin kreatif seseorang semakin besar sumbangannya pada kelompok sosial dan semakin bahagia dan baik penyesuaiannya. Terlalu kreatif mungkin membuat orang menjadi “pemimpin yang tidak praktis” yaitu mereka yang mencipta secara mental tetapi tampaknya tidak pernah mampu mewujudkan mimpinya kedalam bentuk praktis yang akan menguntungkan dirinya atau kelompok sosial. Akibatnya, mereka tidak pernah mencapai sesuatu yang sebetulnya mereka mampu lakukan. Ini akan menimbulkan perasaan gagal yang membahayakan penyesuaian pribadi dan sosial.¹⁷

3. Variasi Kreativitas

Walaupun kenyataan menunjukkan bahwa kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan. Ada 5 (lima) faktor yang turut menimbulkan variasi yang dianggap penting diantaranya sebagai berikut:

¹⁷ Elizabeth B. Hurlock, 1999, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta : Erlangga , h.6

a. Jenis Kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, dan didorong oleh peran orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas. Torrence mengatakan “tidak perlu diragukan bahwa sikap dan perlakuan masyarakat terhadap anak perempuan dan wanita mempengaruhi perkembangan kreativitas dan perilaku mereka.”¹⁸

b. Status sosial ekonomi

Anak-anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak-anak yang berasal dari status ekonomi sosial rendah. Kemungkinan hal ini ada kaitannya dengan metode pola asuh, dimana keluarga kaya lebih demokratis, sedangkan pada keluarga kurang mampu lebih bersifat otoritarian. Anak yang diasuh dengan pola asuh demokratis mempunyai peluang untuk mengekspresikan diri, minat dan aktivitasnya sendiri. Lebih –lebih lingkungan juga memberi kesempatan untuk anak meraih pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, 1999, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta : Erlangga , h.8

c. Urutan Kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih menekankan daripada bawaan.

Anak tengah anak yang dilahirkan kemudian dianggap kreatif daripada anak sulung, hal ini disebabkan karena anak sulung lebih diharapkan untuk mentaati harapan-harapan orang tuanya dan tekanan-tekanan yang ada pada conformer daripada kretator. Anak tunggal meskipun ada tekanan untuk bersikap conform di rumah, tetapi juga diberi peluang untuk mengembangkan individualitas mereka.

d. Untuk Keluarga

Anak-anak dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada anak-anak keluarga besar, sifat pola asuh lebih otoritarian dan hal ini lebih-labih dijumpai pada mereka yang mempunyai kondisi ekonomi yang kurang menguntungkan.

e. Lingkungan perkotaan dan pedesaan

Anak-anak yang berasal dari daerah perkotaan cenderung lebih kreatif daripada anak-anak daerah pedesaan. Anak-anak di desa lebih memperoleh pola asuh otoritarian dan kurang rangsangan dibandingkan dengan anak-anak yang tinggal di kota.

B. Pengembangan Kreativitas

Membangun kreativitas anak merupakan bagian dari pendidikan anak, sedangkan pendidikan merupakan hal yang amat penting dalam ajaran Islam, sebab anak merupakan generasi penerus. Untuk dapat mewujudkan keberhasilan pendidikan, dimana termasuk di dalamnya adalah membangun kretaitivitas anak, karena tanggung jawab itu terletak di atas pundak para orang tua sehingga anak-anak terhindar dari kerugian, keburukan dan api neraka yang senantiasa menantikan manusia-manusia yang jauh dari Allah SWT. Sesuai dengan firman Allah Swt dalam Surat At Tahrim:6

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka (QS. At TAhrim:6)²²

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

Perintah menjaga diri sendiri dan keluarga dari siksa api neraka itu apabila

ditinjau dari segi pendidikan ialah agar orang tua membina diri sendiri dan mendidik keluarga untuk memiliki kekuatan jiwa yang mampu menahan perbuatan-perbuatan yang akan menjerumuskan pada kesesatan.

Peran orang tua sebagai seorang pendidik yang pertama dan utama juga sangat menentukan dalam membentuk pribadi seorang muslim. Pembentukan pribadi muslim yang sholeh itu harus sudah dirintis sejak dini bisa juga selama anak (muslim) itu masih ada dalam kandungan.

Hubungan orang tua dengan anak itu sangat mempengaruhi perkembangan jiwanya si anak termasuk perlakuan lemah lembut, dan perlakuan yang keras dari

²² Depag RI, 1989, "Al Qur'an dan Terjemahnya" Surabaya : Mahkota, h.325

orang tua, seperti yang diungkapkan oleh Zakiah Daradjat dalam bukunya *Ilmu Jiwa Agama*, yaitu bahwa “hubungan yang serasi, penuh pengertian dan kasih sayang akan membawa kepada peminan pribadi yang tenang, terbuka dan kasih sayang akan membawa kepada pembinaan pribadi yang tenang, terbuka dan mudah di didik, karena ia mendapat kesempatan yang cukup dan baik untuk tumbuh dan berkembang. Tapi hubungan orang tua yang tidak serasi, banyak perselisihan dan percekocokan akan membawa anak kepada pertumbuhan pribadi yang sukar dan tidak mudah dibentuk, karena ia tidak mendapatkan suasana yang baik untuk berkembang, sebab selalu terganggu oleh suasana orang tuanya.

Dengan demikian orang tua merupakan salah satu pemegang kunci keberhasilan dalam bentuk pribadi anak-anaknya. Pengalaman yang dibawa oleh anak-anak dari rumah akan dapat menentukan sikapnya terhadap sekolah dan guru. Dengan demikian tugas guru agam semakin berat ikut membina pribadi anak disamping megajarkan pengetahuan agama, anak juga dituntut untuk memperbaiki pribadi anak yang punya kepribadian sendiri-sendiri. Agar anak mempunyai sifat-sifat terpuji tidaklah mungkin dengan penjelasan saja, akan tetapi dengan pembiasaan diri.

Latihan-latihan keagamaan yang menyangkut ibadah sholat, do'a dan membaca Al Qur'an harus ditanamkan sejak dini. Prof Dr. Zakiah Daradjat menjelaskan bahwa pembentukan sikap pembinaan moral dan pribadi pada umumnya terjadi melalui pengalaman-pengamalan sejak kecil dan merupakan salah satu unsur penting dalam pribadinya.

Semenjak kreativitas anak hendak mulai dibangkitkan sedemikian rupa agar potensi pikir, rasa, karsanya serta potensi kerja dan sehatnya berkembang secara wajar, misalnya dengan cara memberikan alat-alat permainan yang sesuai.

Setiap orang pada dasarnya mempunyai bakat kreativitas dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara aktif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Bagi dunia pendidikan masalah bakat tersebut sangat penting, maka perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas ini maka perlu ditinjau empat (4) aspek terlebih dahulu yaitu : pribadi, pendorong (press), proses dan produk atau disebut sebagai empat (4) P dari kreativitas.

1. Pribadi

Kreativitas adalah (ekspresi) dan keunikan dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orsinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif, karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat dari anak-anak tersebut. Pendidik hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

- a. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan didalam kelas mereka perlu dilibatkan dalam merangsang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan-bahan dari rumah.
- b. Guru merupakan narasumber bukan polisi atau dewa
- c. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.

- d. Anak-harus diberi kebebasan dalam mendiskusikan masalah secara terbuka baik kepada guru atau teman sebayanya
- e. Kerjasama selalu lebih dari pada kompetensi
- f. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata

a. Strategi Mengajar

Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas, diantaranya :

1) Penilaian

Penilaian guru terhadap pekerjaan murid menurut Amebile (1989), mungkin merupakan pembunuhan kreatifitas paling besar. Dalam kelas yang menunjang kreativitas, guru menilai pengetahuan dan kemajuan melalui interaksi yang terus menerus dengan siswa.

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) Hadiah

Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika anak terpusat untuk mendapat hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak berupa materi (*intangible*), seperti senyuman, anggukan, kata penghargaan, kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan,¹⁹

¹⁹ Utami Munandar, 1999, *Pengembangan Krativitas anak berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 114

2. Pendorong (Press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, sekolah maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap kreatif individu

a. Peranan keluarga dalam mengembangkan kreativitas

Keluarga sebagai lingkungan pertama yang sehari-hari sangat berpengaruh terhadap segala bentuk perkembangan anak dan kreativitas.

Anggota keluarga adalah orang tua. Anggota keluarga itu orang tua harus mampu menjadi sosok sentral dalam pengembangan kreativitas, dalam :

- 1) Menghadapi pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya
- 2) Memberi waktu anak untuk berfikir, merenung dan berhayal
- 3) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri
- 4) Mendorong kemelitan anak, untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal
- 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba lakukan dan apa yang dihasilkan
- 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- 7) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak

8) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja

9) Melatih hubungan kerjasama baik dengan anak²⁰

b. Peranan sekolah dalam mengembangkan kretaiivitas

Sekolah dapat menjadi suatu pendorong yang baik bagi anak dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak, yakni dengan mempersiapkan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan kreativitas dan lebih penting lagi yaitu mempersiapkan guru yang memegang kompeten dalam mengembangkan kreativitas anak.

c. Peranan masyarakat dalam mengembangkan kreativitas

Suatu masyarakat yang berdasarkan hukum-hukum yang adil, yang memungkinkan kondisi ekonomi dan psikologi yang paling baik bagi warga negaranya merupakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan kreativitas masyarakat yang sehat dan sejahtera akan memupuk kreativitas, sebagaimana dikutip oleh Arieti (1996) menghasilkan studi dari Gray.

Arieti mengemukakan 9 faktor Sosio Kultural yang "Creativogenic" diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Tersedianya sarana kebudayaan
- 2) Keterbukaan terhadap rangsangan budaya
- 3) Penekanan pada "becoming" (menjadi tumbuh), tidak hanya pada "being" (sekedar berada)

²⁰ Utami Munandar, 1999, *Pengembangan Krativitas anak berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 94

- 4) Memberikan kesempatan bebas terhadap media kebudayaan bagi warga negara tanpa diskriminasi
- 5) Timbulnya kebebasan atau paling tidak hanya ada diskriminasi yang ringan setelah pengalaman tekanan dan tindakan yang keras, merupakan insentif atau tantangan terhadap pertumbuhan kreativitas
- 6) Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda, bahkan yang kontras
- 7) Toleransi dan minat terhadap pandangan yang divergen
- 8) Adanya interaksi antara pribadi-pribadi berarti
- 9) Adanya insentif, penghargaan atau hadiah.²¹

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan prasyarat tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh

²¹ *Ibid*, h. 119-122

mana keduanya mendorong (proses) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreatifitas anak dan mengkonfirmasi, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan mengugah minat anak untuk berkreasi.²²

Empat pendidikan dari kreatifitas pribadi, pendorong, proses dan produk merupakan yang wajib diketahui dan diperhatikan oleh setiap pendidikan orang tua, dan berkembang ataupun tidaknya kreatifitas juga tergantung pada keperibadian dan keikutsertaan dari pendidik dan orang tua dalam mengembangkan bakat kreativitas yang dimiliki oleh anak.

Elizabeth B Hurlock mencoba untuk mengemukakan berbagai kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anatara lain :

a. Waktu

Untuk menjadikreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orsinil

²² *Ibid*, h. 46

b. Kesempatan Menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif, Singer mengatakan "anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya"

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreatifitas

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreatifitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

f. Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak melindungi atau terlalu pasif pada anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang mendukung kreativitas.

g. Cara mendidik

Mendidik anak secara demokrasi dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik secara otoriter akan memadamkannya.

h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang didapat dan akan semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulasikan menyatakan "Anak-anak berisi agar dapat berfantasi"²³

Ada beberapa saran yang dikemukakan oleh Amabile (1989) untuk mengembangkan kreativitas, diantaranya sebagai berikut :

- a. Kebebasan, artinya tidak selalu berusaha mengendalikan anak-anaknya dan tidak merasa cemas dengan apa yang dilakukan oleh anak
- b. Rasa hormat, artinya menghargai dan menghormati keberadaan anak sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan secukupnya
- c. Kedekatan emosional secukupnya, artinya pendidikan tidak bersikap posesif yang menyebabkan anak tergantung pada orang lain

²³ Elizabeth B Hurlock, 1999. *Perkembangan anak Jilid 2* Jakarta : Erlangga h. 11

- d. Nilai dan bukan peraturan, artinya tidak menjejali anak dengan peraturan-peraturan yang detil
- e. Prestasi dan bukan angka-angka, artinya lebih menekankan pentingnya meraih hal-hal sebaik mungkin dengan tidak menekan anak untuk memperoleh angka yang baik
- f. Orang tua aktif, artinya memiliki minat yang beragam baik di dalam maupun di luar rumah dan tidak menekankan pada perbedaan status sosial serta tidak terpengaruh oleh tuntutan sosial
- g. Menghargai kreativitas, yaitu mendukung anak untuk melakukan hal-hal yang kreatif melalui peralatan dan pengalaman baru yang menarik maupun pemberian les
- h. Visi, orang tua perlu mempunyai visi yang jelas tentang anaknya bahwa mereka mampu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa, kreatif sesuai dengan bakat serta keterampilan yang dimilikinya.²⁸

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. Metode Permainan Anak di TK

1. Pengertian Metode Permainan Anak di TK

Untuk memperjelas tentang pengertian permainan, maka perlu dikemukakan beberapa pendapat para ahli, antar lain :

- a. Menurut Wtherington H. C. Permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas spontan yang timbul apabila fungsi-fungsi badan semuanya normal bilamana tidak terdapat gangguan-gangguan psikis.²⁹

²⁸ Reni Akbar Hawadi, 2001, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta : Gramedia Mediasarana Indonesia, h. 115-116

b. Menurut Paul Henry Mussen, John Jeneway Conger mengatakan :

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan
- 2) Permainan merupakan hal spontan dan sukarela dipilih secara bebas oleh pemain
- 3) Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.²⁶

Dari beberapa rumusan pengertian di atas, maka permainan merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela sehingga tercipta rasa kerukunan yang berguna bagi pembentukan pribadi anak sebagai anggota masyarakat.

Permainan merupakan gejala yang terdapat pada diri anak-anak dimanapun juga. Makin maju perkembangan motoriknya makin banyak waktunya digunakan untuk bermain-main. Dalam bermain, anak-anak penuh kesibukan dan keasyikan. Kesibukan yang dilakukan anak tidak beraturan, sebentar-sebentar berganti alat permainan. Apakah permainan membuat kotor sesuatu, merusak sesuatu serta menjengkelkan orang lain dan sebagainya, hal ini bagi anak tidak dipikirkan yang penting ia melakukan dorongan dari alam serta melakukan kesibukan-kesibukan yang menyenangkan dirianak tersebut.

Meskipun kesibukan bermain tampaknya tidak mempunyai tujuan tertentu, tetapi tidak dapat diabaikan. Dalam hal ini permainan mempunyai faedah yang besar bagi pembentukan diri anak.

²⁵ Reni Akbar-Hawadi, 2001, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, h. 115-116

²⁶ Paul Henru Mussen, et.al, 1998, *Perkembangan dan Kepribadian Ana*, Jakarta : Erlangga, h.135

Dalam hidup sehari-hari seringkali orang tua menyalahkan atau mengkambing hitamkan anak bermain, sebagai sebab tidak tercapainya kemajuan anak di sekolah. Anak naik kelas karena terlalu banyak bermain, anak melalaikan tugas dan pekerjaan sekolah yang harus dikerjakan di rumah, karena terlalu banyak bermain, sering terlihat anak pulang dari sekolah menyimpan tas, makan, langsung berkemas lagi untuk pergi bermain di rumah temannya, sehabis main dengan sepuas-puasnya mereka pulang dalam keadaan sudah letih dan menyebabkan tidak dapat menyelesaikan tugas pekerjaan rumah (PR) dengan baik bahkan konsentrasi terhadap hafalan sulit dilakukan.

Melihat pentingnya bermain bagi kehidupan anak dalam mengembangkan jasmani, rohani maupun keperibadiannya, maka para ahli telah merumuskan sejumlah teori untuk menjawab dan menjelaskan mengapa anak-anak harus dan senang bermain.

Teori permainan sebagaimana dimaksud secara lengkap adalah sebagai berikut :

a. Teori rekreasi

Teori ini dikembangkan oleh schaller dan Lazarus, keduanya ilmuwan dari Jerman. Mereka mengatakan bahwa permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari KERJA dan keseriusan hidup, orang melakukan kesibukan bermain bila ia telah bekerja. Dalam hal ini permainan berfungsi untuk menyegarkan kembali jiwa dan raga seseorang setelah melakukan suatu pekerjaan tertentu.

b. Teori pemunggahan

Teori ini dari Herbert Spencer seorang sarjana dari Inggris mengatakan bahwa permainan itu disebabkan oleh mengalirnya yaitu tenaga yang belum dipakai dan memupuk pada diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan, sehubungan dengan itu energi tersebut "mencair" atau "memungguh" dalam bentuk permainan.²⁷

Teori ini disebut juga sebagai teori kelebihan tenaga (*krachtoverschot-theorie*). Maka permainan merupakan katup pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan

c. Teori Atavistis

Teori ini berasal dari Stanley Hall, ahli psikologi Amerika dalam pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Faktor hereditas (waris, sifat keturunan); yaitu segala pengalaman manusia sepanjang sejarah akan diwariskan pada anak keturunannya. Mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, membangun rumah sampai dengan mencipta dan seterusnya.

Semua bentuk pengalaman ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainannya. Karena alasan itulah, maka teori ini dinamai atavistis. Dalam bahasa Latin, *atavus* artinya nenek moyang, jadi atavistis

²⁷ Kartini Kartono, 1995, *Psikologi Pendidikan Anak*, Bandung : Mandar Maju, h. 118

2. Macam-macam permainan

Permainan merupakan suatu yang harus dimiliki oleh setiap anak, sebab dengan permainan anak akan lebih tertarik dengan sesuatu, juga akan menumbuhkan nilai-nilai agama. Oleh karena itu banyaknya macam atau bentuk permainan yang ada pada anak. Para ahli berusaha membedakan bentuk permainan dalam beberapa pendapat.

Hal ini menurut Kartini Kartono dalam bukunya "*Psikologi Anak*" membagi permainan menjadi tiga bagian, diantaranya :

a. Permainan gerak

Pada mulanya bayi bermain-main sendirian, melatih badan dan anggota tubuh dengan melaksanakan macam-macam gerakan. Pada usia 3-4 tahun timbullah kebutuhan untuk bermain-main dengan kawannya selanjutnya anak melakukan kerjasama dengan teman sepermainannya.

b. Permainan memberi bentuk

Permainan yang baik adalah materinya tampak, misalnya: lilin, kertas, tanah liat, pasir, dan lain-lain. Kegiatan memberi bentuk ini fase permulaan tanpa kegiatan dengan jalan meremas-remas, merobek-robek, merusak dan lain sebagainya. Lambat laun anak bisa memberikan bentuk lebih pada macam-macam materi yang disediakan.

c. Permainan ilusi

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol, misalnya sapu menjadi kuda-kudaan, dalam permainan

tersebut anak semangat memasuki dunia ilusi, yang dijadikan dunia sesungguhnya oleh fantasi anak.²⁸

Maka jelas bahwa permainan di sini tidak terdiri dari satu jenis permainan saja, dan masih banyak yang lainnya. Agus Sujanto dalam bukunya "*Psikologi Perkembangan*" menyebutkan jenis-jenis bentuk permainan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Permainan gerak atau fungsi

Maksudnya adalah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam gerak.

2) Permainan Destruktif

Permainan ini maksudnya adalah bermain dengan merusakkan alat-alat permainan, seakan-akan rahasia di balik alat permainan tersebut dan ia mencari rahasia itu.

3) Permainan Konstruktif

Maksudnya adalah anak senang sekali membangun. Disusunlah balok-balok, batu-batu menjadi sesuatu yang baru dan dengan ilusi anak akan menemukan kegembiraan.

4) Permainan Peranan atau Ilusi

Maksudnya adalah permainan yang di dalamnya, si anak menjadi seorang yang penting. Misalnya, Siti bermain boneka dengan berperan sebagai ibu, sedangkan Amin bermain kereta dan ia berperan sebagai seorang masinis.

²⁸ Karini Kartono, 1995, *Psikologi Anak*, Bandung : Mandar Maju, h.123

5) Permainan Reseptif

Misalnya suatu permainan yang memerankan anak sebagai tokoh, apabila orang tuanya sedang menceritakan suatu cerita, maka di dalam jiwa si anak itu akan mengikuti cerita dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya. Adapun yang dialami oleh si tokoh dalam cerita seakan-akan dialami dirinya, sehingga anak itu kadang menangis, kadang melupakan kegembiraannya, kadang-kadang bangga karena kemenangannya. Bagi orang tua inilah saat paling baik untuk menanamkan sifat-sifat yang baik kepada anak-anak agar tumbuh pribadinya yang baik pula.

6) Permainan Prestasi

Maksudnya adalah di dalam permainan itu si anak berlomba-lomba untuk menunjukkan kelebihan, baik kelebihan dalam kekuatan, keterampilan atau ketangkasan.²⁹

3. Nilai Permainan

Secara psikologis dan pedagogis, bermain mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak, diantaranya :

- a. Anak memperoleh perasaan senang, puas atau bangga
- b. Anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab dan kooperatif (mau kerjasama)
- c. Anak dapat mengembangkan daya fantasi atau kreativita (terutama permainan fiksi/ ilusi dan konstruksi)

²⁹ Agus Sujanto, 1988, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Aksara Baru, h.34-36

- d. Anak dapat mengenal aturan atau norma yang berlaku dalam kelompok serta belajar untuk mentaatinya
- e. Anak dapat memahami bahwa baik dirinya maupun orang lain, sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan
- f. Anak dapat mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa atau toleran terhadap orang lain.³⁰

Beberapa hal yang perlu diingat dalam memberikan bentuk-bentuk atau jenis permainan tersebut materi yang diajarkan jangan terlalu berat atau sulit.

Permainan dalam pendidikan Taman Kanak-kanak atau Raudlatul Athfal dan sederajat ada beberapa macam bentuknya, akan tetapi hal tersebut tidak berarti bahwa jenis atau bentuk permainan yang satu muncul setelah jenis permainan yang lain selesai dilakukan oleh anak dalam waktu tertentu melainkan semua permainan itu muncul bersamaan pada waktu ketika dalam perkembangan anak. Dalam hal ini lembaga pendidikan TK/RA berusaha untuk menyusun pemunculan jenis permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangan anak

4. Bentuk-bentuk permainan

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak.

³⁰ Syamsu yusuf LN, 2002, *Psikologi Anak dan Remaja*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya, h.172-173

Bentuk-bentuk tersebut antara lain meliputi bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio dramatis.³¹

a. Bermain sosial

Para guru mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda, Parton (1993) dalam Brewer (1992) menjelaskan barerbagai derajat partisipasi anak dalam bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai enonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain kooperatif (bermain bersama)

b. Bermain dengan benda

Piaget (1962) mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik dan permainan dengan peraturan.

1) Bermain Praktis

Bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang digunakan

2) Bermain Simbolik

Dalam bermain simbolik tersebut, anak menggunakan daya imajinasinya. Misalnya anak memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsinya yang lain (bukan sebagai kartu

³¹ Soemiati Patmonodewo, 2000, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 103-111

tetap tetapi sebagai dinding), berarti anak menggunakan kartu-kartu sebagai simbolik.

3) Permainan dengan peraturan

Suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak, makin mengikat kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolik serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada.

c. Bermain sosio dramatik

Bermain sosio dramatik banyak diminati oleh para peneliti.

Smilansky (1971) dalam Brewer (1992) mengamati bahwa bermain sosio dramatik

- 1) Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain dengan pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya
- 2) Bermain pura-pura seperti objek anak melakukan gerakan bermain menirukan suatu yang sesuai dengan objeknya
- 3) Bermain perang dengan menirukan gerakan, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua
- 4) Interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan
- 5) Komunikasi verbal pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain

d. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran

Kegiatan bermain yang berdasarkan pada kegemaran anak itu terdiri atas :

1) Bermain bebas dan spontan

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan bermain, sebagian besar merupakan kegiatan mandiri, anak akan terus bermain sampai ia berminat kembali.

2) Bermain pura-pura

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda, situasi orang tertentu dan binatang tertentu yang di dalam dunia nyata tidak 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

3) Bermain dengan cara menyusun dan membangun

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain, mereka akan mengumpulkan kepingan-kepingan dan menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilan menyusun atau membangun ini akan mengembangkan kreativitas anak.

4) Bertanding atau berolah raga

Anak Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudlatul Athfal (RA) tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain.³²

5. Tujuan permainan

Adapun tujuan dari permainan di Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudlatul Athfal (RA) adalah untuk mengembangkan keperibadiannya (anak) yakni aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional dan aspek sosial.

a. Aspek Intelektual

Dengan bermain, murid mampu berfikir efektif dan efisien

b. Aspek Keterampilan

Dengan bermain, maka keterampilan murid atau anak akan terlatih, misal: menyusun, melempar dan lain-lain

c. Aspek emosional

Bermain dapat meningkatkan kualitas emosional murid atau anak, baik perasan, kasih sayang, sportivitas, kesenangan, perasaan gembira dan lain sebagainya.

d. Aspek sosial

Dengan bermain, maka murid akan lebih mampu menjalin hubungan sosial dengan teman-temannya, bagaimana ia berbicara dan

³² Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 38-40

betindak agar disenangi temannya dan bagaimana ia menjalin persatuan dan kekompakan.

Maka dari keempat aspek tadi, menunjukkan bahwa di dalam suatu permainan merupakan hal yang paling penting bagi anak yang sehat jasmani dan rohani, sebab anak yang sehat dan gembira selalu senang bermain. Acara bermain dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, selain itu dapat menjadikan anak gembira, bahagia bebas dan sesuai dengan jiwanya, dan bermain dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang berharga seperti berkomunikasi dengan sesama temannya dan juga menimbulkan rasa sosial antara temannya.

Bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk belajar, sebab dunia anak tidak terlepas dari bermain, tanpa adanya suatu permainan maka anak akan menjadi lemah fisik sebab tidak ada suatu kegiatan yang bisa menunjang pertumbuhan dirinya, dan bermain (anak) mempunyai sifat kreatif, aktif dan tanggap yang dilakukan oleh lingkungan sekitarnya yang ikut mewarnai dirinya yaitu orang tua dan guru, dan sifat yang terdapat pada anak semuanya berperan yaitu dengan timbulnya suatu permainan, sebab permainan merupakan dunia yang penuh keasyikan.

D. Fungsi dan Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

1. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

Waktu yang dihabiskan oleh anak dalam sehari-hari, lebih banyak digunakan untuk bermain. Bermain mempunyai dampak positif bagi

perkembangan fisik dan mental anak. Dalam kehidupan anak bermain itu mempunyai arti yang sangat penting, jika diamati sebenarnya banyak sekali faktor-faktor tersembunyi di balik kegiatan bermain ini, karena mempunyai dimensi yang luas baik menyangkut perkembangan emosi, kepribadian, sosial, maupun perkembangan intelegensial.

Bermain dapat mendorong inajinasi anak, manambah daya ingat dan kesempatan untuk menalar. Inilah sebabnya bermain dapat membantu mempunyai penyesuaian diri yang lebih baik dalam kehidupannya, karena seorang anak belastr membatasi masalah sehari-hari dari pada hasil belajar di sekolah.

Dengan bermain tidak hanya menguatkan otot tetapi juga setelah bermain membuat anak lebih enak tidur dan emosinya tidak mledak-ledak. Tetapi bila anak terlalu banyak bermain, maka kelelahan yang terjadi akan mengurangi efek yang baik dari hasil bermain, bahkan dapat menjadikan anak agak sulit tidur. Sebaiknya jenis permainan itu dipilih yang tidak terlalu melelahkan anak, melihat betapa penting arti bermain bagi anak.

Bahwa di dalam permainan anak itu mempunyai arti yang penting dalam dirinya, yang dapat mengembangkan daya fantasi anak, oleh karena banyaknya fungsi yang ada. Maka para ahli berusaha membedakan fungsi-fungsi permainan anak.

Dr. Soemiarti Patmodewo dalam bukunya "*Pendidikan Pra Sekolah*" megatakan fungsi permaianan itu adalah :

- a. Membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberi murid-muridnya seperti menggambar dengan air dan lain-lain.
- b. Adanya peningkatan usia dan kematangan pada seorang anak akan tercermin dalam kegiatan bermain di dalam kelas, seperti bermain masak-masakan.³³

Fungsi bermain dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- a. Fungsi bermain ditinjau dari lembaga pendidikan

Setiap pekerjaan yang dilakukan pasti mempunyai latar belakang sesuatu yang ingin dicapai di dalamnya.

Prinsip belajar bermain di Taman Kanak-Kanak atau Raudlatul Athfal merupakan prinsip belajar yang mempunyai fungsi tersendiri bagi pendidikan, diantaranya yaitu :

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) Untuk mengembangkan inisiatif dan fantasi, karena itu pendidikan anak seusia TK/RA fatasinya harus diarahkan menuju pandangan-pandangan yang bisa dinyatakan di dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memberikan kesempatan untuk berekspresi, yaitu memberi peluang kepada anak untuk mengembangkan pengetahuannya, karena akan ada kelebihan tenaga
- 3) Memberi kesempatan kecerdasan, karena masa anak-anak seusia TK/RA adalah masa pesatnya kepekaan dalam kecerdasan
- 4) Memupuk perasaan sportif yakni membimbing anak itu untuk lebih berlatih hidup mandiri

³³ Soemiarti Patmodewo, 2000, *Pendidikan Pra Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 110-111

- 5) Menumbuhkan rasa percaya diri
- 6) Melatih kerja sama
- 7) Mengembangkan perasaan estetis

b. Fungsi Bermain Ditinjau dari Psikologi Anak

Permainan ini mempunyai arti dan nilai tersendiri bagi anak, diantaranya :

- 1) Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak menjadi anggota masyarakat agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan itu timbullah rasa kerukunan dan sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.
- 2) Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetes, digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id mengukur kemampuan serta potensi diri sendiri, ia belajar menguasai macam-macam benda juga belajar memahami sifat-sifat benda dan peristiwa yang berlangsung dalam lingkungan.
- 3) Dalam situasi bermain anak bisa menampilkan fantasi, bakat dan kecenderungannya
- 4) Permainan dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan pada diri anak.
- 5) Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma dan larangan serta bertindak secara jujur.

- 6) Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati sungguh. Hal ini penting guna memupuk sikap serius dan bersungguh-sungguh pada usia dewasa untuk mengatasi setiap kesulitan hidup yang dihadapinya sehari-hari.³⁴

2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak TK

Diantara beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak TK adalah sebagai berikut :

- a. Memperkuat fisik (tubuh), lewat gerakan-gerakan otot anak berumur 4-6 tahun kadang-kadang tidak mengenal lelah, mereka selalu gembira, kegembiraan itu diekspresikan dengan berlari-lari, melompat-lompat, menendang bola, mendorong kursi dan lain sebagainya. Lewat berbagai permainan itu, otot-otot mereka tumbuh dan berkembang.
- b. Mengembangkan keperibadian, melalui sikap sportif, jujur, kerjasama dan moral. Lewat bermain anak semakin bersifat positif dan mampu berinisiatif.
- c. Meningkatkan komunikasi, semakin mendekatkan hubungan antara anak dengan teman-temannya, orang tua dengan gurunya.
- d. Melatih bermasyarakat, lewat bermain anak-anak berlatih mentaati aturan dan tata tertib permainan serta melakukan hak dan kewajibannya.

³⁴ Kartini Kartono, 1995, *Psikologi Anak*, Bandung : Mandar Maju, h. 123

- e. Mengetahui lingkungan sedini mungkin. Anak-anak menggunakan alat-alat permainan bagaimanapun bermain. Berbagai macam benda dimanipulasikan untuk memenuhi hasrat bermain mereka.
- f. Mencegah dan menyembuhkan tekanan batin. Banyak ahli ilmu jiwa yang menggunakan permainan sebagai metode terapi atau pengobatan awal bagi anak yang mengalami tekanan batin.
- g. Merupakan sumber belajar, lewat bermain anak bisa melatih keterampilannya, menambah pengetahuan tentang konsep-konsep dasar.³⁵

Sementara itu pengaruh bermain bagi perkembangan anak menurut Elizabeth B Hurlock adalah :

a. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melati sseluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung

b. Dorongan berkomunikasi

Agardapat bermain bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mngerti apa yang dikomunikasikan anak.

c. Penyaluran bagi energi mosional yang terpendam

³⁵ Rose Mini A. Priyanto ED, 2003, *Perilaku Anak Usia Dini, Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta : Kanisius, h. 51-52

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan perilaku mereka.

d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain

e. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak belajar disekolah.

f. Rangsangan kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan, selanjutnya mereka dapat mengalihkan sifat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

g. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain, ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pesat dan nyata.

h. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaiman menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

i. Standar moral

Walaupun anak belajar di sekolah dan di rumah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar paling teguh selain dari kelompok bermain.

j. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui, akan tetapi mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain tersebut.

k. Perkembangan ciri keperibadian badan yang diinginkan

Dari hubungan teman kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.³⁶

 **Peranan Pendidikan Dalam Aktivitas Bermain**

Pendidika selaku orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap masa depan anak mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara psikologis sejak bayi hingga dewasa, apalagi pada usia TK/RA yang selalu membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua maupun gurunya. Masa ini merupakan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas bermainnya sebelum mereka disibukkan oleh pekerjaan sebagaimana yang dikerjakan oleh orang dewasa. Oleh karena itu pendidik haruslah memberikan kesempatan pada anak didik untuk mengembangkan perasaan, imajinasi, ambisi, fantasi dan kreatifitasnya dengan memberikan kesempatan bermain.

³⁶ Elizabeth B Hurlock, 1999. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*, Jakarta : Erlangga, h.

Akan tetapi walaupun anak diberikan kebebasan dan kesempatan bermain, namun tidak lepas dari adanya pengawasan dan arahan yang baik dari para pendidik (orang tua dan guru). Adapun langkah utama yang bisa diambil setiap pendidik dan orang tuadalam aktivitas bermain.

Menurut Kartini Kartono dalam bukunya "*Psikologi Anak*" peran pendidik antara lain :

1. Pendidik hendaknya memberikan peluang bagi anak untuk bermain, karena dengan bermain anak akan dapat mengembangkan potensi dirinya, dapat melupakan kekecewaannya dan memperoleh kembali jiwanya.
2. Jangan mengganggu anak-anak yang tengah bermain dengan keasyikannya.
Jika terpaksa sekali usuklah sedikit mungkin
3. Pentingnya bermain bukan jenis mahalnya alat permainan, akan tetapi berikan kesempatan bermain yang cukup luas khususnya untuk anak-anak kota, dimana ruang bermain hampir tidak ada dan dihadapkan pada banyaknya bahaya di jalan-jalan ramai.
4. Dengan memberikan kesempatan bermain yang kreatif, secara tidak langsung kita bisa mencegah dorongan untuk merusak dan berbuat kriminal. Jadi mencegah timbulnya kenakalan remaja atau anak-anak berandalan.
5. Berikan untuk anak-anak yang masih sangat mudah bermain dari material yang mudah dibentuk, yang bisa dipakai untuk berbagai macam tujuan (balok dari kayu, pasir, tanah liat dan lain-lain).
6. Permainan yang teknis sempurna pada umumnya tidak menarik sama sekali minat anak, anak jadi cepat bosan karenanya.

7. Dengan bertambahnya usia anak hendaknya disamping unsur suasana permainan yang menyenangkan juga ditambahkan pula dimensi kerja atau kesibukan yang bermanfaat akan mulai belajar menghayati rasa kebahagiaan dari hasil karyanya sendiri.³⁷

³⁷ Kartini Kartono, 1995, *Psikologi Anak*, BAndung : Mandar Maju, h. 125

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana upaya pengembangan kreativitas anak, maka penulis menggunakan deskriptif yang menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya.⁴⁶

Sedangkan sifat penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menjadi dasar dari penggunaan pendekatan kualitatif di sini adalah karena sebagian besar dari data yang dikehendaki dalam penelitian ini bersifat teoritis dan pengolahan datanya membutuhkan kehati-hatian yaitu dengan suatu analisis yang mendalam.

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. Deskripsi Populasi dan Sumber Data atau Key Informan

1. Deskripsi Populasi

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang bersentuhan langsung dengan suatu penelitian tertentu yang dijadikan obyek penelitian, sebagaimana definisi yang disampaikan oleh Suharsimi Arikunto tentang populasi yaitu keseluruhan subyek penelitian.⁴⁷

⁴⁶ S. Nasution, (1996), *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta : Bumi Aksara, h. 98

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, (1996), *Prosedur Penelitian ; Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, h. 115

Dalam penelitian ini populasi ditetapkan adalah komponen yang ikut serta dalam pelaksanaan pendidikan Kepala TK Dewi Masyitoh Wonoroto, guru dan murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua murid kelompok A dan B TK Dewi Masyitoh Wonoroto

Dengan demikian jumlah keseluruhan murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 147 orang.

2. Sumber Data atau Key Informan

Sumber data adalah subyek dimana data itu diperoleh.⁴⁸ Adapun

sumber data dalam penelitian ini adalah :

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. Person (orang)

Sumber data Person (orang) adalah sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau tertulis melalui angket.⁴⁹

Dalam hal ini yang menjadi sumber datanya adalah :

- 1) Tamaan Kanak-Lanak (TK)
- 2) Bapak atau Ibu guru
- 3) Orang tua murid (wali murid)

⁴⁸ Sutrisno Hadi, (1996), *Metodologi Research Jilid 2*, Yogyakarta: Andi Offset, h. 90

b. Place

Adapun yang dimaksud dengan sumber data Place adalah sumber data yang menyajikan lampiran berupa keadaan diam dan bergerak.⁵⁰

Dalam hal ini yang menjadi sumber datanya adalah :

- 1) Gedung sekolah
- 2) Kelas
- 3) Kelengkapan alat permainan

c. Paper

Paper adalah sumber data yang menyajikan tanda berupa huruf, angka, gambar dan simbol-simbol yang lain.⁵¹

Dalam hal ini yang menjadi sumber datanya adalah :

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) Dokumen sejarah berdirinya TK Dewi Masyitoh Wonoroto.
- 2) Buku Absen murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto.

Untuk lebih memfokuskan pembahasan, penulis membagi data menjadi dua macam, yaitu :

- a. Sumber data primer, yaitu sumber data yang memberikan datang langsung sebagai sumber pertama (tangan pertama).

Dalam hal ini data primernya adalah :

- 1) Kepala TK Dewi Masyitoh Wonoroto.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, (1996), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rinca Cipta, h. 114

⁵⁰ *Ibid*, h. 114

⁵¹ *Ibid*, h. 115

- 2) Dewan guru.
- 3) Wali murid

Dari sinilah diperoleh data tentang keadaan TK Dewi Masyitoh Wonoroto, gedung dan fasilitasnya, pendidikannya, metode yang digunakan dan alat-alat permainan.

- b. Sumber data sekunder, yaitu sumber data yang mengutip dari sumber lain.

Dalam hal ini yang menjadi data sekunder adalah :

- 1) Arsip-arsip TK Dewi Masyitoh Wonoroto.
- 2) Dokumen serta data-data sekolah lainnya.

Sedangkan informan adalah orang yang memberikan keterangan tentang segala hal yang berkaitan dengan masalah yang sedang penulis teliti.

Dalam hal ini yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah kepala TK Dewi Masyitoh Wonoroto, guru dan wali murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data-data yang kami perlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Metode ini dipergunakan hampir pada seluruh proses pengumpulan data, termasuk ketika melakukan penjajagan pertama sebelum disusunnya

rencana dan judul penelitian. Dengan observasi dapat diketahui gambaran yang utuh tentang kondisi fisik TK Dewi Masyitoh Wonoroto, interaksi antara murid dengan guru, interaksi antara guru dengan kepala TK Dewi Masyitoh Wonoroto, Interaksi antara guru dengan wali murid, keadaan wali murid dan masyarakat di sekitar sekolah Raudlatul TK Dewi Masyitoh Wonoroto.

Pada saat melakukan observasi, walaupun tidak secara terus menerus, penulis terlibat secara langsung dalam peristiwa atau situasi yang sedang diselidiki baik di dalam lingkungan sekolah maupun di tengah pergaulan masyarakat sekitar dan pendukungnya.

Melihat keanekaragaman metode observasi dan sifat penelitian kualitatif, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi partisipan artinya pengamat harus melibatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh individual atau kelompok yang diamati.⁵²

Dari kegiatan observasi partisipan ini, akhirnya peneliti memperoleh gambaran yang lengkap tentang latar belakang, pelaksanaan pendidikan, metode pendidikan yang digunakan, serta keadaan murid, guru dan wali murid.

2. Interview

Interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara atau orang yang diwawancara.⁵³

Dalam penelitian ini, metode interview dipergunakan untuk menggali data dari kepala sekolah, dewan guru dan para wali murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto . metode ini diperlukan untuk melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada hubungannya dengan jenis data yang diperlukan.

Dalam pelaksanaan interview ini dilaksanakan dengan teknik wawancara tidak berstruktur, yaitu pedoman yang memuat garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.⁵⁴ Karena data yang dicari terkadang bersifat pribadi sedangkan penggalian data harus sedalam mungkin, sehingga diperlukan suasana pembicaraan yang akrab dan alami, jangan sampai kelihatan kaku dan dibuat-buat dengan hadirnya instrument atau catatan lain yang peneliti bahwa ketika melakukan wawancara.

Metode interview ini penulis tujukan kepada kepala TK Dewi Masyitoh Wonoroto, guru dan para wali murid TK Dewi Masyitoh Wonoroto. dari beberapa responden ini diharapkan dapat melengkapi data yang diperlukan, diantaranya data tentang latar belakang berdirinya TK Dewi

⁵² Nana Sudjana, Ibrahim, (1989), *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, h. 112

⁵³ Suharsimi Arikunto, (1996), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 144

⁵⁴ *Ibid*, h. 229

Masyitoh Wonoroto, sarana dan prasarana, metode pendidikan yang dipakai di TK Dewi Masyitoh Wonoroto , dan data-data lainnya yang masih ada keterkaitan dengan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Sedangkan dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang bersumber dari benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian (agenda), leger, prasasti dan lain-lain.⁵⁵

Metode ini digunakan untuk menghasilkan data tentang bentuk-bentuk permainan di TK Dewi Masyitoh Wonoroto, jumlah murid, jumlah tenaga pengajar TK Dewi Masyitoh Wonoroto, dan data-data lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Analisa data adalah proses penyederhanaan dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.⁵⁶ Dalam penelitian kualitatif analisis yang digunakan terus menerus dan berkelanjutan bersamaan dengan pengumpulan data di lapangan.

Sedangkan analisisnya menggunakan analisis induktif, yang dimulai dari lapangan atau fakta empiris, dimana peneliti terjun ke lapangan mempelajari

⁵⁵ *Ibid*, h. 148

suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan dari prosedur tersebut.⁵⁷

Disamping itu juga menggunakan analisis deskriptif, hal ini sinkron dengan sifat penelitian kualitatif itu sendiri, dimana hasil analisisnya berupa pemaparan gambaran situasi yang telah diteliti dalam bentuk uraian naratif.

⁵⁶ Masri Singarimbun, at. el. (1995), *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3S, h. 263

⁵⁷ Nana Sudjana, Ibrahim, (1989), *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, h. 119

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Penelitian

- a. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dewi Masyithoh Wonoroto dan Tokoh Pendirinya

Berkaitan dengan sejarah berdirinya TK Dewi Masyithoh Wonoroto penulis telah melakukan wawancara dengan salah satu pendiri TK Dewi Masyithoh Wonoroto yang bernama Ibu Jumaroh, beliau mengatakan bahwa TK Dewi Masyithoh Wonoroto berdiri pada tahun 1977 dan didirikan oleh dua tokoh dari Dusun Wonoroto yang bernama Ibu Suyana (Ketua ranting Muslimat NU Wonoroto) dan Ibu Jumaroh seorang PNS yang bertugas di MI Darul Huda Wonoroto. Pada awal berdiri TK Dewi Masyithoh Wonoroto kondisinya masih sangat memprihatinkan dikarenakan belum mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung sehingga sejak berdiri TK Dewi Masyithoh Wonoroto menempati Gedung MI Darul Huda Wonoroto selama seratus hari seiring dengan perjalanan waktu ada seorang dermawan dari dusun wonoroto juga yang bernama H. Hasim beliau mempunyai rumah yang cukup besar dan selama Pengurus TK Dewi Masyithoh Wonoroto belum mempunyai gedung sendiri beliau mempersilahkan untuk menempati rumahnya,

akhirnya TK Dewi Masyithoh Wonoroto bertempat di rumah beliau selama Sembilan bulan, dan akhirnya pada awal tahun 1979 para pengurus TK Dewi Masyithoh Wonoroto bisa membangun gedung TK di atas tanah seluas dua puluh meter persegi yang juga pemberian H Hasim, beliau mewakafkan tanahnya pada tahun 1980. Namun pada waktu itu kondisinya masih jauh dari sempurna para pengurus tidak patah arang sehingga melakukan berbagai cara untuk mendapatkan sumber dana sehingga diperoleh beberapa jenis sumber dana diantaranya :

- 1) Lewat bantuan donator tetap pada waktu itu sebesar lima ratus rupiah per bulan
- 2) Lewat jimpitan padi
- 3) Permintaan buah kelapa pada masyarakat
- 4) Pemberian sebagian dari hasil wakaf dari Madarasah Ibtidaiyah Darul Huda Wonoroto.

Dan pada awal tahun 1981 gedung TK Dewi Masyithoh Wonoroto direnovasi yang pertama yang terdiri dari tiga local, satu untuk ruang guru dan dua ruang kelas. Dan asampai sekarang TK Dewi Masyithoh Wonoroto sudah mengalami renovasi tiga kali yaitu pada tahun 1981, 1987, 2009. Pada saat penulis melakukan penelitian renovasi yang ke tiga masih belum selesai dilakukan.

Begitu juga dari segi tenaga pendidik pada awalnya tenaga pendidik ditangani oleh dua orang yaitu Ibu Suyanah (Ketua ranting

Muslimat NU Wonoroto) dan Ibu Jumaroh yang sekaligus pendiri. Kemudian dibantu oleh seorang ibu paruh baya bersal dari desa purwosari (Tanjungsari Sekarang) bernama Ibu Fastinah, beliau dengan sukarela mengorbankan tenaga waktu dan pikirannya hanya demi TK Dewi Masyithoh Wonoroto beliau membantu selama tiga tahun dan akhirnya beliau diganti oleh dua orang yaitu ibu suparti dan Ibu Mistiani dan sejak itulah TK Dewi Masyithoh Wonoroto mempunyai susunan tenaga guru yang pertama yaitu ibu suyanah selaku kepala sekolah dan yang lain merupakan tenaga guru dan sampai saat ini TK Dewi Masyithoh Wonoroto telah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak lima kali.

1) Ibu Suyanah (1977 – 1980)

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) Ibu Suparti (1980 – 1983)

3) Ibu Aminah (1983 – 1995)

4) Ibu Fatimatuz Zahro (1995 - 2007)

5) Anik ernawati (2007 – Sekarang).⁵⁹

b. Tujuan Didirikannya TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Tujuan didirikannya TK Dewi Masyithoh Wonoroto di antaranya adalah untuk mencetak pribadi-pribadi muslim dan muslimah yang berakhlak mulia, menanamkan rasa percaya untuk lebih mengenal Allah

⁵⁹ Anik Ernawati selaku Kepala TK TK Dewi Masyithoh Wonoroto, *Wawancara*, pada tanggal 10 Oktober 2009.

sebagai Tuhan Semesta Alam pada usia dini sebagai modal dasar pendidikan untuk usia dini pada jenjang pendidikan anak selanjutnya.

Sedangkan tujuan dari pendidikan TK Dewi Masyithoh Wonoroto adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta sanggup menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.⁶⁰

Selain itu Setiap lembaga pendidikan bisa dipastikan mempunyai tujuan begitu juga di TK Dewi Masyithoh Wonoroto juga mempunyai tujuan diantaranya.

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) Menciptakan lingkungan bagi anak calon peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal.
- 2) Membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan bagi anak .
- 3) Menciptakan sarana bermain dan belajar bagi anak-anak.

c. Letak Geografis TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Letak geografis TK Dewi Masyithoh Wonoroto sangat strategis, karena berada di pinggir jalan umum sehingga alat transportasi menjadi mudah untuk dilalui. TK Dewi Masyithoh Wonoroto bertempat di dusun wonoroto Desa Umbulsari Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember.

Tempatnya di Jl Jeruk gang 1 No 4 B Umbulsari atau 1 Km arah utara kantor Desa Umbulsari..⁶¹

Arah timur seratus meter ada gedung Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Wonoroto, sebelah barat pemukiman warga, sebelah utara juga pemukiman warga, sebelah selatan persawahan

d. Kondisi Masyarakat di Sekitar TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Pendidikan di TK Dewi Masyithoh Wonoroto akan kurang berhasil/optimal tanpa adanya dukungan dari masyarakat di lingkungan sekitarnya. Kondisi masyarakat di sekitar TK Dewi Masyithoh Wonoroto itu sangat agamis dan sangat mendukung jalannya pendidikan TK Dewi Masyithoh. Masyarakat ikut serta dan berpartisipasi atas kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh TK Dewi Masyithoh, karena keberadaan TK Dewi Masyithoh Wonoroto ini bisa menambah wawasan ilmu bagi anak serta menambah persaudaraan di antara sesama, misalnya anak-anak mereka sekolah TK yang bercirikan Islam dan tahu baca tulis Al Qur'an, juga tahu huruf latin dan bagi masyarakat sekitarnya terjalin rasa kekeluargaan dengan para guru dan para wali murid. Hal ini dikarenakan setiap ada kegiatan selalu dimusyawarahkan antara guru, wali murid dengan masyarakat.

⁶⁰ Dokumentasi/Arsip TK Dewi Masyithoh Wonoroto tahun 1993.

⁶¹ Hasil Observasi Pada tanggal 27 Nopember 2009.

Di TK Dewi Masyithoh Wonoroto ada beberapa kegiatan yang melibatkan kerjasama antara pihak sekolah dengan masyarakat, di antaranya perlombaan antar TK se-Kabupaten, Pawai Ta'aruf, dan acara kenaikan kelas atau wisudaan.⁶²

2. Keadaan Guru dan Murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto

a. Keadaan Guru TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Tenaga edukatif TK Dewi Masyithoh Wonoroto ini lebih berfungsi sebagai pendidik dan pembina, bukan mengajar dalam arti yang sempit. Oleh sebab itu perhatian guru terhadap murid-muridnya lebih optimal, karena hal itu juga menyangkut kualitas dan tujuan akhir dari pendidikan yang hendak dicapai. Apalagi para murid (anak didik) tersebut menginginkan sesuatu yang konkrit atau sesuatu yang nyata sehingga para guru selain mengajar, mendidik juga mempraktekkan (mendemonstrasikan) apa-apa yang belum dimengerti oleh anak didik. Si anak akan terus bertanya sebelum merasa puas, misalnya rasa cabe itu pedas, maka guru dan anak didik akan mempraktekkan apakah benar rasa cabe itu pedas. Dengan demikian si anak akan merasa puas sebab dia telah merasakan dan mempraktekkannya secara nyata.

Kepala TK Dewi Masyithoh Wonoroto tidak selalu hadir setiap harinya, karena Kepala TK Dewi Masyithoh Wonoroto selain sebagai

⁶² Ipah Selaku Wakil Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 29 Nopember 2009 di TK Dewi Masyithoh

Apalagi dalam setiap bulan haji, Depag mengadakan latihan-latihan manasik haji bagi anak-anak TK yang ada di Kabupaten , sehingga antar guru bisa saling belajar (study komperatif) dengan TK Lain dan saling mengisi kekurangan-kekurangannya.⁶⁴

b. Keadaan Murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Murid adalah obyek yang sekaligus subyek pendidikan. Keleluasaan berkreasi merupakan salah satu fasilitas yang diberikannya dengan bantuan alat dan media pendidikan yang memadai serta diharapkan anak akan lebih mempunyai kreasi dan fantasi yang positif.

Murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto berasal dari sekitar desa wonoroto. Pada awal bulan Juli 2008 jumlah murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto terhitung ada orang. Namun jumlah murid TK Dewi Masyithoh Wonorotosampai bulan Desember 2009 berkurang 4 orang, karena mereka ikut orang tuanya yang pindah tugas dalam pekerjaannya. Jumlah murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto sampai bulan Desember 2009 yaitu 147 orang yang terdiri dari 77 orang anak laki-laki dan 70 orang anak perempuan. Untuk lebih jelasnya lihat pada tabel berikut :

TABEL 4.2
JUMLAH MURID TK DEWI MASYITHOH WONOROTO
TAHUN PELAJARAN 2008/2009⁶⁵

Kelas/Kelompok	Jumlah Murid		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A1	19	11	30
A2	20	9	29
B1	9	15	24
B2	12	20	32
B3	17	15	32
Jumlah	77	70	147

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

Pendidikan TK Dewi Masyithoh Wonoroto ditempuh selama dua tahun. Tiap-tiap kelompok itu disesuaikan dengan usia si anak. Misalnya kelompok A1 dan A2 itu berusia 3-4 tahun, kelompok B1-B3 itu berusia 4-5 tahun.⁶⁶

Untuk lebih jelasnya daftar nama-nama murid TK Dewi Masyithoh Wonoroto dari kelas A1, A2, B1, B2 dan B3 terdapat dalam lampiran.

⁶⁴ Yani Siti Ahyani selaku guru TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 30 Nopember 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto.

⁶⁵ Dokumen TK Dewi Masyithoh Wonoroto tahun 2009

3. Sarana dan Prasarana TK Dewi Masyithoh Wonoroto

a. Keadaan Gedung

Walau sarana dan prasarana ini bukan satu-satunya syarat pendidikan, akan tetapi kehadirannya merupakan salah satu penentu tercapainya tujuan pendidikan.

TK Dewi Masyithoh Wonorotomempunyai 6 ruangan yang terdiri dari 1 ruangan untuk kantor dan 5 ruangan untuk kelas.

Ketiga ruangan kelas antara ruangan kelas B1, B2 dan B3 itu letaknya berdampingan sehingga dinding yang menghubungkan antar kelas tersebut menggunakan rolling agar bisa dibuka dan bisa menyerupai aula (auditorium) yang berguna untuk rapat antara guru dengan wali murid yang diadakan setiap satu bulan sekali.⁶⁷

b. Fasilitas TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Di antara sarana dan prasarana selain gedung, juga ada fasilitas yang melengkapi gedung atau bangunan TK Dewi Masyithoh Wonorotofasilitas di TK Dewi Masyithoh Wonorototidak semuanya disediakan atau dibeli oleh pihak sekolah, namun ada juga dari sumbangan-sumbangan guru-guru dan wali murid. Misalnya ada yang menyumbang kipas angin, kursi tamu sampai fasilitas alat permainan lainnya. Para wali

⁶⁶ Anik ernawati, A.Ma.Pd selaku Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 05 Oktober 2009 di Rumah kediamannya.

⁶⁷ Hasil Observasi pada tanggal 29 Nopember 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

murid yang mempunyai barang sekiranya masih layak mereka sumbangkan yaitu untuk membantu proses belajar mengajar anak-anak mereka.

Fasilitas di TK Dewi Masyithoh Wonoroto itu terbagi atas alat-alat kantor dan alat-alat permainan serta alat peraga. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 4.3

FASILITAS DI TK DEWI MASYITHOH WONOROTO

TAHUN PELAJARAN 2008/2009⁶⁸

No.	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
A. Alat-Alat Kantor			
1.	Lemari Besar/lemari arsip	2 buah	Baik
2.	Lemari sedang/lemari alat-alat peraga	1 buah	Baik
3.	Meja Guru	3 buah	Baik
4.	Kursi Guru	3 buah	Baik
5.	Meja tamu	1 buah	Baik
6.	Kursi tamu	6 buah	Baik
7.	Mesin ketik	1 buah	Baik
8.	Papan pengumuman	1 buah	Baik
9.	Tape recorder	2 buah	Baik
10.	Papan grafik murid	1 buah	Baik
11.	Papan nama guru	1 buah	Baik
12.	Megaphone	1 buah	Baik
13.	Kodak	1 buah	Baik
14.	Stempel	2 buah	Baik
15.	Kipas angin	5 buah	Baik
16.	Baju wisuda	60 buah	Baik
17.	Bak stempel	2 buah	Baik
18.	Kotak surat/saran	2 buah	Baik
19.	Aqua galon	1 buah	Baik
20.	Tempat sampah	5 buah	Baik
21.	Vas bunga	1 buah	Baik

⁶⁸ Dokumen TK Dewi Masyithoh Wonorototahun 2009.

B. Alat-Alat Sekolah			
1.	Ayunan	2 buah	Baik
2.	Jungkitan	2 buah	Baik
3.	Putar-putaran	3 buah	Baik
4.	Pluncuran	2 buah	Baik
5.	Tangga	3 buah	Baik
6.	Puzzle	35 buah	Baik
7.	Bola besar	6 buah	Baik
8.	Bola kecil	25 buah	Baik
9.	Boneka	20 buah	Baik
10.	Balok angka	10 buah	Baik
11.	Balok huruf	10 buah	Baik
12.	Bola boling	3 buah	Baik
13.	Peralatan memasak	3 set	Baik

Dengan melihat kondisi di atas, jelas bahwa sarana dan prasarana yang ada di TK Dewi Masyithoh Wonoroto cukup memadai dan dapat dikatakan sudah memenuhi persyaratan sebagai TK/RA yang cukup potensial dan fungsional dalam mempersiapkan anak didik menjadi manusia yang berbudi luhur, penuh inisiatif dan kreatif. Karena dengan tersedianya fasilitas yang lengkap anak-anak akan dapat menjalankan aktifitas belajar dan bermain sesuai dengan bakat dan minatnya dalam rangka mengembangkan potensi anak.

Disamping itu dengan tersedianya fasilitas bermain akan dapat mengubah semangat mereka dalam aktifitasnya dan menambah sosialisasinya terhadap teman sekolahnya.

B. Pembahasan

1. Bentuk Kreativitas di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Sebelum masuk anak-anak berbaris di halaman sekolah secara bersama-sama dengan mengucapkan ikrar dan membaca shalawat. Para murid masuk kelas pada pukul 07.30 WIB-08.00 WIB ke kelasnya masing-masing. Setelah masuk anak-anak berdo'a diberi pemanasan, yaitu dengan memberikan apersepsi sebagai pemicu gairah belajar anak. Kemudian setelah itu baru memasuki bagian inti yaitu guru memberikan materi yang disisipi dengan permainan. Para murid dengan kegiatan belajarnya itu dengan cara lesehan yang bertujuan agar si anak bebas bergerak, kecuali dalam materi pelajaran mengaji IQRA menggunakan sistem sorogan, sedangkan anak-anak di kelas tidak memakai sepatu karena sepatunya harus disimpan di luar yaitu di rak sepatu yang bertujuan supaya si anak berdisiplin dalam hidup bersih.

Selanjutnya guru memberikan materi pada kegiatan inti pukul. 08.00 WIB sampai pukul 09.00 WIB yaitu kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. Misalnya dengan memberikan materi pelajaran secara klasikal yaitu dengan bercerita dan bermain puzzle.

Setiap guru dituntut harus memberikan materi pelajaran yang bisa menyenangkan hati para anak didik, supaya anak didik tersebut tidak merasa bosan dan jenuh serta bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Dalam setiap memberikan materi pelajaran guru harus menyisipkan permainan sehingga guru tidak selalu monoton dan membosankan. Guru harus tahu teknik apa

yang dilakukan dalam memberikan materi kepada anak didik, memberikan arahan serta motivasi belajar pada anak didik sehingga para anak didik sangat bersemangat serta aktif dalam belajar. Guru juga harus mengetahui tujuan dalam setiap materi pelajaran dan dalam permainan, sehingga para murid bisa menggunakan daya imajinasi dan kreatifitasnya yang sesuai dengan bakat, minat serta kemauannya. Misalnya dalam materi menggambar dan mewarnai, anak-anak akan berimajinasi tentang apa yang akan digambar serta warnanya.⁶⁹

Pada pukul 09.00 WIB guru memberikan waktu untuk istirahat. Pada jam istirahat anak didik ada yang menggunakan waktunya dengan main bersama teman-temannya, tetapi tidak sedikit pula yang dipakai untuk mengevaluasi pelajaran yang telah diajarkan pagi tadi kepada orang tuanya, misalnya mengulang membaca Iqra, hafalan do'a-do'a dan lain-lainnya.

Di TK Dewi Masyithoh Wonoroto tidak hanya materi pelajaran agama yang diajarkan, melainkan ada juga pelajaran umumnya yaitu sebagai wawasan bagi murid-murid. Misalnya ada pelajaran sains (IPA), pengenalan bahasa asing (bahasa Inggris dan bahasa Arab), dan berhitung.

Tapi dalam setiap materi pelajaran, guru selalu menghubungkan-hubungkan antara materi pelajaran agama dengan materi pelajaran umum. Misalnya dalam materi yang menjelaskan tentang air, maka guru menjelaskan

⁶⁹ Anik ernawati, A.Ma.Pd selaku Wakil Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 08 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

bahwa air merupakan suatu ciptaan Allah SWT yang sangat berguna bagi kehidupan, air juga bisa digunakan untuk kepentingan yang lainnya.

Guru dalam memberikan materi itu akan selalu menulis tentang perkembangan anak didiknya yaitu melalui buku prestasi murid yang berguna untuk melaporkan perkembangan anak didiknya kepada orang tua atau wali murid. Sehingga peran guru di sekolah akan dibantu oleh wali murid di dalam belajar dan mengembangkan kreatifitas anak didik. Wali murid akan tahu perkembangan anaknya yaitu dengan prestasi murid tadi, sehingga wali murid akan tahu perkembangan belajar si anak.

Waktu pulang di TK Dewi Masyithoh Wonoroto adalah pukul 10.15

WIB. Sebelum pulang anak-anak diberi pengarahan harus lebih giat lagi belajar di rumah. Pada saat pulang, anak-anak ditunggu oleh orang tuanya sehingga waktu pulang mereka bersama dengan orang tuanya. Tapi ada juga yang diantar jemput oleh tukang becak, itupun bagi anak yang orang tuanya tidak bisa mengantar sekaligus menunggunya.⁷⁰

2. Metode Pendidikan yang digunakan di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Metode pendidikan tidak hanya digunakan pada tingkat sekolah, tapi pra sekolah juga harus menggunakan metode. Setiap guru harus menggunakan metode yang bervariasi dalam memberikan materi pelajaran dan permainan supaya si anak tidak merasa bosan dan jenuh tetapi sebaliknya si anak akan

⁷⁰ Yati Sukmayati selaku guru TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 08 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

lebih bergairah dan termotivasi dalam belajar dan bermain. Si anak juga akan bisa menyalurkan bakat dan sifat kreatifnya melalui metode-metode tersebut.

Adapun metode yang digunakan oleh guru-guru TK Dewi Masyithoh Wonorotodalam menyampaikan materi adalah :

a. Metode Bercerita

Metode bercerita yaitu guru menyampaikan cerita secara lisan. Biasanya guru menyampaikan cerita-cerita teladan yang menarik dan memberikan contoh yang baik. Murid diharapkan mengikuti dan meneladani tokoh yang baik dalam cerita tersebut. Metode bercerita ini digunakan oleh guru, misalnya dalam materi pengembangan perasaan, pengembangan kreatifitas dan kesadaran lingkungan mengenai moral dan etika, maka dalam hal ini agar memudahkan anak dalam memahami isi cerita guru tentang keagamaan mengenai akhlak baik dan buruk. Dengan cerita ini diharapkan dapat memberikan kepada anak tentang pemikiran salah atau benar, baik atau buruk seperti perbuatan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab disebut juga dengan metode bercakap-cakap, yaitu guru bertanya dan anak didik menjawab atau tanya jawab antara anak dengan anak. Guru dalam menerangkan materi harus jelas dan dimengerti oleh si anak dan juga guru harus bisa memancing anak supaya bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.

Si anak akan terus bertanya, kalau dia tidak merasa puas atas jawaban karena si anak sangat butuh pada hal-hal yang jelas (konkrit), si anak sangat tidak suka tentang hal-hal yang tidak jelas (abstrak).

c. Metode Karyawisata

Metode karyawisata adalah kunjungan anak-anak yang dipimpin oleh guru-guru dengan diikuti oleh wali muridnya ke tempat-tempat tertentu. Guru-guru menggunakan istilah belajar sambil bermain atau berekreasi. Contohnya sekarang yang sedang dilaksanakan oleh TK Dewi Masyithoh Wonoroto dan TK-TK yang lain di Kabupaten yaitu latihan manasik haji. Kegiatan ini diselenggarakan oleh DEPAG yang wajib diikuti oleh TK se wilayah Kabupaten yang bertujuan untuk memberikan wawasan tentang haji kepada anak-anak di usia dini. Selain belajar manasik haji, anak-anak juga sekalian berkaryawisata di lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan melihat lingkungan di sekitar kegiatan manasik haji dan akan menambah daya pikir, imajinasi dan kreatifitas si anak.

d. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara memperagakan atau mempertunjukkan suatu objek atau proses dari suatu peristiwa. Misalnya dalam bidang sains (ilmu pengetahuan), guru menerangkan tentang air dan kegunaannya, maka guru akan menunjukkan pada murid-murid tentang air dengan membawa contoh penggunaannya seperti berwudlu

dan minum. Guru juga dalam memberikan materi pelajaran itu tidak hanya terfokus pada satu bidang ilmu saja, tapi harus mencakup pada bidang ilmu yang lainnya. Misalnya guru menerangkan dan mendemonstrasikan tentang air, maka guru menjelaskan pula pada bidang moral dan agama, bahasa, seni dan lain-lainnya.

e. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah memerankan tokoh atau orang di sekitar anak sehingga anak dapat mengembangkan daya khayal, imajinasi dan menghayati sifat yang dilaksanakannya atau diperankannya. Seperti menjadi ayah, ibu dan tokoh-tokoh yang lainnya.

Si anak akan berkhayal dan berpikir bagaimana dia memerankan suatu tokoh yang sesuai dengan yang diinginkan, baik dari segi perilaku, bahasa dan lainnya. Dengan demikian si anak akan mengambil manfaat dari hasil bermain peran tersebut dan akan menambah daya kreatif mereka. Misalnya bahwa peran ibu itu sangat besar, mulai dari mengandung, melahirkan, menyusui, sampai membesarkannya. Sedangkan peran ayah juga sangat besar di antaranya memberikan nafkah, sandang, pangan dan papan pada keluarga.

f. Metode Observasi

Metode observasi adalah guru memberikan materi, kemudian para murid mengobservasi apa yang telah diajarkan. Misalnya mengobservasi bagaimana rasa cabe.⁷¹

3. Bentuk-Bentuk Permainan di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Secara umum permainan di tingkatan TK/RA itu diberikan pada anak didik secara kondisional. Maksudnya tidak terlalu diikat oleh jadwal yang ditentukan, permainan dapat diberikan disela-sela proses belajar mengajar berlangsung, dengan catatan ketika kondisi pembelajaran mulai kelihatan sumpek dan kurang efektif, misalnya mengantuk, ribut, dan lain sebagainya.

Dimanfaatkannya permainan di setiap saat diharapkan waktu yang tersedia tidak terbuang sia-sia dan anak-anak tetap dalam kondisi semangat belajar yang segar dan gembira. Adapun bentuk-bentuk permainan di TK Dewi Masyithoh Wonoroto antara lain :

a. Bermain konstruktif (menyusun balok)

Adapun tujuan dari permainan ini adalah :

- 1) Melatih keterampilan tangan anak,
- 2) Untuk mengembangkan inisiatif dan fantasi anak,
- 3) Melatih pada anak, agar kelak nanti anak dapat mencipta sesuatu berdasarkan hasil karyanya.

⁷¹ Fatimatuz Zahro selaku Wakil Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 10 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Cara memainkannya adalah :

- 1) Guru menyediakan balok-balok yang berasal dari plastik dan diletakkan di hadapan murid.
- 2) Guru menerangkan tentang pentingnya masjid bagi umat Islam.
- 3) Guru menunjukkan gambar masjid.
- 4) Guru menyuruh murid agar tumpukan balok itu disusun atau dibentuk seperti bangunan masjid.
- 5) Murid melaksanakannya walaupun yang disusun itu tidak seperti masjid sesungguhnya tetapi sedikit banyak anak telah berangan-angan yang diciptakannya adalah masjid.

b. Bermain peran atau drama

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

Seperti permainan yang lainnya, permainan drama ini mempunyai

tujuan antara lain :

- 1) Melatih anak agar dapat berkomunikasi dengan orang lain.
- 2) Dapat merangsang imajinasi anak.
- 3) Anak dapat memainkan watak sesuai dengan yang diperankannya.

Adapun cara memainkannya yaitu :

- 1) Guru membuat tema tentang apa yang akan didramakan.
- 2) Guru membagi murid sesuai dengan perannya.
- 3) Murid bermain drama sesuai dengan tema dan perannya masing-masing.

c. Bermain dengan huruf Hijaiyah

Adapun cara memainkannya adalah :

- 1) Guru membawa buku yang sudah terdapat gambar yang bermacam-macam dan masing-masing anak mendapatkan satu.
- 2) Guru menyediakan pula pensil warna, guru menerangkan satu per satu yang akan diwarnai. Setelah itu murid-murid disuruh mengerjakannya.

f. Puzzle binatang (bongkar pasang gambar)

Permainan ini mempunyai tujuan untuk :

- 1) Mengenalkan anak pada nama-nama binatang,
- 2) Agar anak-anak menyayangi binatang,
- 3) Agar mengetahui binatang itu adalah ciptaan Allah.

Cara memainkannya adalah :

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) Guru menunjukkan puzzle (bongkar pasang) binatang kepada murid.
- 2) Setelah itu guru menerangkan mengenai nama binatang dan lingkungan binatang itu.
- 3) Kemudian puzzle itu di bongkar dan guru menyuruh anak itu untuk membentuk puzzle itu seperti sedia kala.⁷²

Permainan-permainan tersebut disertai dengan fasilitas yang berkenaan dengan permainan tersebut. Dengan demikian permainan yang dilaksanakan di TK Dewi Masyithoh Wonorotoitu sudah cukup memadai untuk lebih meningkatkan kreatifitas murid-muridnya.⁷³

⁷² Hasil Observasi pada tanggal 15 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

⁷³ Hasil Observasi pada tanggal 15 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto.

Sehubungan dengan macam-macam bentuk permainan, maka di bawah ini adalah beberapa permainan yang ada di Taman Kanak-kanak (TK) khususnya di TK Dewi Masyithoh Wonoroto yang dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Permainan bebas di luar ruangan

Permainan bebas di luar ruangan ini biasanya di halaman yang berumput atau berpasir karena jika anak terjatuh tidak terlalu membahayakan dibanding bila jatuh di lantai. Alat-alat permainan yang ada di luar ruangan di antaranya :

a. Ayunan

b. Tangga majemuk (panjatan)

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. Kemudi putar

d. Jungkitan

e. Peluncur

2. Permainan bebas di dalam ruangan

Permainan bebas di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang dan ruangan ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan dan digolongkan menurut jenis dan fungsinya serta diatur dalam 4 (empat) sudut kegiatan, yaitu :

a. Sudut keluarga, misalnya alat-alat ruang tamu seperti meja, kursi, almari, dan lain-lainnya.

- b. Sudut alam sekitar dan pengetahuan, misalnya pot dan tanaman, gambar-gambar tentang benda hidup dan benda mati yang ada di alam sekitar serta dikenal oleh anak.
- c. Sudut kebudayaan, misalnya permainan reseptif, sandiwara bonekaan dan lain-lain.
- d. Sudut keTuhanan, misalnya gambar masjid, gambar orang berwudlu, gambar orang shalat, buku cerita tentang kehidupan para nabi. Semua itu untuk merangsang jiwa anak agar lebih giat melakukan ajaran agamanya. Adapun tujuan dari permainan ini adalah membantu mengembangkan kepribadian anak, yakni aspek intelektual, keterampilan jasmani, emosional dan aspek sosial.⁷⁴

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 bermain guru selalu mengarahkan pada murid-muridnya untuk selalu bertenggang rasa dengan temannya, misalnya dengan pertukaran alat permainan karena setiap anak ingin mencoba fasilitas permainan di TK Dewi Masyithoh Wonorotoni. Setiap anak didik pasti ada saja yang merasa bosan dengan satu permainan saja sehingga ada perasaan untuk mencoba permainan yang lainnya.

Ada salah satu anak yang selalu merasa bosan dengan permainan, dia selalu ingin ditemani oleh temannya. Karena dia itu tidak bisa main sendirian.

“Anak saya suka bosan dengan alat permainan, dia itu selalu ingin mencoba

⁷⁴ Anik ernawati, A.Ma.Pd selaku Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 15 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

alat permainan yang lain tapi hanya sebentar kemudian pindah lagi ke alat permainan yang lainnya. Dia ingin selalu mengatur teman-temannya”.⁷⁵

4. Peran Serta dan Usaha Guru Dalam Aktifitas Bermain

Permainan merupakan media yang paling efektif bagi pertumbuhan anak usia dini. Karena melalui media bermain ini bisa memudahkan bagi anak didik dalam menerima ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru dan juga untuk memudahkan dalam mentransformasikan nilai-nilai keimanan dan keterampilan kepada anak didik dalam rangka membentuk insan yang sempurna.

Permainan yang dilaksanakan pada waktu proses pembelajaran berlangsung, guru sangat berperan aktif yaitu dalam setiap permainan guru mengarahkan, membimbing dan mengawasi anak didiknya agar nantinya permainan tersebut bukan hanya bernilai permainan semata melainkan permainan yang dapat membawa manfaat. Dalam hal ini kadang-kadang, guru juga ikut bermain di dalamnya.

Oleh karena bermain merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan anak, bagaimana anak-anak bermain dengan alat-alat peraga, perlu didorong untuk memilih yang tepat artinya tidak hanya bermain saja, anak-anak tidaklah sama pada kebutuhan dan minatnya tetapi pada umumnya

⁷⁵ Jaja selaku wali murid TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 17 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

senang pada alat peraga. Dalam memberikan alat peraga, disarankan agar yang dapat merangsang pikiran anak dengan bermacam-macam permainan.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam aktifitas bermain anak adalah :

a. Mempersiapkan materi

Sebelum permainan dilaksanakan, guru terlebih dahulu mempersiapkan materi yang akan diberikan agar betul-betul berjalan dengan baik. Materi apa yang akan diberikan itulah yang harus dipersiapkan secara matang.

b. Mempersiapkan alat permainan

Guru membawa alat permainan atau alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan diberikan. Alat-alat permainan tersebut sangat penting sekali karena dengan alat tersebut anak dapat mengembangkan kreatifitasnya.

c. Menguasai materi

Selain mempersiapkan materi dan alat-alat permainan, guru juga harus menguasai materi dan bisa menyenangkan anak didik, akan memudahkan anak didik untuk menyerap apa yang diterangkan oleh guru sehingga hasil yang diperolehnya juga akan memuaskan.

Usaha lain yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan permainan di antaranya diadakan pelatihan-pelatihan, baik dari segi bentuk permainan, cara-cara menggunakan alat-alat permainan maupun mencari hal-

hal yang sifatnya baru atau bisa juga dengan memodifikasi model lama yang sesuai dengan keinginan, bakat dan minat anak didik.⁷⁶

Semua itu dapat dicontohkan apabila materi yang akan diberikan adalah bermain dengan gambar orang shalat, maka melalui sudut KeTuhanan guru memperkenalkan kepada anak didik tentang gambar cara-cara orang shalat. Setelah itu mengajarkan cara-cara melaksanakan shalat. Dengan adanya guru menyampaikan cara melaksanakan shalat tersebut maka diharapkan anak didik akan dapat melaksanakan shalat dengan baik dan benar sesuai dengan petunjuk guru.

Dengan demikian dalam setiap aktifitas bermain guru selalu berusaha untuk membantu anak agar dapat bermain dengan baik dan harus mengetahui tujuan dari setiap aktifitas bermain sehingga si anak didik tidak merasa sia-sia dalam bermain.

5. Fungsi Permainan Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak di TK Dewi Masyithoh Wonoroto

Mengingat pentingnya arti bermain bagi anak, hendaknya para pendidik tidak memandang remeh kegiatan bermain dan diharapkan mereka ikut membimbing dan menjaga anak didik pada saat bermain. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 12 yang berbunyi :

أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَ إِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ (يوسف : 12)

⁷⁶ Fatimatuz Zahro selaku Wakil Kepala TK Dewi Masyithoh, *Wawancara*, pada tanggal 18 Oktober 2009 di TK Dewi Masyithoh Wonoroto.

Artinya : “Biarkanlah dia pergi bersama Kami besok pagi agar dia (dapat) bersenang-senang dan dapat bermain-main dan sesungguhnya kami pasti menjaganya.” (QS. Yusuf : 12).⁷⁷

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya.

Beberapa bentuk permainan di TK Dewi Masyithoh Wonoroto yang bisa membantu mengembangkan daya kreatifitas anak di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Bermain konstruktif (menyusun balok)

Sebelumnya tujuan dan cara-cara memainkan alat permainan ini telah dijelaskan di atas. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil dari permainan konstruktif. Si anak akan melaksanakan apa yang telah diketahuinya tentang permainan konstruktif. Anak-anak akan menuangkan daya kreatifitasnya untuk menyusun balok-balok yang telah tersedia. Balok-balok tersebut disusun oleh anak sesuai dengan daya kreatifitas anak itu sendiri. Apakah balok itu akan dibuat menjadi rumah-rumahan, masjid-masjidan, gedung-gedungan dan lain sebagainya.

Di antara anak-anak itu akan berbeda-beda dalam mempermainkan balok. Mereka akan menyusun balok-balok tersebut sesuai dengan kreatifitasnya sehingga diharapkan dari permainan

⁷⁷ Depag RI, 1998, *Al Qur'an dan Terjemahannya*, Surabaya : Al Hidayah, h.

konstruktif ini, kreatifitas anak akan timbul dan tumbuh berkembang ketika kelak si anak beranjak dewasa. Misalnya si anak bisa menyusun balok menjadi sebuah rumah dan si anak akan belajar menyusun batu bata menjadi sebuah bangunan.

b. Bermain peran atau drama

Dari bermain peran atau drama ini, si anak akan bisa mengambil manfaat dan contoh yang baik dari peran yang diperankannya itu. Si anak belajar tentang karakter yang diperankan, misalnya si anak bermain peran sebagai seorang ayah. Dari peran seorang ayah tadi, si anak akan menuangkan kreatifitasnya melalui perannya itu sebagai ayah. Bahwa seorang ayah itu harus menjadi contoh dan panutan bagi sebuah keluarga baik dalam memberikan nafkah, pendidikan dan yang lainnya. Si anak akan memerankan bagaimana menjadi seorang ayah yang baik dan bisa dijadikan panutan keluarganya. Dia berperan seolah-olah dia sebagai seorang ayah.

Hasil dari bermain peran atau drama tersebut di antaranya si anak akan mengembangkan kreatifitasnya melalui peran seorang ayah tadi. Bahwa menjadi seorang ayah yang baik itu sangat sulit sehingga si anak akan belajar dan mengambil contoh yang baik dari seorang ayah dan akan patuh kepada kedua orang tuanya. Daya kreatifitas anak akan berkembang lewat bermain peran atau drama yaitu si anak bisa memerankan seorang ayah dan bisa menguasai materi bermain peran.

c. **Bermain dengan huruf Hijaiyah**

Di antara tujuan didikannya TK Dewi Masyithoh Wonoroto adalah agar anak-anak didiknya menjadi muslim dan muslimah yang taat kepada Allah SWT. yaitu salah satu caranya dengan cara guru memberikan pengetahuan tentang huruf-huruf Hijaiyah dan bisa membaca al-Qur'an dengan baik.

TK Dewi Masyithoh Wonoroto memberikan sebuah permainan supaya si anak bisa mengenal huruf-huruf Hijaiyah di antaranya dengan menggunakan bendera-bendera yang ada huruf Hijaiyah-nya, gambar-gambar huruf Hijaiyah dan dengan metode sorogan, yaitu dengan cara mengaji Iqra' yang sesuai dengan tingkatan kelas dan kemampuan si 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

Dalam bermain huruf Hijaiyah daya kreatifitas anak akan muncul dan berkembang yaitu si anak akan mengenal bentuk-bentuk huruf Hijaiyah, makhraj-makhrajnya dan bisa membaca al-Qur'an sedikit demi sedikit. Anak-anak akan bisa mengeja bacaan yang terdapat dalam permainan huruf Hijaiyah dan merangkainya menjadi suatu kalimat.

Dalam bermain dengan huruf Hijaiyah ini sangat besar sekali perannya dalam membantu anak didik supaya bisa membaca huruf Arab, menulis huruf Arab dan bisa membaca al-Qur'an dengan baik.

d. **Bermain cerita**

Pada usia dini, anak-anak seusia TK/RA sangat senang sekali pada suatu cerita, baik itu dongeng, kisah-kisah, legenda dan lain-lain. dalam

bermain cerita anak-anak akan tahu tentang suatu cerita apakah cerita itu datang dari ayah, ibu, guru, teman dan dari siapa saja, maka si anak akan bertambah wawasannya tentang cerita-cerita tersebut.

Dalam bermain cerita, kreatifitas anak akan dikembangkan yaitu dengan cara si anak akan bisa menggunakan daya khayal dan daya ingatnya atas cerita yang telah anak dengarkan dari orang lain. kreatifitas anak juga akan berkembang yaitu si anak akan berani mengungkapkan pendapatnya dan tidak merasa canggung dalam berbicara dengan orang lain juga si anak akan mengambil manfaat dari isi cerita tersebut sampai-sampai si anak itu ikut terhanyut dalam cerita tersebut.

e. **Bermain dengan mewarnai gambar**

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 bermain mewarnai gambar, terlebih dahulu anak diberi tahu tentang nama-nama yang akan diberi warna. Anak-anak akan mewarnai gambar yang sudah tersedia di dalam buku yang sudah ada gambarnya. Dalam bermain mewarnai gambar anak-anak sangat antusias sekali karena kegemaran anak-anak seusia TK/RA adalah pada gambar-gambar. Hasil dari mewarnai gambar tersebut di antara anak-anak ada yang membandingkan hasil mewarnai gambarnya dengan hasil temannya yang lain.

Daya kreatifitas anak akan timbul dan berkembang, misalnya dalam memberikan suatu warna pada suatu gambar. Si anak akan menggunakan daya khayal dan pengetahuan yang dimilikinya guna

mewarnai suatu gambar. Contohnya gambar daun, si anak akan memberi warna hijau, warna bunga, si anak akan memberi warna kuning atau merah.

Dari hasil bermain mewarnai gambar itu, si anak akan tahu jenis-jenis warna, gambar, dan warna yang cocok untuk gambar yang akan diwarnainya. Sehingga si anak tidak menjadi buta warna dan mengetahui bermacam-macam warna juga jenis gambar.

f. Bermain puzzle (bongkar pasang gambar)

Kreatifitas anak dalam bermain puzzle ini di antaranya anak akan dituntut untuk belajar bersabar, mengetahui jenis gambar yang dibongkar pasang, menumbuhkan ide untuk membangun sesuatu, yaitu hasil dari bermain puzzle tersebut. Kreatifitas anak akan muncul, yaitu si anak akan menyusun antara gambar satu dengan gambar yang lainnya sehingga menjadi suatu gambar yang utuh dan dalam pengerjaan puzzle ini dibutuhkan kejelian, ketelitian serta kesabaran.

Telah dilaksanakan penelitian bahwa kreativitas anak-anak di TK Dewi Masyithoh Wonoroto lebih kreatif dibandingkan dengan anak-anak RA lainnya karena segala fasilitas yang ada di TK Dewi Masyithoh Wonoroto cukup menunjang dan memadai terhadap daya kreativitas anak sehingga anak itu menjadi kreatif baik dari alat peraga, alat-alat permainan, arena bermain dan ditunjang dengan guru-guru yang berpengalaman.

6. Evaluasi

Evaluasi atau penilaian adalah suatu proses pengumpulan data untuk mengetahui tingkat perkembangan seluruh kepribadian anak dalam rangka pencapaian tujuan yang akan dijabarkan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Fungsi dari penilaian ini adalah untuk mengetahui tingkat perkembangan fisik dan mental anak didik yang dicapai untuk menentukan dasar bagi langkah-langkah selanjutnya untuk perbaikan. Evaluasi atau penilaian di TK Dewi Masyithoh Wonoroto adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan atau observasi terhadap tingkah laku anak didik, sifat atau sikap, dan segi-segi kemampuan lainnya.
- b. Dari nilai harian apabila guru mengadakan permainan.

Evaluasi ini dilakukan tiap hari yakni mengamati setiap perilaku anak didik secara keseluruhan. Jadi, yang perlu dievaluasi adalah meliputi seluruh aspek pengembangan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang tercantum dalam kurikulum, di antaranya :

- a. Moral Pancasila
- b. Kemampuan berbahasa
- c. Daya pikir
- d. Keterampilan
- e. Jasmani dan kesehatan
- f. Perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan

g. Pengembangan kehidupan beragama.

Evaluasi ini sangat berguna bagi guru untuk mengetahui seberapa jauh pelajaran yang diberikan kepada anak didik dan untuk upaya perbaikan yang telah lalu apakah memerlukan pembenahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain:

1. salah satu bentuk kreativitas anak adalah : setiap akan masuk dibiasakan untuk berdo'a, shalawat, dalam hal pemberian materi siswa TK Dewi Masyithoh Wonoroto tidak hanya materi pelajaran agama yang diajarkan, melainkan ada juga pelajaran umumnya yaitu sebagai wawasan bagi murid-murid. Misalnya ada pelajaran sains (IPA), pengenalan bahasa asing (bahasa Inggris dan bahasa Arab), dan berhitung.

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. Secara umum permainan di tingkatan TK/RA itu diberikan pada anak didik secara kondisional. Maksudnya tidak terlalu diikat oleh jadwal yang ditentukan, permainan dapat diberikan disela-sela proses belajar mengajar berlangsung diantaranya adalah :
 - a. Bermain konstruktif (menyusun balok)
 - b. Bermain peran atau drama
 - c. Bermain dengan huruf Hijaiyah
 - d. Bermain cerita
 - e. Bermain dengan mewarnai gambar
 - f. Puzzle binatang (bongkar pasang gambar)

3. Upaya guru dalam mengembangkan kreatifitas anak melalui permainan adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik ini akan tumbuh jika guru memungkinkan anak untuk biasa diberi otonomi sampai batas tertentu.

Mengembangkan kreativitas anak merupakan bagian dari pendidikan kepada anak, sedangkan pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan juga menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Beberapa usaha yang dilakukan oleh guru dalam aktifitas bermain dan mengembangkan kreativitas anak di TK Dewi Masyithoh adalah:

- a. Mempersiapkan materi
- b. Mempersiapkan alat-alat permainan atau peraga
- c. Menguasai materi dan mengarahkan

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. Saran-saran

Melihat dari kondisi pembelajaran yang menggunakan fasilitas permainan di TK Dewi Masyithoh, penulis memberikan saran-saran dalam penelitian ini di antaranya yaitu:

1. Bagi Sistem Pendidikan

Bagi sistem pendidikan hendaknya dalam pengajaran tidak hanya terbatas pada tatanan teori praktis ataupun pada tatanan konseptual, namun lebih pada tatanan praktis dan konseptual eksperimental.

2. Bagi Para Guru

Hendaknya setiap guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan bermain, disamping guru juga harus memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran, ketelatenan, dan keuletan agar mereka selalu terdorong untuk melakukan aktifitas bermain.

3. Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua hendaknya selalu memberikan dan menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan anak termasuk dalam penyediaan sarana permainan, tidak perlu yang mahal-mahal yang penting dapat merangsang kreatifitas anak. Sebaiknya meminimalkan sedikit mungkin permainan-permainan yang sudah permanen karena permainan tersebut kurang bisa merangsang daya kreatifitas anak, sebaliknya berikanlah permainan-permainan yang dalam penggunaannya dengan cara membangun, menyusun ataupun membentuk dan yang sejenisnya karena ini dapat meningkatkan daya kreatifitas anak.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama disarankan untuk lebih dapat menampilkan penelitian yang sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto, (1988). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Depag RI, (1998). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Al-Hidayah
- Depdikbud, (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Elizabeth B Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- _____. (1999). *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Hasan Langgung. (1991). *Kreativitas dan Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Kartini Kartono. (1995). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Maimunah Hasan. (2001). *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Moeslichatoen. R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh. Athiyah Al-Abrasyi. (1970). *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Masri Singarimbun. at,el. (1995). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S. hal. 263
- Nana Sudjana, Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasution S (1996). *Metode Research. (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paul Henry Mussen, at,el. (1988). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Reni Akbar Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Rose Mini A. Priyanto. (ed). (2003). *Prilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius
- Singgih D Gunarsa. (1976). *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.

Suharsimi Arikunto, (1996). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. PT. Jakarta, Rineka Cipta.

Siti Faridhotun Nurjanah. (2003). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak*. IAIN Surabaya.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, Yogyakarta: Andi Off set.

Soemiarti Patmonodewo, (2000) *Pendidikan Anak Pra sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syamsul Yusuf LN. (2002) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Turofah. (2001). *Fungsi Permainan Sebagai Media dalam Mengembangkan Jiwa Keagamaan pada Anak Didik di TK Muslimat Wedoro Waru*. IAIN Surabaya.

Tri Trinisari. (2001). *Pengaruh Keberanian Menggunakan Alat Permainan Pada Anak di TK Dharma Wanita Gedangan Sidoarjo*. Al-Khoziny Sidoarjo.

UU RI. No. 20 Th. 2003. (2003). *UU Sisdiknas Th 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.

Utami Munandar, (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Utami Munandar, (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta..

Whiteherington. HC. (1999). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Zakiah Daradjat, (1970), *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang.

Zulkifli. L. (1986), *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.