BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1) Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu[6]. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru[7].

Kreativitas adalah potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. sejak lahir individu sudah mengaktualisasikan dirinya.[8] Dalam kehidupan ini, kreativitas sangat penting karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

---

[6]DepdikNas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka 2005,h.599

[7] Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : DepdikNas 2005, h.16

[8] *Ibid* , h.24

Lawrence menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.[9] Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu ativitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.[10]

Biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (*kombinasi*) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya[11]. Sementara itu Rahmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.[12]

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Krativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original.

---

[9] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: DepdikNas 2005), h.24

[10] *Ibid* , h.24

[11]Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta 2004), h.113 h.45

[12] Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005). h. 15

Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain.

b. Pengertian Anak Kreatif

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.[13]

Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.[14]

c. Proses Kreatif

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :[15]

1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

---

[13] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005) h. 25

[14] *Ibid*, h 10

[15] Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : DepdikNas 2005), h.16-17

2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3) *Originality* (keaslian), yaitu kemapuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers adalah :[16]

1) Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
b) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan. Dan dapat menerima kritik dari orang lain.

[16] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat,* (Jakarta : Rineka Cipta 2004), h.113

c) Kemampuan untuk bermaian dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada sesorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk meengembangkannya.

Hurlock mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :[17]

1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3) Dorongan

Anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

4) Sarana

Sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam kreativitas.

[17] *Ibid*, h.11

e. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Anak

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, *press*, proses, dan produk)[18]

1) Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang–orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

2) *Press* atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

---

[18] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005) h. 39

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insetif atas keberhasilan anak.

3) Proses

Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut[19]:

1) Memberikan rangsangan mental yang baik

   Rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.

2) Menciptakan lingkungan kondusif

   Lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.

3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas

   Guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.

4) Peran serta orangtua

   Orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas.

Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangankan kreativitas dapat diwujudkan melalui *reward* yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

---

[19] Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, (*Jakarta : DepDikNas 200)5, h.30-31

f. Karakteristik Anak Kreatif

Torrance menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah :[20]

1) Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif

   Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereskplorasi sehingga anak memperoleh pengalam yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

   Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan

   Anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.

---

[20] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: DepDikNas 2005,h.11

4) Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda

   Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalam baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinil sesuai kemampuannya.

5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya.

   Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.

6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah

   Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.

Karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Permen Diknas adalah sebagai berikut :[21]

1) Menggambar sesuai gagasannya
2) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media kegiatan Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif yang menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
3) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: bermain pura-pura)
5) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik dalam penelitian ini adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata.

2) Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif

a. Pengertian Permainan

Permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[22] Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Bettelhiem permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.[23]

---

[21] MenDikNas, *Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia Nomor. 58 Tentang Standar Pendidkan Anak Usia Dini, (*Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2009), h.9-11

[22] Hendra sofyan, *Perkembangan Usia Dini Dan Cara Meningkatkannya,* (Jakarta:CV Infomedika 2014), h.50

Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.[24] Menurut Soegeng Santoso bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.[25]

Dalam penelitian ini permainan yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menimbulkan rasa senang pada diri anak.

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky mengemukakan tahapan perkembangan bermain sebagai berikut :[26]

1) Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegitan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Misalnya: berlari-lari keliling di ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

2) Bangun-membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu

---

[23] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain,Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo 2001),h.60

[24] Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indeks 210), h.34

[25] Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*, (Jakarta: DepDikNas 2005), h.47

[26] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo 2001), h.28-30

dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau dengan potongan *lego*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan membuat bentuk menggunakan plastisin atau *play dough*.

3) Bermain pura-pura (*Make-Believe Play*)

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-7 tahun. Di dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga sang anak menirukan tokoh idolanya yang dikenal melalui dongeng atau film. Misalnya: berperan menjadi polisi, superman, dan ksatria baja hitam.

4) Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan. Misalnya: bermain kasti, bermain monopoli, dan bermain ular tangga.

c. Ciri-ciri Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain sebagai berikut :[27]

1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas

[27] *Ibid* ; h.16-17

itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru TK kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.

3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
5) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Dalam penelitian ini, ciri-ciri bermain yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, membuat anak merasa bahagia dengan aktivitas tersebut. Bermain membuat anak dapat mengembangkan imajinasinya untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

d. Manfaat Permainan

Mayke S. Tedjasaputra menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut :[28]

[28] Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005), h.55-57

1) Untuk perkembangan aspek fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

2) Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Anak usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

3) Untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, dan melakukan kegiatan bersama, Melalui permianan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki

4) Untuk perkembangan aspek emosi

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain

yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

5) Untuk perkembangan aspek kognitif

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

7) Untuk mengembangkan keterampilan

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasaan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kretivitas pada ramah kognitifnya.

Manfaat bermain dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas (daya cipta) anak.

e. Prinsip Bermain Kreatif

Elkonin salah seorang murid Vygotsky mengambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu :[29]

1. Dalam bermain anak mengembangan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

f. Pengertian Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manic-manik, cat, pasta, *playdough*, gunting, dan krayon.[30] Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Sesuai dengan tahapan perkembangan bermain, permainan kostruktif dapat digunakan pada tahun-tahun pra sekolah yaitu usia 3 – 6 tahun untuk meningkatkan

---

[29] Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indeks 2010), h.35-36

[30] *Ibid*, h.144

pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah.[31]

Suratno mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu.[32] Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya.

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough*.[33]

Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.[34]

Dalam penelitian ini permainan konstruktif yang dimaksud adalah suatu aktivitas dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu.

---

[31] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo 2001), h.28-30

[32] Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005), h.83-84

[33] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo 2001), h.28

[34] *Ibid* , h.50

g. Jenis-jenis Permainan Konstruktif

Menurut Mayke S.Tedjasaputra yang termasuk dalam jenis permainan konstruktif adalah :[35]

1) Balok dan *lego*

Yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu atau pelastik. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot.

2) Menggambar

Yaitu jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dengan cara menggambarkan objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik.

3) *Puzzle*

Yaitu suatu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat.

4) *Play dough*

Yaitu suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus, dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi. *Play dough* terbuat dari bahan alam dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk.

Diantara jenis permainan konstruktif yang telah disebutkan diatas, maka peneliti mengambil jenis permainan konstruktif menggunakan *play dough* dan *lego*. Bermain *play dough* dan *lego* dapat meningkatkan kreativitas anak karena dalam bermain *play dough* dan *lego* anak dapat imajinasinya untuk membentuk suatu benda.

[35] *Ibid*, h.57

h. Ciri-ciri Permainan Konstruktif

Ciri-ciri permainan konstruktif yaitu :[36]

1) Reproduktif

Anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari play dough yang dilihatnya di televisi.

2) Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk orisinilitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

3) Memperoleh Kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

i. Manfaat Permainan Konstruktif

Seto Mulyadi mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu :[37]

---

[36] *Ibid*, h. 133

[37] Seto Mulyadi, *Bermain dan Kreativitas. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti 2004) , h.61-63

1) Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif,

2) Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain.

3) Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak, anak mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

4) Manfaat kreatif

Bermian konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain.

5) Pembentukan konsep diri

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan realistik.

6) Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

7) Manfaat moral

Bermain memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

Manfaat permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah manfaat edukatif unruk mengetahui sesuaatu yang baru, untuk mengembangkan kreativitas anak dan anak dapat menjalin kerjasama dengan teman yang lainnya.

4) Langkah-langkah Pembelajaran

Untuk mempermudah guru kelas dan peneliti dalam proses pelaksanakan tindakan, maka diperlukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan pada saat tindakan.

1) Menyiapkan adonan *play dough* yang telah diberi warna untuk kegiatan di Siklus I

2) Menyiapkan *lego* untuk kegiatan disiklus II

b. Merencakan kegiatan yang akan dilakukan

1) Pada Siklus I Pertemuan Pertama anak membuat bentuk benda langit yaitu matahari sesuai dengan tema di PAUD At-tien yaitu tema alam smesta
2) Pada Siklus I Pertemuan Kedua anak membuat bentuk benda langit yaitu bulan yang disesuaikan dengan tema.
3) Pada siklus I Pertemuan Ketiga anak membuat bentuk benda-benda langit secara berkelompok sesuai dengan Tema
4) Pada Siklus II Pertemuan Pertama anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego*
5) Pada Siklus II Pertemuan Kedua anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego*
6) Pada Siklus II pertemuan Ketiga anak membuat bentuk bebas menggunakan *lego* secara berkelompok

B. Penelitian yang Relevan

1) Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyulis Setyowati yang berjudul peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak bentuk pada Kelompok B di TK ABA Nangkod Kejobong, Purbalingga.[38]
2) Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati yang berjudul peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada anak didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 mondokan, Sukrakarta.[39]

---

[38] Tri Wahyulis Setyowati, *Peningkatan Kreativitas Anak Malalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B di TK ABA Nangkod Kejobong Purbalingga*, (Skripsi. Yogyakarta 2012).

[39] Susilowati, *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan, Sukrakarta*,(Skripsi.Surakarta 2010).

Di dalam penelitiannya, Tri Wahyulis Setyowati mencoba melakukan tindakan pembelajaran di kelas melalui kegiatan mencetak. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilowati yaitu melaui media cerita bergambar. Meskipun kedua peneliti tersebut menggunakan kegiatan Berbeda namun mereka mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak didik. Pengambilan data yang digunakan oleh kedua peneliti tersebut adalah metode observasi. Melalui penelitian yang mereka lakukan, Tri Wahyulis Setyowati dan Susilowati mendapatkan adanya peningkatan kreativitas anak yang ditunjukkan dengan peningkatan presentase hasil belajar pada anak. Berbeda pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyulis Setyowati dan Susilowati, penelitian ini tidak menggunakan kegiatan mencetak dan media cerita bergambar, tetapi menggunakan permainan konstruktif pada Kelompok B di PAUD At-Tien.

C. Kerangka Berfikir

Utami Munandar menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.[40] Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru yang sama sekali dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya. Dalam penelitian ini kreativitas yang dimaksud adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

[40] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Bérbakat*, (Jakarta:Rineka Cipta 2004), h.45

Proses pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dapat membuat anak-anak merasa bosan. Permainan yang kurang bervariasi juga dapat membuat anak-anak kurang memunculkan ide-ide kreatifnya. Kreativitas anak dapat dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Banyak cara yang digunakan pendidik untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, salah satunya adalah dengan permainan. Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Sesuai dengan jenis permainan konstruktif *play dough* dan *lego* dapat mengembangkan kreativitas anak karena dengan menggunakan play dough dan lego anak dapat berkreasi secara bebas dan anak dapat membuat berbagai macam bentuk menggunakan *play dough* dan *lego.*[41] Oleh sebab itu peneliti akan mencoba menggunakan permaianan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak dengan harapan agar ada peningkatan peserta didik utamanya dalam kreativitas anak, sehingga guru dapat mengubah system pembelajaran dengan lebih variative.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Hipotesis merupakan kesimpulan yang nilai kebenarannya masih diuji. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah ”Permainan Konstruktif dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik Kelompok B di PAUD At-Tien Lakomea, Konawe Selatan”

[41] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo 2001), h.57