



**DESKRIPSI KEGIATAN BERMAIN EKSPLORASI PENCARIAN HARTA
KARUN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AL-HIDAYAH 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh:

Amaliah Shanty Shadikin
NIM 150210205073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**DESKRIPSI KEGIATAN BERMAIN EKSPLORASI PENCARIAN HARTA
KARUN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AL-HIDAYAH 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas Akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini dan mencapai gelar sarjana pendidikan (S1)

Oleh:

Amaliah Shanty Shadikin
NIM 150210205073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan segala karuniaNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penuh rasa terima kasih dengan segala ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi dan sangat berarti di hidup saya.

- 1) Ayahanda saya, Achmad Shodikin yang mendidik dan membesarkan saya hingga akhir hayatnya, saya berharap beliau bisa tenang dan bangga di sisiNya;
- 2) Ibu saya, Fathimah Susilowati, yang telah melahirkan serta membesarkan saya dan adik-adik saya seorang diri;
- 3) Suami tercinta, Dadang Agus Kurniawan, yang telah menemani dan mendukung setiap langkah saya;
- 4) Guru-Guru saya sejak TK hingga saat ini, yang telah sabar dan sangat patut digugu dan ditiru hingga dapat menjadikan saya lebih baik dari sebelumnya;
- 5) Almamater tercinta, Universitas Negeri Jember dan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, serta Prodi kebanggaan saya Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

MOTTO

Untuk hidup kreatif, kita harus kehilangan rasa takut salah

(Joseph Chilton Pearce)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amaliah Shanty Shadikin

NIM : 150210205073

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Deskripsi Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Al-Hidayah 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019” adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 5 Mei 2019

Yang Menyatakan,

Amaliah Shanty Shadikin
NIM. 150210205073

SKRIPSI

**DESKRIPSI KEGIATAN BERMAIN EKSPLORASI PENCARIAN HARTA
KARUN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AL-HIDAYAH 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh:

Amaliah Shanty Shadikin

NIM 150210205073

Pembimbing:

Dosen Pembimbing 1 : Drs. Misno A. Lathief, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : Luh Putu Indah B, S.Pd., M.Pd

PERSETUJUAN

**DESKRIPSI KEGIATAN BERMAIN EKSPLORASI PENCARIAN HARTA
KARUN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AL-HIDAYAH 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat untuk
Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1)
dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Amaliah Shanty Shadikin
NIM : 150210205073
Angkatan : 2015
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 05 September 1997
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/S1 PG PAUD

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Drs. Misno A.Lathief, M.Pd
NIP. 19550813 1981103 1 003

Luh Putu Indah B, S.Pd. M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Deskripsi Kegiatan Eksplorasi Pencarian Harta Karun dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Jember pada.

Hari : Rabu

Tanggal : 08 Mei 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs.Misno A. Lathief, M.Pd
NIP.19550813 1981103 1 003

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd, M.Pd
NIP.19871211 201504 2 001

Anggota I

Anggota II

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP.19561003 198212 2 001

Laily Nur Aisyah, S.Pd, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP.196808021993031004

RINGKASAN

Deskripsi Kegiatan Eksplorasi Pencarian Harta Karun dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019. Amaliah Shanty Shadikin; 150210205073; 44 halaman; Program Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas pada anak usia dini diharapkan dapat berkembang secara optimal sejak dini agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan dengan mudah. Namun, terdapat kendala ketika seorang guru tidak dapat mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal hanya dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini, dan kurangnya kreativitas mengajar dari pendidik. Oleh karenanya dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sebab apa saja yang menjadikan peserta didik memiliki perkembangan kreativitas yang kurang optimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan kegiatan pembelajaran eksplorasi dengan bermain permainan pencarian harta karun di TK Al Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan penerapan kegiatan eksplorasi pencarian harta karun untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Al Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember. Waktu penelitian adalah 1 bulan. Sumber data dan informan kunci yaitu, anak, guru kelas, dan kepala sekolah. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan melalui empat tahap yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK terkait dengan kegiatan dalam menunjang kreativitas anak di luar sekolah hanya dilakukan satu kali dalam

enam bulan atau satu semester, kegiatan di luar sekolah bermacam-macam dilihat dari tema pembelajaran. Selain itu dalam proses wawancara dapat diketahui pula bahwa dalam pengembangan kreativitas di TK hanya menyediakan sedikit fasilitas yaitu APE Dalang dan permainan pencarian harta karun, walaupun memang ada kegiatan ekstrakurikuler tari dan menggambar yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada TK Al-Hidayah 2 Jember terdapat sekitar 40% anak yang memiliki perkembangan kreativitas yang sudah berkembang lebih dari harapan. Padahal seharusnya anak dapat seluruhnya berkembang terlihat bagaimana kegiatan serta visi-misi sekolah yang berkeinginan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Selain itu anak didik dalam TK Al-Hidayah 2 Jember memiliki kreativitas yang kurang dalam perkembangan kreativitasnya. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yaitu anak dalam kegiatan sehari-hari tidak memiliki gagasan sendiri dalam melakukan kegiatan, tidak dapat menyampaikan pendapat dan tidak berani mengemukakan rasa ingin tahunya. Kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Al-Hidayah 2 yaitu dengan cara di dalam dan di luar kelas, kegiatan pengembangan kreativitas anak didik di dalam kelas yaitu kolase, menggambar, melukis, dan menari, kegiatan dalam pengembangan kreativitas di luar sekolah adalah dengan mengajak anak bermain pencarian harta karun di lapangan dan berjalan-jalan. Kegiatan pencarian harta karun adalah suatu kegiatan yang menarik dan seharusnya dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Al-Hidayah 2 Jember dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak tidak dikembangkan hanya dengan sebuah permainan, namun juga dengan faktor lain seperti halnya kegiatan belajar mengajar yang seharusnya lebih kreatif, tidak monoton, dan tidak hanya melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menulis dan membaca saja, sehingga pembelajaran sepenuhnya diarahkan oleh guru dan peserta didik hanya mengikuti arahan guru.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Deskripsi Kegiatan Pencarian Harta Karun dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karenanya dengan segala ketulusan hati saya menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak berikut.

- 1) Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan serta pemikiran untuk menyelesaikan penelitian ini;
- 2) Drs. Moh Hasan, M.Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
- 3) Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Universitas Jember;
- 4) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 5) Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Jember, serta Penguji Utama dalam penyusunan penelitian ini;
- 6) Drs. Misno A. Lathief, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian selama penulisan skripsi ini;
- 7) Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian selama penulisan skripsi ini;
- 8) Laily Nur Aisyah, S.Pd, M.Pd selaku Penguji Anggota dalam penyusunan skripsi ini;
- 9) Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
- 10) Kepala Sekolah serta semua peserta didik di TK Al-Hidayah 2 Jember;
- 11) Suami tercinta Dadang Agus Kurniawan yang sudah mendukung pengerjaan skripsi ini;
- 12) Ke-5 adik-adikku jakfarash, rizal, aziz, ghofur, dan sabrina yang selalu menghibur;

- 13) Sahabat uhuy Mawar, Bellsan, dan Sevi yang selalu ada untuk memberi bantuan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini;
- 14) Teman sebangku Afrisca selama perkuliahan;
- 15) Sahabat tercinta Nabillah Laily, Dwik dan Kakben yang setia mendengarkan keluh kesah tentang apapun itu;
- 16) Sahabat genggeus Fitri, Ekky, Atick, dan MbakDinik yang selalu bikin tertawa;
- 17) Teman-teman seluruh PG PAUD yang ramah dan memberi motivasi;
- 18) Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak diharapkan dapat membuat skripsi ini lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 05 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kegiatan Bermain Eksplorasi.....	7
2.1.1 Bermain Anak Usia Dini	7
2.1.2 Pengertian Kegiatan Eksplorasi Anak Usia Dini.....	9
2.2 Kreativitas Anak Usia Dini	12
2.2.1 Anak Usia Dini	12
2.2.2 Kreativitas Anak Usia Dini	14
2.3 Penelitian Yang Relevan	22

	Halaman
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional.....	25
3.3.1 Pengembangan Kreativitas.....	25
3.3.2 Kegiatan Eksplorasi Bermain Pencarian Harta Karun	26
3.4 Sumber Data Penelitian.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1 Alat Pengumpulan Data	27
3.6 Teknik Analisis Data.....	29
3.6.1 Pengumpulan Data	30
3.6.2 Reduksi Data	30
3.6.3 Penyajian Data	30
3.6.4 Penarikan Kesimpulan	31
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Jadwal Penelitian.....	32
4.1.2 Gambaran Umum Sekolah.....	32
4.1.3 Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	33
4.1.4 Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas.....	34
4.1.5 Hasil Observasi	35
4.2 Permainan Pencarian Harta Karun	37
4.3 Pembahasan.....	37
BAB 5. PENUTUP.....	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Bagan Komponen dalam Analisis Data dan Model Interaktif 29



DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	32



LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	45
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data.....	46
B.1 Pedoman Observasi	46
B.2 Pedoman Dokumentasi.....	49
B.3 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini	49
B.4 Pedoman Wawancara	49
Lampiran C. Hasil Wawancara.....	51
C.1 Hasil Wawancara Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember.....	51
C.2 Hasil Wawancara Guru Kelas B TK Al-Hidayah 2 Jember.....	52
Lampiran D. Hasil Observasi.....	53
D.1 Catatan Hasil Observasi	53
D.2 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B.....	54
D.3 Hasil Observasi Kepala Sekolah	55
D.4 Hasil Observasi Guru Kelas	56
D.5 RKH TK Al-Hidayah 2 Jember	57
Lampiran E. Hasil Dokumentasi	58
E.1 Daftar Nama Anak Kelompok B	58
E.2 Profil TK Al-Hidayah 2 Jember	59
E.3 Dokumentasi Foto	60
Lampiran F. Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran G. Surat Keterangan Penelitian	65
Lampiran H. Lembar Validasi	66
H.1 Validasi Lembar Observasi	66
H.2 Validasi Lembar Wawancara	67
H.3 Validasi Lembar Dokumentasi.....	68
Lampiran I. Biodata Mahasiswa	69



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini atau “*Early Childhood*” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun (Fadlillah, 2016:1). NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan (Fadlillah, 2016:1).

Pada masa kanak-kanak tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada diri anak perlu dikembangkan sehingga perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Peran aktif lingkungan anak sangat mempengaruhi dalam perkembangan dan pertumbuhan anak, karena anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa yang bereksplorasi secara alami sesuai dengan lingkungannya. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini antara lain ialah kreativitas, nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional. Menurut Masitoh dalam Susanto (2017:11) peningkatan aspek perkembangan tersebut anak usia dini sangat memerlukan motivasi dan stimulasi baik dari guru maupun dari lingkungan.

Pembelajaran anak usia dini dapat dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku-perilaku tertentu (Fadlillah, 2016:133). Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Pembelajaran anak usia dini juga harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu, bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan waktu bermain. Bermain merupakan salah satu dunia anak yang dapat meningkatkan kreativitas.

Pendidikan anak yang paling utama adalah berasal dari orang tua, karena anak adalah peniru ulung dalam arti anak selalu meniru orang yang ada di sekitarnya, maka orang tua dan lingkungan sekitar anak tinggal harus memberi contoh positif. Anak membutuhkan sarana yang tepat agar anak belajar dengan benar meningkatkan kemampuan yang dimilikinya, salah satu sarana yang tepat ialah pendidikan anak usia dini (Yamin, 2013:15). Pendidikan awal untuk seseorang ialah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang paling mendasar yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Usia tersebut merupakan usia penentu dalam proses perkembangan anak pada masa emas atau *golden age* sebagai fase awal anak dalam sistem pendidikan untuk seumur hidup (Yamin dan Sanan, 2010:1).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut” (UU Sisdiknas No.20 tahun 2003).

Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan, baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Fadlillah, 2016:67). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Fadlillah, 2016:67). Untuk pendidikan anak usia dini interaksi pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak, sebab jika interaksi pembelajaran monoton dan membosankan, anak-anak tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran.

Menurut Wahyudin (dalam Susanto, 2017:71) kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI) (dalam Susanto, 2017:71) kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.

Kreativitas menjadi salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif yang tidak dikembangkan sejak dini tidak akan berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan eksplorasi didalam pendidikan dapat mengembangkan kreativitas anak, kegiatan ini berupa penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru (Susanto, 2017:96). Eksplorasi yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat selain dapat mempelajari hal tertentu anak juga mencari kesenangan atau sebagai permainan.

Suratno (dalam Suyadi, 2015:73) menyatakan, anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini, kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya orang lain. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya kreativitas sejak usia dini.

Suratno (dalam Suyadi, 2015:74) juga mengemukakan bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli atau original. Supriadi (dalam Fadlillah, 2016:53) 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.

Kreativitas anak dapat dikembangkan tidak hanya dengan suatu karya, tetapi juga dapat dengan eksperimen dan eksplorasi. Kegiatan ini dapat membantu anak

mengembangkan wawasan dan meningkatkan rasa ingin tahu anak. Hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak dengan memunculkan ide-ide kreatif dalam diri anak.

Namun kenyataannya, implementasi di lapangan tidak sesuai dengan harapan. Masalah yang dihadapi pengajar ialah kurangnya kreativitas (berfikir kreatif) anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut hasil pengamatan di TK Al Hidayah 2 juga memiliki daya kreativitas yang masih belum berkembang, mereka membutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan hari biasanya, dan harus ada sebuah treatment untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari masih monoton di dalam kelas dalam pembelajaran, terkadang anak tidak mengungkapkan ide yang ia punya atau pendapat yang ia punya, anak hanya mengikuti perintah guru. Hal ini berpengaruh terhadap pengalaman anak, karena pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak akan terhapus hanya tertutupi, suatu saat apabila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam efek berbeda. Kreativitas anak yang tinggi dapat mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru di luar dugaan kita. Kegiatan bermain eksplor memungkinkan dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak. Dalam kegiatan ini anak diajak untuk menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari suatu hal tertentu sambil mencari hiburan dan kesenangan. Hal ini bertujuan agar anak dapat menggunakan kemampuan analisis sederhana, selain itu dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, dan memunculkan ide kreatif anak. Permainan eksplor pencarian harta karun memungkinkan dapat membantu mengembangkan kemampuan anak untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya secara bebas saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini, permainan pencarian harta karun dilakukan dengan cara: (1) guru membagi anak menjadi dua kelompok; (2) anak di ajak menuju halaman sekolah untuk bermain permainan ini; (3) anak di beritahukan

cara bermain dan guru memberikan petunjuk awal dalam permainan ini; (4) anak mencari petunjuk 2 dan 3 serta menemukan harta karun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana penerapan kegiatan pembelajaran eksplorasi dengan bermain permainan pencarian harta karun di TK Al Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian harus memiliki tujuan yang jelas agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dikemukakan. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk: Mendeskripsikan penerapan kegiatan eksplorasi pencarian harta karun untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Al Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini adalah.

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Sebagai suatu pengalaman dalam mendeskripsikan proses pembelajaran di kelas;
- b. Sebagai suatu pengalaman dan pembelajaran dalam proses penelitian dari awal sampai akhir;
- c. Menjadi salah satu kontribusi yang dapat memperkaya karya ilmiah di lingkungan Universitas Jember;
- d. Sebagai pengalaman dalam mendidik dalam mengembangkan potensi anak.

1.4.2 Bagi Siswa

- a. Dapat memberikan kebebasan dan mengeksplor kreativitas anak dengan memunculkan ide-ide melalui kegiatan bermain pencarian harta karun;
- b. Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplor pencarian harta karun untuk menunjang proses perkembangan anak.

1.4.3 Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak;
- b. Menambah sumber informasi dan referensi bahan ajar.

1.4.4 Bagi Lembaga TK

- a. Dapat membantu meningkatkan kualitas pendidik di TK menjadi lebih baik;
- b. Dapat menjadi bahan evaluasi kegiatan pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas anak di TK Al-Hidayah 2 Jember.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya;
- b. Sebagai bahan bacaan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti lain.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kegiatan Bermain Eksplorasi

2.1.1 Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Belajar melalui bermain merupakan satu tehnik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Dengan tehnik bermain sambil belajar ini akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada anak dalam menyampaikan suatu pembelajaran.

Beberapa ahli psikologi mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan jiwa anak (Susanto, 2017:97). Direktorat PAUD (dalam Susanto, 2017:97) juga mengungkapkan bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Selain pendapat di atas, Piaget (dalam Sujiono, 2009:144) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang sehingga dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang terutama anak usia dini yang dapat mendatangkan kesenangan pada diri anak, selain itu bermain memiliki arti yang penting dalam kehidupan anak, karena setiap anak memiliki dorongan untuk bermain, sehingga dalam pembelajaran seharusnya diberikan permainan untuk menyampaikan pembelajaran agar dapat menyenangkan dan berkesan bagi anak.

b. Fungsi Bermain

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga kebutuhan anak yang memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam aspek fisik motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial

emosional dan seni. Bermain dapat membawa harapan tentang dunia yang memberikan dan memungkinkan anak berimajinasi.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan kebutuhan bagi anak usia dini, Frank dan Goldenson (dalam Moeslichatoen, 2004:33) menjelaskan ada 8 fungsi bermain yaitu:

- 1) menirukan apa yang dilakukan orang dewasa;
- 2) untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata;
- 3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata;
- 4) untuk menyalurkan perasaan yang kuat;
- 5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan;
- 6) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah;
- 7) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan;
- 8) mencerminkan pertumbuhan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Moeslichatoen (2004:34) menyatakan “Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. Berbeda dengan pendapat di atas, Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono dan Bambang, 2013:36) mengungkapkan bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kreativitas dan kognitif anak. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain adalah:

- 1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar bagaimana kerja tubuhnya;
- 2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri kepada orang lain, kemandirian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati);
- 3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya kerana melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala

sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya;

- 4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kelebihan serta kekurangannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah untuk mengembangkan kemampuan emosional, sosial, intelektual atau kognitif serta kreativitas anak. Selain itu dengan bermain anak dapat mengetahui kekurangan serta kelebihan. Oleh karenanya, anak usia dini dianjurkan untuk bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah dunia bermain.

c. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain kreatif memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Sujiono dan Bambang, 2009:35). Selain itu Catron dan Allen (Sujiono, 2009: 145) menyatakan bahwa tujuan utama bermain yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Pendapat lain, Cosby dan Sawyer (Sujiono, 2009:145) mengungkapkan bahwa “permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak usia dini adalah untuk membantu perkembangan serta pertumbuhan anak agar dapat berkembang secara optimal. Selain itu, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan merupakan dunia anak.

2.1.2 Pengertian Kegiatan Eksplorasi Anak Usia Dini

Setiap anak suka menjelajah atau bereksplorasi sehingga dalam pembelajaran PAUD guru dapat melakukan perkembangan kreativitas melalui eksplorasi. Hal ini dapat dilakukan dikarenakan ide kreatif sering muncul dari memberikan

kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat suatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, seperti hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan sekolah dan lain sebagainya.

Anak usia dini juga memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat. Anak mampu menyerap informasi dengan sangat cepat dibandingkan ketika sudah mulai dewasa. Rasa keingintahuan anak mencakup banyak hal yang sering mereka temui. Rasa ingin tahu mendorong anak untuk menanyakan sesuatu yang banyak, selalu mengamati hal-hal yang ada disekitarnya, dan senang melakukan percobaan hal-hal baru.

Eksplorasi merupakan kegiatan yang tidak membosankan bagi anak. Pasalnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya. Memberikan ruang pada anak untuk bereksplorasi dapat merangsang kecerdasan otak anak. Rachmawati & Kurniati (2012:15) berpendapat bahwa eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya. Menurut pendapat lain, eksplorasi merupakan suatu kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat atau lingkungan untuk mempelajari sesuatu. Kegiatan eksplorasi bagi anak usia dini merupakan suatu upaya belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagian dari objek tertentu, serta mengenal cara kerja objek tersebut (Mulyasa, 2017:197).

Kehidupan anak sehari-hari banyak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya baik dengan benda, binatang, tanaman, manusia, peristiwa atau kejadian. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung. Bereksplorasi dapat mendukung anak dalam mengembangkan potensinya. Kemampuan tersebut dapat

berkembang dengan optimal dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa objek-objek atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak. Sehubungan dengan kegiatan bereksplorasi yang dilakukan anak, sudah seharusnya anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif atau menyelidik. Ini berarti bahwa pada usia tersebut anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang bersifat eksploratif, sehingga melalui kegiatan eksplorasi tersebut anak dapat menjelajah benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar anak.

Suratno (2005:84-85) menyatakan bahwa eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan. Menurut Conkey dan Hewson (dalam Sujiono dan Bambang 2013:146) mengemukakan bahwa eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

Mulyasa (2017:198) Kegiatan eksplorasi dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami olah jajahnya berupa hal-hal berikut:

- a. wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata;
- b. menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang sesuatu yang telah atau baru di ketahuinya;
- c. memperjelas konsep dan keterampilan yang telah di milikinya;
- d. memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada.

Suratno (2005:85) menyatakan bahwa eksplorasi dapat:

- a. menambah pengetahuan dan pengalaman anak;
- b. merangsang kreativitas anak;
- c. merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percayadiri dan bersikap positif;
- d. memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru.

Jadi penjelasan di atas dapat disimpulkan kegiatan eksplorasi merupakan kegiatan menjelajah lingkungan alam sekitar agar anak dapat mengamati, mengumpulkan informasi, serta mengkomunikasikan penemuan baru yang akan

menambah wawasan serta rasa ingin tahu anak, hal ini dapat berdampak positif terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

2.2 Kreativitas Anak Usia Dini

2.2.1 Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) (dalam Susanto, 2017:1) menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan seseorang.

Pendapat lain menyebutkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, dan perilaku, serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Fadlillah, 2016:18).

Selain itu menurut Berk (dalam Sujiono, 2009:6) anak usia dini juga dapat diartikan sebagai sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini ini berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup seseorang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara nol hingga lima tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2015:17). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini akan memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2014:22). Menurut para ahli pendidikan anak (dalam Wiyani, 2012:36), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuh kembangkan anak dan pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar.

Menurut Bambang Hartoyo (dalam Fadlillah, 2016:66) pendidikan anak usia dini dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak;
- 2) pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi, dan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, dan agama), bahasa, dan komunikasi;
- 3) sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Ahmadi dan Sholeh (dalam Fadlillah, 2016:32) perkembangan anak usia dini adalah suatu perubahan kualitatif dari setiap fungsi kepribadian akibat dari pertumbuhan dan pembelajaran. Selain itu, Jamaris (dalam Sujiono dan Bambang 2013:20) juga menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan dahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan cenderung mendapatkan hambatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu perubahan yang dapat dikembangkan dari pengalaman dan pembelajaran anak, oleh karenanya perkembangan anak harus dikembangkan secara optimal sejak usia dini, karena jika perkembangan anak usia dini tidak optimal maka akan menghambat perkembangan anak di masa selanjutnya.

2.2.2 Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Santrock (dalam Sujiono dan Bambang, 2013:38) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Selain itu, Wahyudin (dalam Susanto, 2017:71) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah daya cipta dalam arti yang seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu, menurut Mayesty (dalam Sujiono dan Bambang, 2013:38) mengatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi diri sendiri dan orang lain.

b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Salah satu aspek penting dalam kreativitas ialah memahami ciri-cirinya. Upaya dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mengembangkan

keaktivitas anak hanya dapat dilakukan jika memahami ciri-ciri kreativitas dan sifat-sifat serta lingkungan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

Susanto (2017:76) mengungkapkan ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- 1) kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan;
- 2) keluwesan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah;
- 3) keaslian (*Originally*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise;
- 4) penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci;
- 5) perumusan Kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Selanjutnya, Utami Munadar (dalam Susanto, 2017:77), mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas ialah:

- 1) dorongan ingin tahu yang besar;
- 2) sering mengajukan pertanyaan yang baik;
- 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah;
- 4) bebas dalam menyatakan pendapat;
- 5) mempunyai rasa keindahan;
- 6) menonjol dalam satu bidang seni;
- 7) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain;
- 8) keaslian atau orisinalitas tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang di perhatikan oleh anak lain;
- 9) rasa humor yang tinggi;
- 10) daya imajinasi kuat;
- 11) kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*);
- 12) senang mencoba hal-hal baru;
- 13) dapat bekerja sendiri.

Berhubungan dengan aktualisasi sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Carron dan Allen (dalam Sujiono dan Bambang, 2013:40) menjelaskan ada 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu:

- 1) anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit;

- 2) anak memiliki selera humor yang tinggi;
- 3) anak berpendirian tetap atau tegas, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka serta bebas;
- 4) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri;
- 5) anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis;
- 6) anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya;
- 7) anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri;
- 8) anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang di sengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan;
- 9) anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura;
- 10) anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya;
- 11) anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek;
- 12) anak bersifat fleksibel, dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak dapat memiliki potensi kreatif yang hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk beraktifitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan memunculkan sejumlah indikator kreatif dalam anak usia dini.

c. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

Secara umum, kemampuan kreatif seseorang diketahui dari tiga sub kemampuannya, yaitu: kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas (Tabrani, 2014:11). Kelancaran berarti seseorang lancar dalam mengungkapkan ide-ide, sehingga banyak ide-ide yang mengalir dalam dirinya; keluwesan berarti kemampuan seseorang untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah, sumber untuk memecahkan suatu masalah, orisinalitas berarti bahwa ide-ide memiliki perbedaan dengan kebanyakan orang.

Menurut Jamaris (2006:164) ada lima aspek yang dapat dikembangkan yaitu:

- 1) kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide;
- 2) kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah;
- 3) keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri;

- 4) *elaborasi*/keteperincian berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain;
- 5) keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Seorang anak yang pikirannya berdaya maka akan lancar dalam menanggapi setiap masalah dengan ide-ide atau gagasan yang dimilikinya. Penyesuaian terhadap setiap situasi yang dihadapkan serta mampu membuat anak berfikir sehingga anak dapat membuat suatu karya yang berbeda dari yang lain. Dilihat dari aspek perkembangan kreativitas Sumanto (2005:38) juga mengemukakan aspek yang terkandung di dalam kreativitas yaitu:

- 1) kelancaran dalam menanggapi masalah, ide, materi;
- 2) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi;
- 3) memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang berbeda;
- 4) mampu berpikir secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki kesamaan aspek yang terkandung di dalamnya, yaitu: (a) aspek kelancaran yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengemukakan ide, pendapat, gagasan, dan kelancaran dalam memecahkan masalah; (b) aspek kelenturan berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri terhadap suatu situasi yang ia hadapi; (c) aspek keaslian yaitu kemampuan anak menciptakan sesuatu yang asli dan tidak meniru orang lain; (d) dan keterperincian yaitu kemampuan anak untuk berfikir secara lebih luas dalam memikirkan suatu ide-idenya sendiri.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

Faktor yang mendukung pengembangan kreativitas anak menurut Utami Munandar (dalam Susanto, 2017:89) falsafah mengajar yang mendorong berkembangnya kreativitas anak adalah:

- 1) belajar dalam suasana yang menyenangkan;
- 2) anak harus di hargai sebagai sesuatu yang unik;
- 3) anak di dorong untuk menjadi pribadi yang aktif;
- 4) anak perlu di stimulasi dengan nyaman selama proses belajar-mengajar;
- 5) anak di dorong untuk memiliki kebanggaan dan rasa memiliki di dalam kelas;
- 6) guru berfungsi sebagai fasilitator;

Berbeda dengan Utami, Cony semiawan (dalam Susanto, 2012:123), meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Sementara itu, Hurlock (dalam Susanto, 2012:124) juga mengemukakan bahwa Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

- 1) waktu;
- 2) kesempatan menyendiri,
- 3) dorongan;
- 4) sarana;
- 5) lingkungan yang merangsang;
- 6) hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif;
- 7) cara mendidik;
- 8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang dapat mendukung kreativitas anak usia dini ialah: (1) waktu untuk anak bebas melakukan apa yang ia inginkan; (2) pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan stimulus dalam merangsang pertumbuhan kreativitas anak; (3) lingkungan yang memadai.

Faktor penghambat kreativitas anak menurut Torrance (dalam Akbar, 2001:46) menjelaskan bahwa hal-hal yang dapat menghambat kreativitas adalah:

- 1) usaha terlalu dini untuk mengeleminasi fantasi;
- 2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu;
- 3) terlalu menekankan peran berdasarkan seksual;
- 4) terlalu banyak melarang;
- 5) takut dan malu;
- 6) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Pendapat lain dari Copley (dalam Susanto, 2012:125) mengemukakan bahwa beberapa karakteristik guru yang dapat menghambat keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas, yaitu:

- 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 dari bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagai seorang guru dan orang tua hendaknya tidak memberikan banyak larangan untuk anak, karena hal tersebut dapat menghambat kreativitas anak. Selain itu dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut di atas, maka seorang guru harus pandai dalam memilih situasi agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Selain itu orang tua anak juga harus memahami faktor-faktor penghambat dan pengembang kreativitas anak agar anak dapat mengembangkan kreativitas dilingkungan rumah dan sekolah, sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

e. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah untuk merangsang munculnya kreativitas dan inovatif, serta mengembangkan kecakapan hidup anak. Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini bersifat menyeluruh dan mencakup segala aspek perkembangan anak. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang akan ditingkatkan dalam program pembelajaran, Oleh karena itu perlu adanya strategi tertentu yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak.

Menurut Michael A. Ulest (dalam Adi, 2011:20) ada empat tahap terjadinya kreatif pada anak, yaitu:

- 1) menelusuri masalah;
- 2) mengajukan ide-ide;
- 3) menyeleksi pilihan;
- 4) implementasi.

Berbeda dengan adi, Suratno (2005:39) menyatakan bahwa kreativitas pada anak usia dini juga dapat dikembangkan melalui pendekatan 4P, yaitu:

- 1) pribadi pada setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda, oleh karenanya orang tua tidak boleh memaksakan anak untuk sama dengan anak yang lainnya, mereka memiliki keunikan yang berbeda. Dari keunikan itu di harapkan dapat berinovasi dengan imajinasinya;
- 2) proses atau pendorong kreativitas anak dapat terwujud jika di dukung oleh lingkungan dan dorongan dari dalam diri anak tanpa adanya paksaan;

- 3) perlu adanya proses dalam mendorong kreativitas pada anak usia dini dengan memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan hal-hal secara kreatif;
- 4) memungkinkan anak untuk menghasilkan produk baru yang kreatif.

Pendapat lain diungkapkan oleh Mulyasa (2014:103-118) bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui:

- 1) karya nyata, pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan karya nyata. Proses penciptaan karya, bukan hanya kreativitas yang akan berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Montolalu dalam Mulyasa (2014:103) menyebutkan dalam bukunya pengembangan kreativitas tidak hanya ada pada bidang pengembangan kemampuan dasar seni, tetapi ada pada bidang pengembangan bahasa, kognitif dan fisik motorik;
- 2) imajinasi, anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya sesuai dengan khayalnya dan pengalamannya;
- 3) eksplorasi, melalui kegiatan eksplorasi anak dapat memiliki wawasan yang luas dan nyata menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih mendalam dan memperjelas kemampuan yang telah dimilikinya;
- 4) eksperimen, melalui eksperimen anak belajar mengetahui cara atau proses menemukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi, bagaimana anak menemukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi, dan bagaimana anak menemukan manfaat dari kegiatan yang dilakukan;
- 5) proyek, melalui kegiatan proyek anak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka, sehingga anak memiliki peluang untuk berkreasi dan mengembangkan diri;
- 6) musik, anak-anak adalah pembuat musik yang alami. Pengaruh musik dalam pengembangan anak sangat besar, semua aspek perkembangan dapat dikembangkan melalui musik. Montolalu dalam Mulyasa (2014:118) mengatakan perkembangan sosial, perkembangan bahasa, perkembangan intelektual, dan perkembangan motorik anak dapat dikembangkan melalui musik;
- 7) bahasa, dengan berbahasa anak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sosio drama, mengarang cerita, dan puisi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat dirangsang oleh guru agar anak dapat mengembangkan kreativitas dengan optimal, oleh karenanya, untuk merangsang perkembangan kreativitas anak

dapat dilakukan dengan cara: (a) tidak memaksakan anak untuk menjadi pribadi orang lain, karena setiap anak memiliki pribadi yang berbeda-beda; (b) dukungan dari lingkungan, orang sekitar tetapi tidak ada paksaan; (c) memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk melakukan hal-hal kreatif; (d) memungkinkan anak untuk menghasilkan suatu produk atau karya yang kreatif.

f. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Menurut pendapat David Cambell (dalam Adi, 2011:8) ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori, yaitu :

- 1) ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, dan penemuan;
- 2) ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup;
- 3) ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempengaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Berbeda dengan pendapat David Cibell, Elfanany (2013:79-80) mengungkapkan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

- 1) ciri-ciri kreativitas jika ditinjau dari aspek kognitif atau berpikir kreatif yaitu: (1) keterampilan berpikir lancar; (2) keterampilan berpikir luwes; keterampilan berpikir orisinal; (3) keterampilan berpikir terperinci; (4) keterampilan berpikir menilai.
- 2) ciri-ciri kreativitas jika ditinjau dari aspek afektif atau sikap ingin tahu yaitu: (1) rasa ingin tahu; (2) bersifat imajinatif atau fantasi; (3) merasa tertantang oleh kemajemukan; (4) sifat berani mengambil resiko; (5) sifat menghargai; (6) keterbukaan terhadap pengalaman baru; (7) menonjol dalam salah satu bidang seni.

Suratno (2005:10) juga mengungkapkan anak kreatif memiliki ciri-ciri tersendiri sehingga membedakan dengan anak tidak kreatif, yaitu:

- 1) anak kreatif adalah anak yang memiliki pemikiran berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung kepada orang lain;
- 2) anak kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak kreatif merupakan anak yang memiliki pikiran berdaya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat imajinatif, berani mengambil resiko, serta memiliki sifat terbuka terhadap hal baru.

g. Kemampuan Berpikir

Secara tidak langsung kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak dapat diketahui dari kemampuan berpikir anak. Menurut Tabrani (2014:89) cara berpikir anak masih pasif, total, partisipasi, bagaikan di alam mimpi, magi dan mite yang memungkinkan terjadinya proses kreasi. Berbeda dengan Tabrani, Adi (2011:11) mengungkapkan bahwa anak kreatif menunjukkan pribadi yang ideal, namun ada juga karakteristik siswa kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdik, dan tidak penurut. Selain itu, Suratno (2005:12) juga mengemukakan bahwa anak yang kreatif akan memiliki rentang perhatian sekurang-kurangnya sampai tiga puluh menit bahkan lebih, hingga enam puluh menit bahkan lebih.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak kreatif memiliki kemampuan berpikir yang berbeda dengan anak yang kurang kreatif. Hal ini dikarenakan otak anak yang kreatif bekerja dengan baik. Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat. Setiap anak yang kreatif merupakan anak yang cerdas, namun tidak semua anak yang cerdas memiliki kreativitas

2.3 Penelitian Yang Relevan

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayati Susi pada tahun 2017 yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I mencapai nilai rata-rata yaitu 55,83% sedangkan pada siklus ke II nilai rata-rata mulai mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 69,58% dan meningkat secara optimal pada siklus ke III dengan persentase 81,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dengan kegiatan eksplorasi menggunakan koran bekas yang dilakukan dengan langkah-langkah yang tepat dan efektif dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B2 TK Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2017/2018.

Penelitian kedua terdapat penelitian dari Anggraini Ika Tyasty pada tahun 2016 yang berjudul “Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok B TK Citra Melati Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya kecenderungan bahwa aktivitas eksplorasi dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini, baik dalam hal penciptaan objek, pemberian nama objek yang dibuat, dan pengembangan karya yang dibuat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode penelitian baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivistik (Sugiyono, 2016:13). Selain itu metode ini juga di sebut sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni atau kurang terpolo, dan disebut penelitian interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2016:14). Berbeda dengan Sugiyono, Putra dan Ninin (2012:65) mengungkapkan bahwa metode penelitian kualitatif muncul sebagai suatu reaksi terhadap dominasi penelitian kualitatif dalam ilmu-ilmu kemanusiaan dan budaya, penelitian kualitatif didasarkan pada filosofi atau paradigma positivisme sangat tidak memadai untuk memahami dan menjelaskan manusia dan kebudayaan.

Menurut Sugiyono (2016:15) menyimpulkan bahwa

“Metode penelitian kualitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*”.

Selain itu, Strauss dan Corbin (dalam Putra dan Ninin, 2012:66) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Pendapat lain Denzin dan Licoln (dalam Putra dan Ninin, 2012:67) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan fokus penelitian dengan beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian baru, yang temuannya tidak melalui prosedur statistik tetapi penelitian ini tidak menolak sepenuhnya terhadap angka dan perhitungan, namun

angka dan perhitungan di dalam metode penelitian kualitatif sangatlah terbatas, selain itu penelitian kualitatif menyajikan temuan-temuan secara alamiah sesuai dengan fenomena yang terlihat.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hidayah 2 Jember yang beralamat di Jl. Kh. Shiddiq Talangsari, Kecamatan Kaliwates, Jember. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari awal september 2018. Pertimbangan yang mendasari dilakukan penelitian di TK Al-Hidayah 2 Jember adalah sebagai berikut:

- a. kesediaan TK Al-Hidayah 2 Jember sebagai tempat penelitian;
- b. peneliti ingin mendeskripsikan kegiatan bermain eksplorasi pencarian harta karun dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B TK Al-Hidayah 2 Jember;
- c. belum pernah diadakan penelitian tentang kegiatan eksplorasi pencarian harta karun dalam mengembangkan kreativitas anak.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk memberikan gambaran variabel-variabel yang akan diteliti sebagai penjelasan variabel.

3.3.1 Kegiatan Eksplorasi Bermain Pencarian Harta Karun

Kegiatan eksplorasi bermain pencarian harta karun adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam sekitar agar anak dapat mengamati, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan penemuan baru yang akan menambah wawasan serta rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan untuk melihat pengembangan kreativitas anak di TK Al-Hidayah 2 Jember.

3.3.2 Pengembangan Kreativitas

penelitian ini digunakan untuk melihat apakah ada kemunculan indikator kreativitas di TK Al-Hidayah 2 Jember, yaitu: (a) aspek kelancaran yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengemukakan ide, pendapat, gagasan, dan kelancaran dalam memecahkan masalah; (b) aspek kelenturan berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri terhadap suatu situasi yang ia hadapi; (c) aspek keaslian yaitu kemampuan anak menciptakan sesuatu yang asli dan tidak meniru orang lain; (d) dan keterperincian yaitu kemampuan anak untuk berfikir secara lebih luas dalam memikirkan suatu ide-idenya sendiri.

3.4 Sumber Data penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:172) menyatakan bahwa yang dimaksud “sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sedangkan menurut Lofland dan Lofland (dalam Moleong, 2018:157) menyatakan bahwa sumber data yang utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata atau informan, serta tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa-siswi TK Al-Hidayah 2 kelompok B, guru kelas, dan kepala sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2016:205) menyatakan dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan lain untuk menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama, karena segala sesuatunya belum memiliki bentuk yang pasti. Putra dan Ninin (2012:76) juga mengemukakan bahwa untuk mendapatkan pemahaman mendalam yang didasarkan empati tidak ada yang bisa melakukannya kecuali manusia, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti bukan tes yang di standarkan, karena tes dan kuesioner tidak dapat menggali kedalaman, hanya cocok untuk menggali data permukaan.

Berbeda dengan pendapat di atas, Masyhud (2014:214) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data diartikan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Selain itu, Prastowo (2011:143) berpendapat bahwa data dan sumber data dari penelitian kualitatif dikumpulkan berupa data deskriptif, misalnya dokumen pribadi, catatan lapangan, tindakan responden, dokumen, dan lain-lain.

Adapun data dari penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen utama, subjek hasil dari data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data diperoleh dari informan yaitu guru kelas kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember, Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember. Dengan demikian data yang dibutuhkan tidak ada yang tertinggal.

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:308) alat pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Berbeda dengan Sugiyono, Masyhud (2014:214) berpendapat bahwa:

“alat pengumpulan data dalam penelitian merupakan alat bantu untuk membimbing, mengarahkan, serta memudahkan peneliti dalam pengumpulan data penelitian, sehingga peneliti dapat memperoleh data penelitian secara valid sesuai dengan tujuan penelitian yang dikehendaki, efektif dan efisien”.

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan panduan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Wawancara

Menurut Mulyana (2010:180) wawancara merupakan komunikasi antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari orang lain dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Berbeda dengan Mulyana, Esterberg (dalam Sugiyono, 2016:317) mengemukakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur, karena tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dengan meminta pendapat dan ide-ide dari pihak yang diajak wawancara (Sugiyono, 2016:320).

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan petunjuk umum wawancara menurut pendapat dari Mulyana, dan menggunakan wawancara semi terstruktur menurut pendapat Sugiyono untuk memperoleh data di lapangan.

b. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, karena para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Harun, 2007:62). Pendapat lain, Cartwright dan Cartwright (dalam Suharsaputra, 2014:209) mengungkapkan bahwa observasi sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati, serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu.

Yusuf (2017:384) observasi dibagi menjadi dua bentuk, yaitu: (1) *participant observer* yang berarti suatu observasi seorang pengamat terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati; (2) *Non Participation Observer* yang berarti suatu observasi seorang pengamat tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan yang diamati. Berbeda dengan Yusuf, Denzim (dalam Suharsaputra, 2014:210) mengemukakan bahwa:

“dalam observasi, seorang pengamat dapat berpartisipasi sebagai pengamat (*participant as observer*) dengan membiarkan kehadirannya sebagai peneliti dan mencoba membentuk serangkaian hubungan dengan subjek sehingga mereka berfungsi sebagai responden dan informan. Jenis lainnya adalah partisipan penuh (*complete participant*) yang niatnya untuk meneliti tidak diketahui ketika ia mengamati pihak yang ditelitinya. Pengamat partisipan (*observe as participant*) yang lazimnya mempresentasikan situasi yang memungkinkan peneliti melakukan sekali kunjungan atau wawancara dengan responden, dan pengamat penuh (*complete observer*) yang tidak melibatkan interaksi.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka pengamatan yang dilakukan peneliti adalah *participant observer*, karena dalam pengamatannya peneliti

terlibat secara langsung dalam kegiatan yang diamati agar mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian.

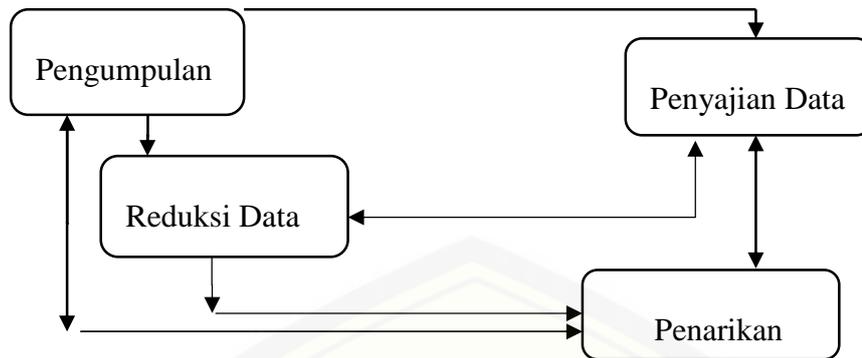
c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti (Indrawan dan R. Poppy, 2014:139). Pendapat lain, Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2018:216) mengungkapkan bahwa dokumen merupakan setiap bahan tertulis ataupun film yang tidak dipersiapkan sebelumnya atas permintaan seseorang. Adapun data dokumen yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah penilaian terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember, dokumentasi pelaksanaan kegiatan permainan pencarian harta karun yang telah dilakukan oleh anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember, dokumentasi pelaksanaan pembelajaran pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember, serta data-data lain yang berhubungan dengan penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian kualitatif memperoleh data dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan dengan terus menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono, 2016:333). Selain itu, Masyhud (2014:266) analisis data pada penelitian kualitatif adalah sebuah upaya penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi serta data lainnya untuk menambah wawasan peneliti.

Menurut Miles dan Hiberan dalam Suprayogo dan Tobroni (2001:192) penelitian ini menggunakan analisis interaktif karena terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersama yang meliputi: (1) Pengumpulan data; (2) Reduksi data; (3) Penyajian data; (4) Kesimpulan. Berikut adalah gambar model interaktif dalam analisis data, yaitu:



Gambar 3.1 Bagan komponen dalam analisis data dan model interaktif

3.6.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses awal pengumpulan data yang diperlukan oleh peneliti sebagai pendukung dari tujuan penelitian (Sugiyono, 2016:333). Pengumpulan data yang dilakukan di TK Al-Hidayah 2 Jember menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu panduan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pengembangan kreativitas anak di TK Al-Hidayah 2 Jember. Panduan wawancara dilakukan kepada informan kunci dan informan pendukung dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah dibuat, sedangkan dokumentasi merupakan catatan yang dibuat baik berupa tulisan maupun gambar sesuai dengan penelitian di TK Al Hidayah 2 Jember.

3.6.2 Reduksi Data

Sutopo (2003:8) menyatakan bahwa reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data berlangsung terus menerus hingga laporan akhir tersusun. Tahap reduksi yang dilakukan peneliti yaitu dengan memfokuskan data yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan kreativitas

anak kelompok B terutama pada permainan eksplorasi pencarian harta karun di TK Al-Hidayah 2 Jember.

3.6.3 Penyajian Data

Menurut Sujarweni, (2014:35) menyatakan bahwa penyajian data merupakan data yang diperoleh kemudian dikategorikan menurut pokok permasalahan yang dibuat berbentuk matrik maupun tabel sehingga memudahkan peneliti untuk melihat data yang diperoleh. Data yang diperoleh akan diolah hingga diperoleh suatu kesimpulan.

Miles dan Huberman dalam Suprayogo dan Tobroni, (2001:194) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dapat berupa sebuah uraian singkat, bagan dan sejenisnya. Tahap penyajian data, peneliti menyampaikan data-data yang telah direduksi dari hasil temuan lapangan tentang kegiatan pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember.

3.6.4 Penarikan Kesimpulan

Menurut Moleong, (2018:327) penarikan kesimpulan dilakukan pada awal memperoleh data akan tetapi, kesimpulan yang didapat masih belum jelas atau bersifat tentatif dan diragukan. Semakin banyak data yang diperoleh di lapangan akan membantu memperjelas kesimpulan. Penarikan kesimpulan yang dilakukan dari data yang diperoleh hanya bersifat sementara.

Sutopo, (2003:8) menjelaskan tahap terakhir yang berisikan proses pengambilan keputusan yang menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap “what” dan “how” dari temuan penelitian tersebut. Pada tahap terakhir analisis data peneliti melakukan penarikan kesimpulan tentang pengembangan kreativitas pada anak kelompok B terhadap kegiatan permainan pencarian harta karun di TK Al-Hidayah 2 Jember.

BAB 5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Al-Hidayah 2 Jember dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas dikembangkan dengan permainan salah satunya ialah permainan pencarian harta karun, namun permainan ini tidak direncanakan dengan baik oleh guru, dan tidak dilakukan dengan rutin, hal ini membuat permainan ini tidak dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Sebagai seorang guru hendaknya tidak mengontrol jalannya pembelajaran, tetapi seorang guru hanya sebagai motivator dengan membiarkan anak untuk berikir dan berkreasi tentang pembelajaran;
- b. Hendaknya guru meningkatkan kreativitas untuk dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas anak;
- c. Hendaknya guru kritis dan inovatif;
- d. Hendaknya RKH disusun dengan detail dan rinci kegiatan yang akan dilakukan dan dipersiapkan di hari sebelumnya;
- e. Hendaknya anak tidak hanya di ajak belajar membaca dan menulis karena kegiatan itu bersifat monoton dan membosankan serta berdampak terhadap perkembangan berfikir kreatif anak;
- f. Intensitas waktu dalam bermain pencarian harta karun hendaknya dilakukan untuk dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Sebagai sebuah lembaga pendidikan kanak-kanak hendaknya memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak;
- b. Hendaknya ada pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendidik anak agar guru dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya penelitian dilakukan lebih mendalam untuk mengetahui aspek apa saja yang masih perlu dikembangkan melalui permainan pencarian harta karun untuk anak didik di TK;
- b. Hendaknya dalam melakukan penelitian dilakukan dengan jangka waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi S., T. T. 2011. *Pengembangan Kreativitas Seni dan Gerak Anak Usia Dini*. Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Akbar, R. 2001. *Kreativitas Panduan Bagi Penyelenggara Program Percepatan Belajar*. Jakarta: Grafindo.
- Anggraini, Ika Tyasty. 2016. *Aktivitas Bereksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok B TK Citra Melati Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Elfanany, B. 2013. *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Test IQ Anak Prasekolah PAUD dan TK*. Yogyakarta: Araska.
- Fadlillah, Muhammad. 2016. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harun, Rochajat. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Pelatihan*. Bandung: Mandar Maju.
- Hidayati, Susi. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Indrawan, Rully dan R. Poppy Yaniawati. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Jamaris, Martini. 2006. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, PPS UNJ, 2005.
- Masyhud, M. Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyasa, H. E. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rencana Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra, Nusa dan Ninin Dwilestari. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rahmawati, dan Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sujarweni, W. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabaru Press.
- Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani N, dan Bambang Sujiono. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suprayogo, I dan Tobroni. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutopo, HB. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, dkk. 2015. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, P. 2014. *Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.

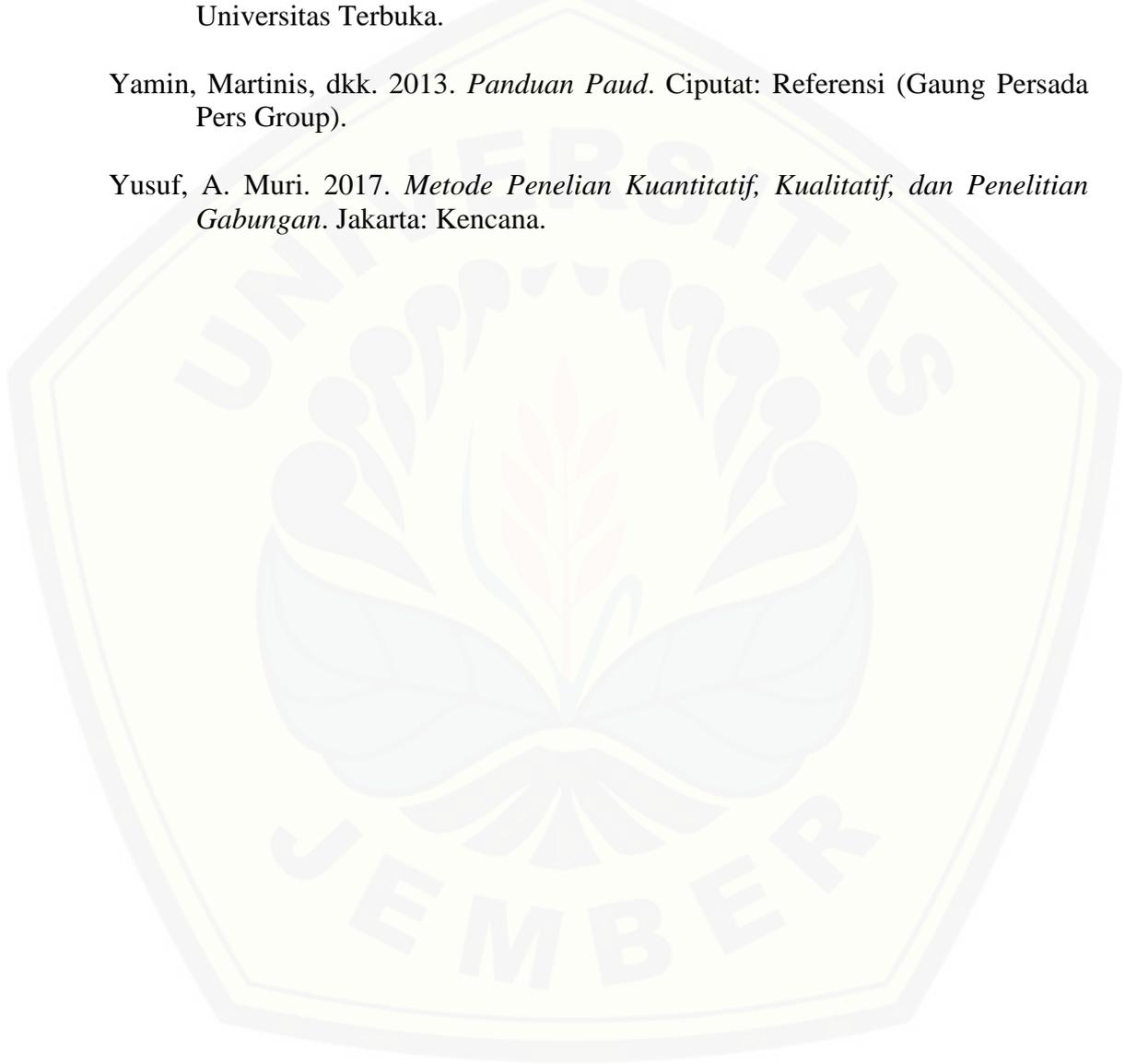
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 nomor 4031.

Wiyani, Ardi, dkk. 2012. *Format Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yamin, M. Dan J. S. Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yamin, Martinis, dkk. 2013. *Panduan Paud*. Ciputat: Referensi (Gaung Persada Pers Group).

Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.



Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Deskripsi Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019	1. Bagaimana penerapan kegiatan pembelajaran eksplorasi dengan bermain permainan pencarian harta karun di TK Al-Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019?	1. Kegiatan eksplorasi bermain pencarian harta karun 2. Pengembangan kreativitas	1. Permainan pencarian harta karun a. Mengamati b. Mengkomunikasikan c. Mengumpulkan Informasi 2. Kreativitas a. Kelenturan b. keaslian c. Elaborasi d. Keuletan/ke sabaran	1. Subjek Uji Coba: Siswa Kelompok B TK Al-Hidayah 2 Jember 2. Informan: a. Guru kelas B TK Al-Hidayah 2 Jember b. Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember 3. Literatur yang relevan 4. Dokumen	1. Tempat Penelitian: TK Al-Hidayah 2 Jember 2. Jenis Penelitian: Deskriptif kualitatif 3. Metode Pengumpulan data: a. Observasi, b. wawancara c. Dokumentasi

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

a. Untuk Anak Usia Dini

No	Nama	Score Indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Alika						
2	Nina						
3	Sisil						
4	Chadijah						
5	Zio						
6	Hanin						
7	Naya						
8	Malika						
9	Azka						
10	Yanyan						
11	Darel						
12	Putra						
13	Gendis						
14	Nizam						
15	Novi						
16	Vika						
17	Salfa						
18	Farhan						
19	Alesa						
20	Yufi						
Jumlah	(1) BB						
	(2) MB						
	(3) BSH						
	(4) BSB						

Pertunjuk: Beri nilai angka pada kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan nilai perkembangan yang telah dicapai.

Ketentuan Indikator:

No	Indikator
1	Mempunyai gagasan baru
2	Memecahkan masalah dengan cara baru
3	Memiliki sikap yang berbeda dengan yang lain
4	Anak menghasilkan sesuatu yang orisinal atau asli
5	anak menghargai perbedaan pendapat
6	anak bebas menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan saat bermain

Rubrik Score:

Score	Hasil Pengamatan
4	Anak dapat melakukan indikator tanpa dibantu guru (BSB)
3	Anak dapat melakukan indikator dengan petunjuk dari guru (BSH)
2	anak dapat melakukan indikator dengan bantuan dari guru (MB)
1	anak belum dapat melakukan indikator (BB)

Menurut Sujiono dan Bambang (2013:36) rumus untuk menghitung rata-rata persentase perkembangan kreativitas anak usia dini dalam sekolah adalah:

$$P = \frac{\sum A}{\sum B \times \sum C} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

A = Jumlah anak yang mendapatkan score sekian.

B = Jumlah aspek yang diamati

C = Jumlah anak kelompok B

b. Untuk Kepala Sekolah

No	Fokus	Indikator	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Visi Misi Sekolah	Terdapat pengembangan kreativitas dalam visi misi sekolah		
2	Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana sekolah memadai untuk mengembangkan kreativitas anak		
Jumlah				

c. Untuk Guru Kelas

No	Fokus	Indikator	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Perencanaan	Menyusun RPPH dalam kegiatan eksplorasi		
2	Kegiatan Pelaksanaan	1. guru membagi anak menjadi dua kelompok		
		2. anak di ajak menuju halaman sekolah untuk bermain permainan ini		
		3. anak di beritahukan cara bermain dan guru memberikan petunjuk awal dalam permainan ini		
		4. anak mencari petunjuk 2 dan 3 serta menemukan harta karun.		
3	Kegiatan Evaluasi	Penilaian terhadap pengembangan kreativitas anak		
Jumlah				

B2. Pedoman Dokumentasi

No.	Dokumen
1.	Data Sekolah, Pendidik dan Siswa
2.	Kegiatan Pembelajaran Bermain Eksplorasi
3.	Penilaian Pengembangan Kreativitas

B.3 Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kreativitas	Hal yang baru pada diri anak	Mempunyai gagasan baru
		Memecahkan masalah dengan hal baru
	Hal yang berbeda pada diri anak	anak memiliki sikap yang berbeda
	Fleksibilitas	anak menghargai perbedaan pendapat
		anak bebas menyampaikan pendapat saat bermain permainan pencarian harta karun
Orisinalitas	anak menghasilkan sesuatu untuk orisinal atau asli	

B.4 Pedoman Wawancara

a. Untuk Kepala Sekolah

No	Fokus	Deskriptor	Teknik Pengumpulan Data
1	Sarana dan Prasarana	Bagaimanakah sarana dan prasarana di TK ini dalam mengembangkan kreativitas Anak?	Observasi dan Dokumentasi
		Fasilitas apa sajakah yang dipersiapkan di TK ini untuk mengembangkan kreativitas anak?	
2	Visi Misi	Apakah visi misi di TK ini terdapat fokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini	Observasi dan Dokumentasi

b. Untuk Guru Kelas

No	Fokus	Deskriptor	Teknik Pengumpulan Data
1	Perencanaan Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas	Bagaimanakah metode pembelajaran kreativitas anak pada kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	Observasi dan Dokumentasi
		Bagaimanakah kondisi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak pada kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	
		Bagaimanakah pembuatan RPPH dalam pengembangan kreativitas anak pada Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember	
2	Proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas?	Bagaimanakah proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 jember?	Observasi dan Dokumentasi
		Fasilitas apa sajakah yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	
3	Evaluasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas	Bagaimanakah penilaian yang diberikan pada anak dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	Observasi dan Dokumentasi
		Seperti apakah bentuk-bentuk penilaian yang digunakan ketika melakukan evaluasi dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	

LAMPIRAN C. HASIL WAWANCARA**C.1 Hasil Wawancara Kepala Sekolah**

Tujuan : Untuk mengetahui fasilitas lembaga yang membantu pengembangan kreativitas anak, serta untuk mengetahui visi misi TK Al-Hidayah 2 Jember

Informan : Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Fasilitas apa sajakah yang dipersiapkan di TK ini untuk mengembangkan kreativitas anak?	Fasilitas untuk anak dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan ekstrakurikuler tari, melukis dan menggambar serta kegiatan eksplorasi, kegiatan eksplorasi pun tidak hanya jalan sehat, namun juga ada permainan menjelajah seperti pencarian harta karun
2	Apakah visi misi di TK ini terdapat fokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini	Ada pula pada misi sekolah yaitu mengembangkan kreativitas anak didik agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tuntunan zaman, nah disini kita berharap kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal

Jember, 09 Maret 2019

Narasumber

Pewawancara

Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 2

Isnainy Salama

Amaliah Shanty S

C.2 Hasil Wawancara Guru Kelas

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, penyusunan RPPH, dan penilaian dalam mengembangkan kreativitas peserta didik

Informan : Guru Kelas B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah metode pembelajaran kreativitas anak pada kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	Metode pembelajaran di TK ini menggunakan metode pembelajaran kelompok, jadi dalam suatu pembelajaran kita mengelompokkan anak-anak menjadi 2 hingga 3 kelompok, kalau untuk RPPH ada kreativitasnya, tapi kita tidak menjelaskan secara detail kegiatan kreativitas di luar sekolah, kalau permainan di luar sekolah kita biasanya setiap hari sabtu, tapi untuk kegiatan apa yang dilakukan tergantung tema juga
2	Bagaimanakah proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 jember?	Proses pembelajaran kreativitas seperti kolase, menggambar, dan lain sebagainya yang dilakukan didalam kelas dapat dilaksanakan dengan baik, anak-anak melakukan proses pembelajaran dengan tertib. Kalau untuk fasilitas di luar kelas di sini menyediakan hanya APE dalang dan satu permainan di luar kelas seperti pencarian harta karun itu, tapi tidak bisa bermain setiap waktu, paling tidak satu semester satu kali karena tergantung tema minggu tersebut, terkadang pula anak-anak di ajak senam, atau jalan sehat
3	Bagaimanakah penilaian yang diberikan pada anak dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember?	Penilaian kalau di sini untuk perharinya menggunakan alat ukur penilaian 4 angka, yang pertama BB yang artinya belum berkembang, yang kedua MB yaitu mulai berkembang, yang ketiga BSH yang berarti berkembang sesuai harapan, dan yang terakhir ke empat yaitu BSB yang artinya berkembang sangat baik

Jember, 11 Maret 2019

Narasumber

Pewawancara

Guru Kelas TK Kelompok B

Heny Yunita

Amaliah Shanty S

LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI

D1. Catatan Hasil Observasi Awal

Hari/Tanggal : Kamis, 5 Maret 2019
Waktu : 08.00-09.00
Tempat : TK Al-Hidayah 2 Jember
Kegiatan : Observasi

Kegiatan pembelajaran di TK Al-Hidayah 2 Jember dilakukan di dalam kelas mulai pukul 08.00 hingga pukul 10.00. Pada pengamatan awal dapat diketahui bahwa pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan diawali pembukaan pembacaan doa, berdiskusi, mengerjakan tugas, istirahat, lalu melanjutkan tugas, dan pulang. Berbeda dengan hari ini, setiap hari jumat diadakan sholat dhuha sebagai pembuka, dan pada hari sabtu diadakan kegiatan ekstrakurikuler menari dan melukis atau menggambar.

Berdasarkan observasi awal tersebut dapat diketahui bahwa anak melakukan kegiatan sehari-hari di sekolah dengan monoton, selain itu anak tidak banyak bermain, namun disiplin dengan pembelajaran dan tugas. Pembelajaran di luar kelas dilakukan setiap hari sabtu sebagai pembuka kegiatan. Kegiatan di luar kelas dilakukan dengan sangat antusias oleh anak, hal ini dikarenakan setiap hari anak selalu berada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di awal dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak tidak berkembang secara optimal bukan hanya dikarenakan kegiatan yang monoton, namun juga dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dari pendidik dan kurangnya fasilitas yang memadai dari lembaga.

D.2 Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Al-Hidayah 2 Jember.

No	Nama	Score Indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Alika	2	2	1	1	3	2
2	Nina	1	1	1	1	1	2
3	Sisil	2	3	2	1	4	3
4	Chadijah	3	2	1	2	3	4
5	Zio	1	3	1	1	4	2
6	Hanin	2	2	1	2	3	3
7	Naya	3	4	2	1	2	3
8	Malika	1	3	1	1	1	1
9	Azka	4	1	1	2	3	2
10	Yanyan	3	1	2	1	1	2
11	Darel	4	1	3	2	4	3
12	Putra	1	2	2	1	3	2
13	Gendis	3	1	1	2	4	1
14	Nizam	3	2	3	2	3	2
15	Novi	2	2	2	3	4	4
16	Vika	2	1	2	2	3	3
17	Salfa	4	3	4	4	3	4
18	Farhan	2	1	2	1	2	3
19	Alesa	3	2	1	3	2	2
20	Yufi	4	3	4	4	3	4
Jumlah	(1) BB	4	7	9	9	3	2
	(2) MB	6	7	7	7	3	8
	(3) BSH	6	5	2	2	9	6
	(4) BSB	4	1	2	2	5	4

Hasil dalam persentase:

$$\begin{aligned}
 1) \quad P &= \frac{\sum A}{\sum B \times \sum C} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{6 \times 20} \times 100\% \\
 &= 28\% \text{ (Belum Berkembang)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2) \quad P &= \frac{\sum A}{\sum B \times \sum C} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{6 \times 20} \times 100\% \\
 &= 31\% \text{ (Masih Berkembang)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3) \quad P &= \frac{\sum A}{\sum B \times \sum C} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{6 \times 20} \times 100\% \\
 &= 25\% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4) \quad P &= \frac{\sum A}{\sum B \times \sum C} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{6 \times 20} \times 100\% \\
 &= 15\% \text{ (Berkembang Sangat Baik)}
 \end{aligned}$$

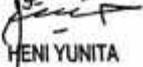
D.3 Hasil Observasi Kepala Sekolah

No	Fokus	Indikator	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Visi Misi Sekolah	Terdapat pengembangan kreativitas dalam visi misi sekolah		
2	Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana sekolah memadai untuk mengembangkan kreativitas anak		
Jumlah			2	0

D.4 Hasil Observasi Guru Kelas

No	Fokus	Indikator	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Perencanaan	Menyusun RPPH dalam kegiatan eksplorasi		
2	Kegiatan Pelaksanaan	1. guru membagi anak menjadi dua kelompok		
		2. anak di ajak menuju halaman sekolah untuk bermain permainan ini		
		3. anak di beritahukan cara bermain dan guru memberikan petunjuk awal dalam permainan ini		
		4. anak mencari petunjuk 2 dan 3 serta menemukan harta karun.		
3	Kegiatan Evaluasi	Penilaian terhadap pengembangan kreativitas anak		
Jumlah			5	1

D.5 RKH TK Al-Hidayah 2 Jember

 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013 TK AL – HIDAYAH II JEMBER TAHUN AJARAN 2018 / 2019	
Semester / Minggu / Hari ke	: 2 / 13 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 6 April 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Alat Komunikasi / Tradisional / Bedug
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.9 – 4.9 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Menghargai hasil karya orang lain - Mengetahui apa yang terjadi - Berkreasi dengan berbagai media - Menyampaikan pesan lewat bedug - Ucapan salam - Alat komunikasi tradisional - Senandung bunyi-bunyian
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Gambar bedug, bedug, buku gambar
A. KEGIATAN PEMBUKA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berdiskusi tentang alat komunikasi tradisional 3. Berdiskusi tentang bedug 4. Berdiskusi tentang mengapa ada bedug 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain 	
B. KEGIATAN INTI	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan suara bedug 2. Menebalkan gambar bedug 3. Menghubungkan gambar dengan kata (suara) 4. Kolase gambar bedug dengan kertas lipat 	
C. RECALLING	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	
D. KEGIATAN PENUTUP	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan 	
E. RENCANA PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Menghargai hasil karya orang lain b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya 2. Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menyebutkan alat komunikasi tradisional b. Dapat menyebutkan guna bedug c. Dapat menirukan suara bedug d. Dapat meniru gerakan memukul bedug e. Dapat menebalkan gambar bedug f. Dapat membuat gambar dengan teknik kolase g. Dapat menghubungkan gambar dengan kata (suara) 	
Mengetahui, Kepala TK AL – HIDAYAH II  ISNAINY SALAMA	Guru Kelompok B2  HENI YUNITA

LAMPIRAN E. HASIL DOKUMENTASI**E.1 Daftar Nama Anak Kelompok B**

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1	Alika		
2	Nina		
3	Sisil		
4	Chadijah		
5	Zio		
6	Hanin		
7	Naya		
8	Malika		
9	Azka		
10	Yanyan		
11	Darel		
12	Putra		
13	Gendis		
14	Nizam		
15	Novi		
16	Vika		
17	Salfa		
18	Farhan		
19	Alesa		
20	Yufi		
Jumlah		8	12

E2. Profil TK Al-Hidayah 2 Jember**PROFILE SEKOLAH**

Nama Sekolah : TK Al-Hidayah 2 Jember
NPSN/NSS : 20556162 / *****
Alamat : Jl. KH Shiddiq 32 Jember
RT/RW : 003/014
Kelurahan : Jember kidul
Kode pos : 68131
Kecamatan : Kaliwates
Status Sekolah : Swasta
Jumlah Siswa : 100 siswa
Jumlah guru : 8 guru
Nama Kepsek : Isnainy Salama
Lintang/Bujur : -8.1763220/113.6939340
Tanggal Berdiri : 01 February 1972

E.3 Dokumentasi



Gambar E1. Persiapan anak menuju lapangan



Gambar E.2 Perjalanan menuju lapangan



Gambar E.3 Kegiatan makan bersama setelah bermain



Gambar E.4 Bersama guru kelas B



Gambar E.5 Bersama sebagian siswa siswi kelas B



Gambar E.6 Bersama kepala sekolah TK Al-Hidayah 2 Jember



Gambar E.7 TK Al-Hidayah 2 Jember



Gambar E.8 Tempat bermain TK Al-Hidayah 2 Jember

LAMPIRAN F. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

27 MAR 2019

Nomor : 2443UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala TK Al-Hidayah 2
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Amaliah Shanty Shadikin
NIM : 150210205073
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud melaksanakan Observasi tentang "Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok B", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

LAMPIRAN G. SURAT KETERANGAN PENELITIAN

 **TAMAN KANAK-KANAK
AL- HIDAYAH II**
Jl. KH Shiddiq No 32 (HP. 081336923610)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

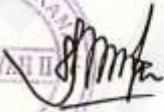
Nama : Isnainy Salama
Jabatan : Kepala Sekolah TK Al-Hidayah II Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Amaliah Shanty Shadikin
NIM : 150210205073
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian di TK Al-Hidayah II Jember dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Deskripsi Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak pada Kelompok B di TK Al-Hidayah II Jember Tahun ajaran 2018/2019" sampai dengan 05 April 2019.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 April 2019
Kepala TK Al-Hidayah 2

Isnainy Salama



LAMPIRAN H. LEMBAR VALIDASI

H.1 Validasi Lembar Observasi

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI

Judul Penelitian : Deskripsi Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Tahun Pelajaran 2018/2019

Petunjuk :

1. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan aspek yang diamati menurut Bapak/Ibu.
2. Arti dari poin penilaian adalah sebagai berikut:

1 : tidak memenuhi	3 : cukup
2 : kurang memenuhi	4 : memenuhi
3. Apabila ada revisi dapat dituliskan pada tempat saran yang telah disediakan atau bisa langsung dituliskan pada naskah.
4. Berilah tanggal, nama lengkap dan tandatangan pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Indikator sesuai dengan isi				✓
2	Sesuai dengan pengembangan kreativitas anak usia dini				✓
3	Penilaian tidak memberikan arti ganda			✓	

Saran :

.....

.....

.....

Jember, 07 - Februari - 2019

Validator



(Dr. Nanik Yuliati, M.Pd)

H.2 Validasi Lembar Wawancara

LEMBAR VALIDASI LEMBAR WAWANCARA

Judul Penelitian : Analisis Pelaksanaan Asesmen Perkembangan Belajar Anak Pada Anak Kelompok A2 Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Jember Tahun Pelajaran 2018/2019

Petunjuk :

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan aspek yang diamati menurut Bapak/Ibu.
2. Arti dari poin penilaian adalah sebagai berikut:

1 : tidak memenuhi	3 : cukup
2 : kurang memenuhi	4 : memenuhi
3. Apabila ada revisi dapat dituliskan pada tempat saran yang telah disediakan atau bisa langsung dituliskan pada naskah.
4. Berilah tanggal, nama lengkap dan tandatangan pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pertanyaan menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓
2	Kalimat yang digunakan sudah menggunakan tanda baca yang benar				✓
3	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan fokus penelitian				✓

Saran :

.....

.....

.....

Jember, 07 Februari 2019

Validator



(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd)

LAMPIRAN I. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Amaliah Shanty Shadikin
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 05 September 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jl. Diponegoro (Belakang Matahari Dept Store)
 rt/rw 003/017, Kepatihan, Kaliwates Jember.
 Alamat Tinggal : Jl. Slamet Riyadi no 177 (Depan TMP) Patrang
 Telepon : 082234095511
 Instagram : liahmeng
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan :

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	TK PERTIWI JEMBER	JEMBER	2003
2	MIMA KH SHIDDIQ JEMBER	JEMBER	2009
3	MTsN 1 JEMBER	JEMBER	2012
4	MAN 1 JEMBER	JEMBER	2015
5	UNIVERSITAS JEMBER	JEMBER	2019