

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 berisi tentang pembelajaran dimana proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dijadikan proses belajar dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Sugandi (2004:9) pengertian pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Kegiatan belajar merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar di lingkungan belajar. Kegiatan belajar diberikan pendidik supaya dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap kepercayaan peserta didik. Sehingga dapat dikatakan belajar merupakan kegiatan dalam usaha membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan lebih baik lagi.

Secara umum pengertian pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar meliputi guru dan siswa saling bertukar informasi. Kegiatan belajar diberikan pendidik supaya dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan pada siswa dimana anak mampu memiliki kemahiran tabiat serta pembentukan sikap kepercayaan peserta didik (Rusman, 2011:17).

Definisi kegiatan belajar merupakan kegiatan membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan baik. Atau mudahnya usaha guru membuat siswa belajar dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan didapatkan kemampuan baru berlaku waktu tertentu dan juga adanya usaha.

Ciri kegiatan belajar menurut Sugandi, dkk (2004:25) terdapat beberapa macam seperti berikut ini:

1. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara sadar kemudian direncanakan secara sistematis;
2. Kegiatan belajar mengajar menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar;
3. Kegiatan belajar mengajar menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa;
4. Kegiatan belajar mengajar menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik;
5. Kegiatan belajar mengajar menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
6. Kegiatan belajar mengajar membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Kegiatan belajar awalnya mengharuskan guru mengetahui kemampuan dasar dimiliki siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasi, latar belakang akademis, latar belakang ekonomi dan lain sebagainya. Kesiapan guru mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama sangat penting dalam penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan kegiatan belajar.

Aktivitas belajar mengajar pada umumnya dilakukan oleh guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengajar yang mengajarkan kepada siswanya, sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar yang belajar menerima materi yang disampaikan oleh guru. Interaksi guru dengan siswa akan menimbulkan aktivitas pembelajaran. Implementasi kegiatan pembelajaran ini menggambarkan cara yang dilakukan oleh guru guna mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Winaputra (2001:4) menyatakan bahwa kenyataan sesungguhnya hasil jangka panjang proses pembelajaran merupakan kemampuan siswa lebih mudah serta lebih efektif dimasa mendatang. Proses pembelajaran tidak hanya memiliki makna deskriptif tetapi juga memiliki makna prospektif dan berorientasi pada

masa depan. Proses kegiatan belajar mengajar selalu berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Model dapat diartikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model juga bisa diartikan suatu pendekatan yang dipergunakan guru untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Kegiatan Pembelajaran

Menurut Trianto (2007:7) kegiatan pembelajaran merupakan kerangka konseptual serta melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar mencapai tujuan belajar berfungsi pedoman bagi perancang pembelajaran serta para pengajar merencanakan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran merupakan kerangka konseptual digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Proses pembelajaran anak usia dini didefinisikan sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengatur pengalaman.

Sejalan dengan pendapat tersebut kemudian Rusman (2011:132) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan rencana digunakan membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Setiap kegiatan pembelajaran memiliki ciri khusus. Rusman berpendapat (2011:133) menjelaskan kegiatan pembelajaran merupakan suatu rencana dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (menyusun rencana pembelajaran jangka panjang), dengan merancang bahan pembelajaran membimbing pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan artinya para guru boleh memilih kegiatan pembelajaran sesuai dan efisien untuk menciptakan tujuan pendidikannya.

Kegiatan belajar menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi faktor dominan dalam proses keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Rusman (2011:136) mengemukakan kegiatan pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.

- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran.
- 3) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman kegiatan pembelajaran yang dipilihnya.
- 4) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan kegiatan pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

Menurut Rusman (2011:78) setiap kegiatan pembelajaran akhirnya membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Kegiatan pembelajaran biasanya memiliki sintaks pembelajaran yang pada dasarnya mengikuti tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran terpadu dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Penerapan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini terutama di PAUD tentu saja membutuhkan pembelajaran yang holistik, terpadu dan juga mendukung keberhasilan aspek perkembangan anak.

Menurut Trianto (2007:21) kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan tentu saja mengacu kepada bagaimana proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, dalam penerapan kegiatan pembelajaran yang terpenting adalah bagaimana guru dapat memadukan dengan kondisi lingkungan yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Pembelajaran adanya keterlibatan intelektual emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap, keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Pelaksanaan pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator serta motivator kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran sebaiknya mengacu pada proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak peserta didik.

Menurut Rusman (2011:120) untuk mengembangkan suatu kegiatan pembelajaran terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan di antaranya:

1. Harus melihat kesesuaian sifat dan syarat kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan.
2. Harus memperhatikan alat atau media yang dibutuhkan oleh model tersebut dan perhatikan alat atau media yang dapat kita sediakan.
3. Sesuaikan materi pelajaran, tujuan, alokasi waktu, waktu yang dibutuhkan dalam persiapan pelaksanaan kegiatan dengan model yang dipilih.
4. Perhatikan karakteristik umum anak didik agar penggunaan model tidak membingungkan atau kontra produktif pada anak didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan faktor-faktor dan ciri-ciri pembuatan model. Berdasarkan dari pendapat tersebut, maka dalam belajar meronce dengan media manik-manik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pembuatan model dilakukan dengan melihat kesesuaian kemampuan dan karakteristik anak usia dini. Patokan kesesuaian kemampuan dan karakteristik akan membuat model yang dibuat tepat guna.

3. Media Pembelajaran Meronce Dengan Manik-Manik

Sumanto (2005:11) berpendapat bahwa meronce cara pembuatan benda hias atau benda pakai dilakukan dengan menyusun bagian bahan berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Kegiatan pembelajaran senirupa di PAUD dimaksud dengan Kreativitas meronce merupakan kegiatan berkarya seni rupa dengan cara menyusun bagian bahan dibuat benda hiasan.

Menurut Hajar Pamadhi (2009:19) meronce menata dengan bantuan mengikat komponen dengan utas atau tali. Tehnik ikatan ini akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan benda yang ditata. Meronce harus mengenal bentuk warna dan ukuran. Kegiatan meronce menyusun bahan berlubang atau sengaja dilubangi untuk menghasilkan rangkaian. Rangkaian ini dapat digunakan, baik sebagai hiasan maupun benda pakai.

Dapat disimpulkan bahwa meronce merupakan contoh kegiatan mengembangkan motorik halus di PAUD, kegiatan meronce dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang, disatukan dengan tali atau benang. Kegiatan meronce dengan memasukkan benang atau tali ke dalam lubang-lubangnya dibantu dengan jarum atau tanpa jarum. Kegiatan meronce untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak usia dini. Memperoleh hasil roncean yang menarik tentu perlu terampil dan kreatif. Terampil melakukan roncean dengan lancar, tanpa mendapat luka/sakit jari, selain itu jarum dan bahan dapat digunakan. Bahan tersebut terdapat disekitar lingkungan rumah/sekolah, kreatif dalam mengkombinasikan susunan roncean, garis/menurut bentuknya.

Tujuan meronce menurut Yani Mulyani (2007:32) yaitu:

- 1) Melatih koordinasi mata dan jari tangan anak.
- 2) Mengenal konsep warna dan keserasian anak.
- 3) Melatih konsentrasi anak.
- 4) Merangsang kreativitas anak.

Ada berbagai macam tujuan dari meronce. Adapun tujuan meronce menurut Hajar Pamadhi (2008:11) yaitu:

- a) Permainan merangkai dalam kegiatan meronce berfungsi untuk alat bermain anak, benda-benda yang akan dirangkai tidak ditujukan untuk kebutuhan tertentu melainkan untuk latihan memperoleh kepuasan rasa dan memahami keindahan. Hal ini sesuai dengan karakteristik seorang anak bahwa pada setiap saat benda itu digunakan sebagai alat bermain sehingga merangkai adalah salah satu jenis bermain.
- b) Kreasi dan komposisi
Kemungkinan benda atau komponen lain dapat diminta guru kepada anak untuk menyusun ala kadarnya. Benda-benda tersebut dikumpulkan dari lingkungan sekitar, seperti:papan bekas, atau kotak sabun serta yang lain dibayangkan sebagai bangunan yang megah. Anak sengaja hanya bermain imajinasi saja, sehingga tujuan permainan ini untuk melatih imajinasi atau bayangan anak tentang intruksi suatu bangun.
- c) Gubahan atau inovasi

Merangkai dan meronce dapat ditujukan untuk melatih kreativitas, yaitu dengan cara mengubah fungsi lama menjadi fungsi baru. Kegiatan dapat dilakukan dengan merubah kegiatan anak misalnya anak sudah bisa meronce berdasarkan bentuk kemudian guru dapat meminta anak meronce ke tahapan yang lebih sulit yaitu meronce berdasarkan bentuk dan warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa meronce dapat memberikan kesempatan anak dalam berkarya juga dapat divariasikan dan dibentuk menurut keinginan sehingga anak tertarik dan terlatih untuk menciptakan ide baru, melatih koordinasi mata dan tangan selain itu dengan kegiatan meronce sehingga anak merasakan dan mendapatkan pengalaman langsung, melatih konsentrasi serta terampil untuk melakukan kegiatan yang menggunakan kemampuan motorik halus dan lainnya.

Suatu rangkaian atau roncean harus mempunyai karakter atau sifat hasil, sifat ini akan menjadi lebih bermakna dengan kekuatan isinya. Menurut Yani Mulyani (2007:37) prinsip rangkaian dan roncean yaitu:

- a. Rangkaian harus menarik
- b. Mempunyai karakter
- c. Kualitas bahan
- d. Mampu memberikan motivasi
- e. Mengembangkan daya nalar

Dessy Rilia (2012:51) menyatakan kegiatan meronce memiliki beberapa tahap perlu diperhatikan ketika melakukan kegiatan meronce dengan anak yang disesuaikan tingkat perkembangan dan kemampuan anak,

1. Meronce berdasarkan warna dan bentuk, anak mulai bisa menggabungkan mana yang memiliki bentuk sama dan warna yang sama. Anak mengembangkan kreativitasnya dengan bentuk dan warna yang anak sukai.
2. Meronce berdasarkan warna. Tahap ini adalah tahapan yang paling rendah dalam kegiatan meronce. Anak memasukkan benang kedalam lubang berdasarkan warna yang sama, misal warna kuning saja.
3. Meronce berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Tahapan yang cukup sulit bagi anak karena mulai menggabungkan tiga komponen sekaligus.

4. Meronce berdasarkan bentuk, ini salah satu langkah maju yaitu anak dapat mengenal bentuk. Ada berbagai macam bentuk dalam meronce, misalnya bentuk bulat atau kotak.

Meronce salah satu kegiatan diberikan pada anak prasekolah. Permainan meronce salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Bermain meronce anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Kegiatan meronce anak bisa membuat bentuk apapun dengan simpul tali atau dengan kreatifitasnya masing-masing anak.

Sunarto (2016:7) berpendapat kegiatan tersebut yaitu memasukkan manik-manik ke dalam benang, Meronce mempunyai susunan yang variatif, mulai dari menggunakan komponen-komponen yang sama bentuknya akan tetapi berbeda ukuran, sampai dengan komponen yang tidak sama bentuknya tetapi disusun berdasarkan bentuk yang sama. Meronce dapat dilakukan dengan cara menunjukkan bentuk-bentuk terlebih dahulu, kemudian mengidentifikasi jarak, ukuran dan warna. Sehingga dapat ditemukan kesamaan bentuk berbeda ukuran, kesamaan ukuran bentuk dan warna, kesamaan warna berbeda.

Meronce sebagai alat permainan edukatif pembelajaran termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana daya imajinasi. Kecerdasan matematik dan logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan persatuan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Komponen kecerdasan matematik dan logis meliputi meningkatkan logika dan memperkuat keterampilan berpikir, mengenal angka, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, meningkatkan daya ingat.

Manfaat kegiatan meronce untuk anak menurut Effiana (2009:193) sebagai berikut:

1. Melatih koordinasi mata dan tangan dimana anak menggunakan kedua tangan dan mata untuk memasukkan roncean. Sehingga membutuhkan koordinasi mata dan tangan.

2. Membantu kemampuan motorik halus pada saat anak melakukan kegiatan meronce anak mengambil bulatan tanah liat dan memasukkannya ke dalam lubang dengan menggunakan tali.
3. Meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak pada saat anak meronce anak membutuhkan latihan konsentrasi saat memasukkan roncean ke dalam lubang secara tepat.

Menurut Sumanto (2005:159) ada beberapa jenis meronce pada anak usia dini, yaitu

1. Meronce bahan alam, merupakan semua jenis bahan dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar secara langsung. Bahan alam contohnya janur, bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun, kayu, ranting, kulit kerang dan biji-bijian.
2. Bahan Buatan, merupakan jenis bahan merupakan hasil produk atau buatan manusia, baik bahan jadi monte, manik-manik, pita sintetis, kertas berwarna, sedotan minuman, plastik dan sebagainya.
3. Bahan Bekas seperti serutan kayu, gelas plastik, sedotan dan lainnya.

Menurut Samsudin (2007) mengelompokkan beberapa metode yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan meronce yaitu :

a. Pemberian Tugas

Dengan penerapan metode pemberian tugas melalui kegiatan meronce maka pembelajaran akan tercipta suasana yang aktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik dan yang terpenting adalah anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan cara metode pemberian tugas dan mempraktikkan langsung sesuai dengan pemahaman dan pengetahuan yang mereka dapat. Dengan demikian secara perlahan perkembangan motorik halus anak akan meningkat dengan adanya rangsangan praktik kegiatan yang mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan meronce.

b. Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang menyajikan dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada anak tentang suatu

proses, situasi atau benda tertentu. Dengan menggunakan metode demonstrasi pada kegiatan meronce, maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga hal tersebut dapat menjadi proses latihan untuk anak

c. Tanya Jawab

Penyampaian pelajaran dengan cara guru mengajukan pertanyaan dan murid menjawab. Dari metode tanya jawab guru dapat melakukan kegiatan meronce dengan baik

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan meronce adalah kegiatan yang diberikan kepada anak pra sekolah, dimana anak diminta untuk menyatukan atau merangkai untuk menjadi sebuah roncengan. Dengan tehnik memasukkan manik-manik kedalam benang atau tali dengan bervariasi, dan dapat menyusun pola-pola yang berbeda seperti bentuk, ukuran ataupun warnanya supaya sebuah roncengan itu terlihat bagus. Meronce selain membedakan pola, bahkan dapat melatih daya ingat anak pada sebuah ronceannya. Meronce juga mempunyai sifat yang fleksibilitas dengan merancang pola dan daya imajinasi anak yang akan berkembang.

Langkah-langkah meronce menurut Haerlah syamsuddin (2014:90) adalah sebagai berikut:

1. Memilih rangkaian
1. Ajarkan anak meronce dengan cara menyatukan satu per satu potongan bahan meronce, dengan menggunakan tali melalui lubang kecil yang ada.
2. Setelah bahan dirasa cukup, maka bantu anak mengikatkan talinya.
3. Rangkaian potongan sedotan ini dapat dibuat menjadi kalung atau gelang. Atau bisa juga dibuat aneka bentuk seperti yang ada pada buku petunjuk penggunaan meronce.

Adapun manfaat kegiatan meronce menurut Haerlah Syamyuddin (2014:91) yaitu meronce juga berguna untuk melatih konsentrasi serta ketelatenan anak. Memasukkan satu persatu ronce ke dalam seutas benang memang memerlukan konsentrasi dan ketelatenan. Manfaat meronce lainnya yaitu dapat menstimulus beberapa aspek yaitu:

1. Sebagai stimulasi otot anak dalam tahapan perkembangan menulis, meronce membutuhkan kelincahan tangan dalam mengambil pernak pernik dan memasukkan ke dalam benang satu per satu. Semakin anak sering melatihnya, semakin anak akan mudah dalam melakukan aktivitas ini. Otot tangan anak akan lebih kuat. Hal ini tentu sangat bagus untuk mempersiapkan dalam kegiatan menulis, yang butuh kekuatan dan kelenturan otot tangan memainkan pensil.
2. Sebagai stimulasi kemampuan membaca anak, suatu kata (dalam bacaan) terdiri dari rangkaian huruf-huruf yang berjajar rapi sesuai pola tertentu. Anak yang melakukan kegiatan meronce, akan memiliki kemampuan mengatur suatu bentuk ke dalam pola tertentu. Mungkin pada awal mulanya anak akan acak saja dalam meronce. Namun, lama kelamaan mereka akan mengganti pola, apakah merah dulu, hijau dulu, balok dulu, dan seterusnya. Dengan demikian, anak mengenal pola yang akan memudahkan membaca nanti.
3. Sebagai pengasah kemampuan kreativitas anak, meronce bukanlah sekedar aktivitas permainan (saja). Di dalamnya, ada banyak pelajaran yang bisa kita gali untuk didapat oleh sang anak. Anak belajar warna, anak belajar bentuk, anak belajar pola, anak juga belajar konsep jumlah (berapa banyak).
4. Sebagai latihan anak dalam berkonsentrasi, meronce membutuhkan konsentrasi, yaitu saat anak memilih benda apa yang akan dimasukkan ke benang selanjutnya. Meronce juga butuh konsentrasi tatkala anak memasukkan benda itu ke benang.
5. Sebagai ajang latihan anak dalam memahami keindahan dan memberikan kepuasan tertentu dalam berkarya. Serta anak meronce, lambat laun ia akan mengenal mana hasil roncean yang indah. Ia akan mengganti-ganti pernak pernik tertentu lalu menyusun hingga menghasilkan karya yang enak dilihat baginya. Dengan demikian, ia pun akan memiliki perasaan puas atas karyanya. Saat anak suka, anak puas, anak pun bisa belajar lebih dan lebih. Ia akan ahli di sana, menghasilkan sebuah karya yang indah.
6. Sebagai sarana melatih daya imajinasi anak. Ini akan terkait dengan kemampuan berimajinasi anak yang sangat besar. Ia bisa saja menghasilkan

roncean untuk gelang, kalung, dan sebagainya. Susunan benda-benda yang dibuatnya akan menjadi sesuatu yang tidak kita duga sebelumnya.

Selanjutnya manfaat meronce menurut Haerlah Syamyuddin (2014:63) yaitu:

1. Melatih koordinasi mata dan tangan dimana anak menggunakan kedua tangan dan mata untuk memasukkan roncean, sehingga membutuhkan koordinasi mata dan tangan.
2. Membantu kemampuan motorik halus pada saat anak melakukan kegiatan meronce anak mengambil bulatan tanah liat dan memasukkan kedalam lubang menggunakan tali.
3. Meningkatkan perhatian dan konsentrasi pada saat meronce anak membutuhkan latihan dan konsentrasi saat memasukkan roncean kedalam lubang dengan tepat.

Kekurangan dan kelebihan dari kegiatan meronce ini iaitu, kegiatan sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu dapat memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, tidak hanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Bermain meronce sangat menyenangkan. Membuat gelang atau kalung menggunakan pola dan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka.

Sedangkan kelemahannya bagi anak usia dini tidak dapat membuat obyek yang besar, karena itu terlalu sulit untuk seusia mereka. Menstimulus anak dengan meronce bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran yang berbeda dibuat dengan media meronce. Guru juga bisa mengenalkan warna, mengajari berhitung bahkan mengajari anak menakar, mengelompokkan. Meronce juga dapat dibuat sendiri agar lebih aman untuk anak-anak.

Menurut Barmin, dkk (2015:29) manik-manik adalah sejenis benda yang relatif sangat kecil yang berlubang di tengahnya sebagai tempat untuk dimasuki sejenis benang atau tali dan selanjutnya dirangkai sebagai untaian. Bahan baku manik beraneka ragam, dapat terbuat dari cangkang kerang, batu, kayu, getah,

biji-bijian, tulang, taring, kaca dan bahan-bahan sederhana lainnya hingga menggunakan bahan yang memerlukan pengolahan lebih lanjut dan keahlian khusus, seperti dari bahan keramik, plastik, porselen, dan logam mulia.

Selanjutnya langkah-langkah meronce manik-manik menurut Barmin, dkk, (2015:60) yaitu:

1. Memilih Rangkaian
2. Meronce, siapkan jarum dan benang yang berukuran 1,5 kali panjang kalung yang akan dironce. Buatlah simpul 5 cm dari ujung benang. Masukkan manik-manik satu per satu pada lubang jarum.
3. Manfaat, roncean manik-manik berfungsi untuk kalung, gelang, dan hiasan yang lainnya.

Menurut Anggraini Adityasari (2013:27) dalam meronce, dapat digunakan manik-manik yang berbentuk geometri (lingkaran, persegi panjang, persegi pendek, segiti, dan lain sebagainya). Anak juga dapat dengan mudah mengingat bentuk geometri. Selain mengenal bentuk geometri, pengenalan warna juga dapat dilakukan, berbagai manik-manik yang digunakan untuk meronce dapat memperkuat daya ingat anak dalam mengenal warna. Manfaat lainnya juga dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, misalnya anak diminta guru/orang tua untuk menyusun sepuluh manik-manik untuk digunakan dalam meronce.

4. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya (Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2010: 13). Kreativitas sebagai suatu proses untuk menciptakan hal baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Dynna Wahyu P.S (2013: 5) yang mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Utami Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Rita Mariyana (2008: 4) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan intregasi antara setiap tahap perkembangan.

Beberapa pengertian kreativitas yang dikemukakan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal perlu diketahui aspek-aspek kreativitas yang menjadi acuan penyusunan indikator untuk mengukur kreativitas anak. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau hasil karya dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

Aspek kreativitas menurut Martini Jamaris (2006: 67) yaitu:

- a. Kelancaran, kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran dengan lancar. Anak yang kreatif mampu mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah, memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, serta mampu bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
- b. Kelenturan, kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide yang dimilikinya.

Anak yang memiliki kelenturan mampu menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi, mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

- c. Keaslian, keaslian yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan suatu karya yang asli sesuai dengan pemikirannya sendiri. Anak yang memiliki aspek keaslian mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim sehingga hasil karya yang dihasilkan anak unik dan berbeda dengan lainnya.
- d. Elaborasi, elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain. Anak yang memiliki kemampuan mengelaborasi mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga mengembangkan kualitas gagasan tersebut.

Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini lebih merujuk pada pendapat Martini Jamaris (2006: 67) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas, untuk mengetahui bahwa anak tergolong anak kreatif maka perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas agar guru tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010: 15), menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain, sebagai berikut :

1. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) antara lain:
 - a. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b. Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah

dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

- c. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - d. Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - e. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
2. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (*nonaptitude*) antara lain:
- a. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - b. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - d. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat

kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

- e. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sumanto (2005: 39) menambahkan anak kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) Mempunyai kemampuan berpikir kritis, (b) Ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, (3) Berani mengambil resiko, (4) Tidak mudah putus asa, (5) Menghargai keindahan, (6) Mau berbuat atau berkarya,

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka anak yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir luwes, ingin tahu, mempunyai imajinasi, tertarik pada kegiatan yang dirasakan mempunyai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mau berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini, anak kreatif adalah anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya sendiri, berani mengambil resiko, mampu menghasilkan karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, serta tidak kehabisan akal untuk menciptakan idea atau karya yang orisinal.

Utami Munandar (2009: 45) mengemukakan ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas atau yang sering disebut dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk.

a. Pribadi

Tindakan kreatif akan muncul pada pribadi kreatif yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga muncul sebuah keunikan dari pribadi. Kreativitas dipandang dari dimensi pribadi merupakan titik pertemuan dari tiga aspek psikologis, yaitu: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, perumusan masalah, penyusunan strategi, dan pengambilan keputusan. Gaya kognitif meliputi senang menulis, merancang, dan menyukai masalah yang tidak terstruktur. Kepribadian meliputi fleksibilitas, toleransi, dan keuletan, dengan berpadunya

ketiga aspek psikologis tersebut, seseorang dapat menghasilkan sebuah produk atau karya kreatif yang unik dan berbeda bergantung pada aspek-aspek psikologisnya.

b. Dorongan

1) Motivasi untuk Kreativitas

Roger dalam Utami Munandar (2012: 38) pada setiap orang ada kecenderungan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan, dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Ketika dorongan-dorongan ini muncul kemudian ada interaksi dengan lingkungan maka akan muncul kreativitas dari individu.

2) Kondisi Eksternal yang Mendorong Perilaku Kreatif

a) Keamanan Psikologis

- (1) Menerima anak sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- (2) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada (ancaman bagi anak).
- (3) Memberikan pengertian secara empati.

Apabila tercipta suasana tersebut, maka anak akan berada pada *real self* yang memungkinkan timbulnya ekspresi dalam bentuk-bentuk baru dalam hubungannya dengan lingkungan, maka kreativitas pada anak dapat muncul.

b) Kebebasan psikologis

Orangtua atau guru memberikan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pendapat atau idenya. Namun, anak juga diberikan pengertian bahwa ada lingkungan yang mempunyai peraturan.

c. Proses

Proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu:

- 1) Persiapan, pada tahap ini individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara belajar berpikir, mencari jawaban, atau bertanya pada orang.

- 2) Inkubasi, pada tahap ini individu tidak melanjutkan untuk mencari informasi, hal ini dimaksudkan sebagai tahap pencarian inspirasi.
- 3) Iluminasi, tahap timbulnya gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya gagasan baru.
- 4) Verifikasi, pada tahap ini gagasan baru itu harus diuji dengan realitas. Artinya proses berpikir kreatif tetap harus diikuti dengan proses berpikir kritis.

d. Produk

Utami Munandar (2012: 41) menyarankan bahwa, produk yang kreatif memiliki kategori kebaruan, pemecahan, dan kerincian. Anak usia dini adalah pribadi yang unik karena memiliki karakteristik yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut karena setiap anak memiliki pemaknaannya sendiri saat proses interaksi dengan lingkungannya berlangsung. Oleh sebab itu, akan muncul ungkapan-ungkapan kreatif yang berbeda pula dari setiap anak. Ungkapan kreatif akan terwujud apabila anak mendapatkan dorongan lingkungannya yaitu guru dan orang tua serta dorongan dari dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Namun, pada usia TK dorongan dari lingkungan lebih banyak mempengaruhi motivasi anak untuk melakukan suatu yang baru, karena pada usia TK anak belum mempunyai konsep diri yang matang. Dalam proses kreatif, anak diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan dan membuat suatu hal baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak. Dengan demikian, anak akan menghasilkan suatu gagasan atau produk yang bersifat unik dan orisinal serta dapat menceritakan apa yang telah ia hasilkan.

Sumanto dalam Utami Munandar (2009: 31) mengemukakan ada empat manfaat perlunya pengembangan kreativitas sejak dini, yaitu:

a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu mewujudkan dirinya sehingga menghasilkan sebuah karya yang dapat diakui orang lain.

b. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian dari suatu masalah. Sehingga, kreativitas perlu distimulasi untuk melatih anak melihat kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang bisa digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

c. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan dalam melakukan percobaan, eksplorasi, penemuan, proses pembuatan, dan berbagai upaya lain yang dilakukan anak akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak.

d. Kreativitas dalam mengembangkan kualitas hidup

Melalui proses kreatif dimungkinkan seseorang dapat mengembangkan kualitas hidupnya. Hal tersebut sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya. Seseorang yang kreatif mempunyai ide baru yang bisa dikembangkan menjadi suatu hal yang dapat mengembangkan kualitas dan kesejahteraan hidupnya.

Selama anak terus berinteraksi dengan lingkungannya dan lingkungan memberikan pengaruh yang baik bagi anak maka kreativitas anak akan terus berkembang. Namun, persoalan kemudian muncul bahwa kreativitas anak justru menurun seiring bertambahnya usia anak. Kondisi tersebut dikarekan adanya peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola asuh, pola kebiasaan, dan pola penghargaan dari lingkungan yang tidak tepat sehingga menjadi penyebab dari terhambatnya kreativitas. Sebagai contoh, saat di sekolah anak tidak lagi bebas memberikan warna langit sesuai imajinasinya dan tidak dapat memilih untuk belajar di luar ruangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2012: 36) menunjukkan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju dewasa. Kajian dari penelitian itu adalah kemampuan individu untuk memunculkan ide orisinal. Tingkat orisinalitas berdasarkan usia menunjukkan bahwa pada usia 5 tahun orisinalitas mencapai 90%, usia 7 tahun orisinalitas turun menjadi 20%, dan pada orang dewasa hanya 2%. Maka tidak heran jika

pada usia 40 tahun orang dewasa akan lebih mudah menyerah dalam melakukan penelitian, percobaan, ataupun pembaharuan produk kreatif.

Kreativitas berkaitan dengan kecerdasan anak meskipun tidak mutlak. Artinya, kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku inteligensi, namun kreativitas dan kecerdasan tidak selalu menunjukkan korelasi positif. Sebab skor intelegensi yang rendah pasti akan memiliki tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor intelegensi yang tinggi belum tentu dibarengi dengan tingkat kreativitas yang tinggi pula. Singkatnya, anak yang kreatif dapat dipastikan bahwa anak itu cerdas, namun tidak selalu anak cerdas adalah anak kreatif. Kemampuan belajar anak jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua anak memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan anak demi menyongsong masa depan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Nursisto (1999: 34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, anak yang memiliki IQ tinggi dapat menghasilkan nilai yang sama dengan anak yang memiliki kreativitas tinggi. Oleh sebab itu diperlukan adanya program-program pembelajaran untuk menjaga agar anak tetap kreatif. Menurut Utami Munandar (2009:31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam Pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

- e. Kreativitas memungkinkan manusia mengembangkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Berdasarkan fakta dalam penelitian dan pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas itu perlu dipupuk sejak dini karena anak yang memiliki kreativitas akan dapat mewujudkan dirinya, memecahkan masalah, dan mengembangkan kualitas hidupnya.

Menurut Moeslichatun (2005:67) kreativitas juga dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan. Belajar yang menyenangkan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga dewasa. Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan pada anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa anak pada kondisi yang nyaman untuk belajar sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Kondisi tersebut ditandai dengan anak banyak bertanya, anak antusias mengikuti kegiatan, anak tertawa, dan asyik menikmati pembelajaran yang diberikan guru.
2. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain. Bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak belajar tentang banyak hal tanpa anak sadari dan tanpa terbebani. Saat anak bermain anak mengenal aturan, sosialisasi, toleransi, menata emosi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Dengan demikian guru perlu memilihkan permainan yang tepat untuk anak sebagai materi dalam pembelajarannya.
3. Mengaktifkan Anak. Belajar aktif merupakan proses dimana anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan atau mencipta dari bahan-bahan di sekitarnya. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program kreativitas bagi anak, karena anak diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuannya melalui pengalaman, informasi, dan mampu menghasilkan produk kreatif.

4. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan. Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga kegiatan yang dirancang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.
5. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret. Bagi anak, proses memahami dan mengerti akan lebih cepat diterima anak dan bermakna apabila anak mengamati dan berinteraksi dengan obyek pembelajaran. Pada usia TK, perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional konkret, sehingga pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata.

Berdasarkan pendapat di atas, guru dapat membuat sebuah rancangan pembelajaran yang baik bagi anak, antara lain bersifat mengaktifkan anak melalui kegiatan-kegiatan yang banyak melibatkan anak. Anak yang melakukan kegiatan secara nyata atau konkret akan lebih mudah memahami suatu hal yang kemudian akan dikembangkan melalui proses berpikir kreatif menjadi suatu hal baru di kemudian hari. Selain itu, anak masih memiliki tingkat konsentrasi yang rendah oleh sebab itu agar tidak mudah bosan pembelajaran didesain dengan menyenangkan. Pembelajaran akan menyenangkan bagi anak apabila anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai media sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang akan dibuat, perlu diperhatikan penelitian lain dijadikan bahan kajian yang relevan. Adapun penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan oleh Rahayuningsih tahun 2017 dengan judul yaitu “Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok A di TK Kuntum Surabaya”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 30 anak, metode yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yetty Martikawati pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Penerapan Aktivitas Meronce Untuk Meningkatkan

Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di TK Melati Surabaya dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi, dilaksanakan melalui metode demonstrasi dengan merangkai manik-manik, merangkai/meronce bentuk bangun geometri.

3. Penelitian Ni Putu Feby dengan mengangkat judul “Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Kreativitas Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak” penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan hasilkan menerapkan metode demonstrasi melalui kegiatan meronce dapat meningkatkan kreativitas mengenai bentuk geometri pada anak kelompok B TK Titi Dharma Kecamatan Denpasar Utara.

Dalam kajian penelitian terdahulu sebagai pembanding dari hasil yang sudah ada dengan penelitian akan dilakukan oleh peneliti sekarang. Dalam kajian ini mengacu pada pembelajaran meronce dengan media manik-manik untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B usia 3-4 tahun di PPT Anggrek Surabaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dengan metode meronce menggunakan manik-manik pada anak usia dini.