

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Kreatifitas Anak

A. Landasan Kreativitas Anak

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang demikian pesatnya. Seluruh umat manusia dibelahan bumi manapun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyaknya telah menikmati buah karya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat, kereta api, listrik, komputer, televisi dan masih banyak lagi sarana yang memudahkan kerja manusia, kini bukan menjadi barang asing lagi.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Tuhan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berguna dalam kehidupan masyarakat banyak. Tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu maju dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar, serta ide original yang tiba-tiba muncul yang semata-mata pemberian dari Tuhan, manusia tidak akan mencapai perkembangan sepesat ini. Tanpa kekuatan dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Tuhan tersebut, tidak akan banyak perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita.

B. Definisi Kreativitas secara Umum

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2010:3) Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting.

Pada masa lampau, orang yang kreatif ditentukan hanya jika mereka telah membuat suatu produk yang orisinal. Padahal pengertian atau maknanya dari kreativitas tidak hanya terbatas seperti itu saja tetapi memiliki cakupan yang luas.

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu, (Trisno Yuwono, 2015:330). Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Menurut Santrock kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Mayesty mengatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

Kemudian menurut Freeman dan Munandar berpendapat bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan, (Khadijah, 2015:154-155)

Menurut Masganti (2016:2) kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup.

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya defenisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, produk, dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai “Four P’s of Creativity: person, process, press, product”. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan mengahsilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Defenisi berikutnya diutarakan oleh Csikzentmihalyi beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dalam mempelajari buku, (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010:13).

Drevdal berpendapat bahwa kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apasaja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang dihasilkan bukan hanya perangkunman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Menurut Ngalimun & dkk (2013:65), Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Dian Pramesti menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.

Menurut pandangan Gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif, (Ahmad Susanto, 2011:111). Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa kreativitas ialah suatu proses pemikiran atau gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai macam penyelesaian, serta kreativitas juga dapat berupa keahlian seseorang dalam menciptakan produk dan hasil karya baru.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan, penulis menarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang kreatif, unik, baik dapat atau tidaknya digunakan, atau dapat dikatan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan menemukan jalan keluarnya.

C. Definisi Kreativitas Anak

Secara ilmiah pada dasarnya anak adalah kreatif. Ini berarti bahwa mereka adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri dan bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas memiliki kekuatan dan kualitas untuk mengekspresikan diri anak dengan cara anak sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Artinya orang lain dan lingkungan hanya perlu mendorong kreativitas anak saja untuk mengembangkan kreativitasnya.

Munandar (dalam Ahmad Susanto, 2011:122) bahwa kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan maupun keaslian dalam berfikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi, proses, pendorong, produk, kreativitas pula dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif.

Anak-anak yang mendapatkan lingkungan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreativitas untuk mengeksplorasi, bereksprimen, berimajinasi, serta berani mencoba mengambil resiko. Namun semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak. Lingkungan belajar anak sangat berpengaruh pada kemampuan anak. Anak-anak yang kreatif adalah anak yang tumbuh disuatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi dan rangsangan pada

perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga perkembangan anak berkembang sesuai pada umumnya.

Semiawan (dalam Khadijah, 2015:163) mengungkapkan bahwa inti dari pengertian kreativitas anak yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Oleh karena itu, jika kreativitas ini dapat berkembang dengan baik maka anak dikemudian hari setelah dewasa akan memiliki kemampuan, keterampilan, dan profesi yang baik bahkan luar biasa.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu, seperti kalimat-kalimat yang baru pertama kali anak ucapkan atau seperti sebuah permainan-permainan yang dibuat sendiri oleh anak melalui benda-benda sekitar.

D. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak adalah dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berfikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berfikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berfikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berfikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandirian yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Kreativitas melibatkan antara interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki.

Suyanto (dalam Khadijah, 2015:160) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat didefinisikan berdasarkan ciri-ciri berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu: eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- d. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- e. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- f. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- g. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:15-16) ada 24 ciri-ciri anak kreatif yaitu:

- a) terbuka terhadap pengalaman baru, b) fleksibel dalam berfikir dan merespon, c) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, d) menghargai fantasi, e) tertarik pada kegiatan kreatif, f) mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, g) mempunyai rasa ingin tau yang besar, h) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, i) berani mengambil resiko yang diperhitungkan, j) percaya diri dan mandiri, k) memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, l) tekun dan tidak mudah bosan, m) tidak kehabisan akal dalam pemecahan masalah, n) kaya akan inisiatif, o) peka terhadap situasi lingkungan, p) lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu, q) memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, r) tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki, s) memiliki gagasan yang orisinal, t) mempunyai

minat yang luas, u) memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat, v) kritis terhadap pendapat orang lain, w) senang mengajukan pertanyaan yang baik, x) memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri anak kreatif adalah anak suka bertanya tentang apa yang dia lihat dan tidak diketahui, anak giat dan rajin, memiliki semangat yang tinggi, anak memiliki percaya diri, anak tekun dan tidak mudah bosan, serta anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

E. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, guru perlu memperhatikan beberapa faktor yang terkait dalam peningkatan dan pengembangan kreativitas anak, antara lain :

a. Faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak

Untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal sebagai bekal bagi kesuksesan hidupnya kelak tidak diajarkan secara instan. Untuk itu dalam upaya mengembangkan kreativitas anak, terlebih dahulu kita harus mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat yang akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam proses.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:15-16) Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan.

Menurut Conny Semiawan faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah ialah:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangan serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam, dan
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

Sementara Torrance mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; (2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif dari siswa; (3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; (4) memberikan penghargaan kepada siswa; dan (5) memperlakukan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Demikian juga Hurlock (dalam Badru Zaman, 2018) mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Waktu, artinya berikan kebebasan kepada anak untuk bermain sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan bermain.
2. Kesempatan menyendiri, artinya tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa, artinya anak harus terbebas dari ejekan dan kritik yang dilontarkan kepada anak.

4. Sarana bermain yang disediakan untuk merangsang dan mendorong eksplorasi anak. Dan merupakan unsur penting dari berkembangnya kreativitas anak.
5. Lingkungan yang merangsang, artinya sekolah dan rumah harus dapat merangsang kreativitas anak , dan ini dapat dilakukan sejak anak masa bayi hingga sekolah.
6. Hubungan antara anak dan orang tua yang baik dan tidak posesif.
7. Mendidik anak dengan cara yang demokratis dan tidak pesimis.

b. Faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak

Rachmawa mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu:

1. Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas anak.faktor-faktor tersebut yaitu, psikologis, biolohis, fisiologis, dan sosiologis.

2. Pola asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan dan menghambat kreativitas anak. jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi misi masa depan, tidak memiliki keinginan untuk mju dan berkembang.

Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dalam memberikan stimulasi yang tepat kepada anak.Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif

mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

Cropley (dalam Ahmad Susanto, (2011:123-126) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat ketrampilan berfikir kreatif dan kesediaan anak atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka: (1) penekanan bahwa guru selalu benar; (2) penekanan berlebihan pada hafalan; (3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah; (4) penekanan pada evaluasi eksternal; (5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; (6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

F. Karakteristik Anak Kreatif

Anak-anak yang kreatif adalah anak yang tumbuh di suatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi pada perkembangan dan pertumbuhan mereka khususnya melalui media pendidikan yang tepat. Untuk mempermudah para orang tua ataupun pendidikan anak usia dini mengetahui apakah anak-anak tersebut dalam kategori kreatif atau tidak. Jamaris mengungkapkan secara umum karakteristik dalam suatu bentuk kreativitas yaitu: Kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- 1) Kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- 2) Kelancaran berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternative dalam memecahkan masalah.
- 3) Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil dari pemikiran sendiri.
- 4) Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat orang lain.

- 5) Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

G. Bentuk-bentuk Kreativitas

Menurut Hatimah (dalam Masganti Sit & dkk, 2016:8) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

a. Gagasan/berfikir kreatif, yang meliputi:

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

b. Aspek sikap, yang meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
- 2) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- 3) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- 4) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.

5) Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

c. Aspek karya, yang meliputi:

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

Dari penjelasan yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/ guru untuk mengidentifikasi anak.peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat didalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.

H. Pentingnya Kreativitas dalam Kehidupan

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia lah yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Allah, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya.

Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak. Tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu maju dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar serta ide atau gagasan yang muncul atas pemberian Allah, manusia tidak akan mencapai perkembangan seperti ini. Tanpa kekuatan dari dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Allah, tidak akan banyak perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita.

Apa yang akan terjadi dengan perkembangan peradaban jika yang muncul adalah generasi yang tidak kreatif? Jika kehidupan penuh dengan manusia yang tidak kreatif, maka kita tidak akan berkembang. Kita tidak akan menemukan rumah yang beraneka ragam seperti sekarang, tidak ada kendaraan, pakaian, cara memasak makanan, cara menghadapi cuaca, cara menempuh perjalanan atau mendapatkan informasi dan lain sebagainya.

Jika manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya baru, cara baru, ataupun solusi baru dari kesulitan-kesulitan kita. Tak dapat kita bayangkan jika manusia tidak suka berfikir dan mencoba hal-hal baru, sangat mungkin saat ini kita berada di zaman batu, (Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, 2012:3).

Kreativitas bagi kehidupan kita khususnya bagi anak usia dini itu sangat penting, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Menurut Utami & Munandar (2012:31-32) Bersibuk diri tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan namun memberikan kepuasan bagi individu yang lainnya. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan- penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Kreativitas juga diperlukan dalam kehidupan kita, jika seseorang memiliki keahlian atau mampu mengembangkan kreativitas yang orang tersebut miliki, besar kemungkinan orang tersebut akan memiliki hasil

karya ciptaannya sendiri, pandai mencari jalan keluar saat sedang dalam masalah.

2.1.2. Alat Permainan Edukatif

1. Definisi Alat Permainan Edukatif

Menurut Khadijah (2012:136) Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang sesuatu.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain.

Menurut Piaget permainan ialah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka kan tertawa dan merasa bangga.

Permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Persediaan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Seperti yang diungkapkan Mayke Sugianto (dalam Khadijah, 2016:172) bahwa permainan edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut pendapat Direktorat PAUD mendefinisikan bahwa permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE juga dirancang sesuai dengan usia anak dan rencana kegiatan belajar yang sudah disusun. APE tidak harus yang sudah jadi tapi dapat dibuat oleh kader dan juga orang tua. Jadi, APE tidak hanya yang sudah jadi, tetapi dapat juga dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi dan mudah didapat disekitar.

Menurut Khadijah (2015:88) Alat permainan buatan atau alat permainan edukatif ialah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan sekitar tempat tinggal. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekitar kita, seperti berbagai macam barang bekas yang masih dapat didaur ulang atau diubah menjadi alat permainan yang memberikan nilai pendidikan didalamnya. Selain itu alat permainan tersebut tidak membahayakan untuk anak saat anak menggunakannya dan dapat merangsang daya imajinasi anak walau dengan barang-barang yang sudah tidak terpakai.

2. Manfaat dan Tujuan Alat Permainan Edukatif

a. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Adapun manfaat dari permainan edukatif ialah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.

- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
 - c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
 - d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.
- b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan, dan mengenali berbagai warna.

- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu

upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan, (Badru Zaman, 2018).

Dari penjelasan di atas, ditarik kesimpulan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang memiliki nilai pendidikan saat digunakan oleh anak. Alat

Permainan Edukatif bertujuan untuk memberikan rangsangan ilmu pendidikan kepada anak melalui permainan-permainan yang sudah terancang khusus untuk pendidikan anak. Permainan Edukatif di rancang sesuai dengan batasan ilmu pendidikan anak PAUD. Seperti contoh: Puzzle angka, huruf, mewarnai, balok-balok, kartu kata, dll.

3. Ciri – Ciri Alat Permainan Edukatif

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan

berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial.

Alat permainan edukatif sangat penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

1. Alat Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya.
2. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
3. Alat Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
4. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berfikir anak.
5. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
6. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
7. Alat Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
8. Alat Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
9. Alat Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.

Dalam menentukan Alat permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua di rumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreativitas anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri dari alat permainan anak. Menurut Suratno ada tiga ciri utama alat permainan edukatif yaitu:

- a. Alat permainan dapat digunakan berkali-kali dengan berbagai bentuk variasi ataupun cara sehingga anak tidak cepat bosan.
- b. Alat aman digunakan anak-anak atau tidak membahayakan bagi anak.
- c. Alat dapat digunakan secara variatif sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan keterampilan motorik anak.
- d. Alat permainan multifungsi, menarik daya minat anak, desainnya mudah dan sederhana.
- e. Alat permainan edukatif dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi anak, (Badru Zaman, 2018).

4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif diciptakan selain untuk bermain anak bisa juga berguna sebagai pelajaran dan menambah wawasan untuk anak. Adapun jenis-jenis Alat Permainan Edukatif ialah :

a. APE Ciptaan Montessori

Adalah alat permainan yang dapat memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga anak akan dapat bekerja mandiri.

Adapun contohnya seperti puzzle geometri dan silinder.

b. APE Ciptaan Peabody

Adalah alat permainan yang terdiri dari dua boneka tangan. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar dan piringan hitam yang berisi lagu dan tema-tema cerita.

c. Balok Cruissenire

George Cruissenire menciptakan balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

d. APE Ciptaan Froebel

APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

e. Boneka Jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain panel, kain woll, atau kain perca. Untuk membuat boneka jari, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita tersebut.

f. Puzzle Besar

Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian di buat dengan lukisan sederhana. Tujuan permainan ini adalah agar anak-anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari jari anak.

g. Kotak Alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat diatas potongan karton berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.

h. Kartu Lambang Bilangan

Kartu ini berisi lambang bilangan 1-50 atau 1-100. Kartu ini dibuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5x5 cm. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung.

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai pendidikan bagi anak, diantaranya ialah:

1. Dapat Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatianpun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

2. Mengajar dengan lebih cepat.

Waktu untuk menyampaikan pelajaran sering kali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin malah dapat disalah pahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

3. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu.

4. Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat.

5. Dapat mengatasi keterbatasan bahasa.

6. Dapat membangkitkan emosi manusia.

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan hanya dengan kata-kata.

7. Dapat menambah daya pengertian.

Alat peraga dapat membantu murid mengerti dengan baik.

8. Dapat menambah ingatan murid.

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan pancaindra akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.

9. Dapat menambah kesegaran dalam mengajar.

Cara mengajar yang monoton membuat orang merasa bosan. Tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang ditetapkan oleh pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

a. Diperuntukkan bagi anak usia pra-sekolah (TK/RA)

Permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra-sekolah, jadi dengan begitu

permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

b. Multifungsi

Alat permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

c. Melatih problem solving

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan problem solving. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Misalnya: dalam permainan fisiknya seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir dimana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

d. Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenal perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

e. Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengajarkannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain puzzle, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka-teki.

f. Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu misalnya. Kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja, (Hijriati, 2018).

2.2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam mengambil kajian yang relevan penulis mengambil jenis penelitian yang hampir sama, yaitu:

1. Silya Hazdalina dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK Kabupaten Tanggamus”. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas peserta didik sebelum dilakukannya penelitian hanya 49.9% saja, namun pada saat dilakukannya penelitian disiklus pertama dengan menggunakan APE, kreativitas anak sudah mulai meningkat dengan hasil 63.6% namun anak masih malu-malu. Lalu dilakukan siklus kedua peningkatan mencapai 82.5%.
2. Tutik dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di RA Taqiyya Mangkubumen, sukoharjo”. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian ini memiliki tahapan dalam setiap siklusnya yang terdiri dari “perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing, refleksi (refrecting) “. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana sebelum dilakukannya tindakan kreativitas anak hanya 44.81%, namun pada saat diberikannya tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan, pada siklus I mencapai 60.90% dan siklus ke II peningkatan mencapai 71.71%.

Dari penelitian relevan yang diatas memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu peningkatan kretivitas anak melalui alat permainan edukatif.Selain memiliki persamaan penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang relevan diantaranya adalah dari segi penggunaan metode yang digunakan, objek penelitian dan juga pendekatan yang digunakan.

2.3. Kerangka Berfikir

“Pendidikan anak usia dini adalah memberikan upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyeenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual”, Pascalian Hadi Pradana (2016:2). Bermain APE Puzzle sangat efektif bila digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik dari usia dini, hal ini lebih disebabkan oleh keadaan masa kanak-kanak yang penuh dengan dunia fantasi.

Bagi anak usia dini, benda apa saja dapat dijadikan suatu permainan yang menyenangkan bagi anak itu sendiri. Pada saat bermain anak bermain dan berinteraksi dengan objek dan mempelajari media tersebut.