

PERKEMBANGAN MOTORIK & KREATIVITAS ANAK USIA DINI

*Bunga
Rampai
oleh:
Mahasiswa Bk
semester 3
2019*

Editor: Indah Lestari, M.Pd, kons.



**Badan Penerbit
Universitas Muria Kudus**

PERKEMBANGAN MOTORIK & KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Bunga rampai

oleh:

**Mahasiswa Bimbingan dan Konseling
Universitas Muria Kudus Semester III**

2019

Editor: Indah Lestari, M.Pd., Kons.

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini

Penulis :

Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus Semester III tahun ajaran 2019

ISBN :

ISBN 978-623-7312-61-1

Editor :

Indah Lestari, M.Pd, Kons.

Desain sampul dan tata letak :

Ahmad Jumanto

Penerbit :

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Cetakan pertama:

PRAKATA

Pendidikan anak usia dini atau sering disebut dengan pendidikan pra sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum anak masuk kedalam pendidikan formal seperti sekolah dasar, usia PAUD diterapkan sampai anak usia 6 tahun. Rentang usia tersebut sangat tepat untuk mengembangkan potensi anak usia dini dalam perkembangannya, pengembangan potensi yang terarah akan berdampak pada kehidupannya.

Dalam pembelajaran anak usia dini dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media permainan. Permainan dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik anak serta dapat menumbuhkan perasaan gembira pada anak sehingga anak tertarik dan tidak mudah bosan dalam permainan tersebut. Permainan anak usia dini seyogyanya berisikan berbagai unsur-unsur edukasi untuk membentuk anak, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar dari berbagai permainan yang telah dimainkannya.

Buku ini dibuat untuk meningkatkan pembaca akan pengetahuan dalam pengembangan motorik dan kreativitas anak terutama dalam kreativitas anak usia dini dalam hasta karya. Kreativitas anak usia dini dapat melatih kognitif dan fisik anak dalam keterampilan dan kreativitasan anak usia dini.

Terselesaikannya Buku ini tak lepas dari bantuan teman-teman, dan juga Ibu Indah Lestari S.Pd, M.Pd, Kons sebagai pembimbing dalam pembuatan Buku ini, tak lupa teman-teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan Buku ini.

Meskipun menghindari dari kesalahan, penulis menyadari bahwa kekurangan dan kesalahan dalam Buku ini pasti ditemukan. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa pembaca dapat menyampaikan kritik dan saranya. Dengan segala pengharapan dan keterbukaan, penulis menyampaikan rasa terimakasih dengan setulus-tulusnya. Akhir kata, penulis berharap agar Buku ini dapat bermanfaat untuk pembaca. Penulis berharap semoga Buku ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Kreativitas anak usia dini melalui hasta karya.

Kudus, 18 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	II
DAFTAR ISI.....	III
BAB I.....	1
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI HASTA KARYA 1	
A. Pengertian kreativitas.....	1
B. Ciri-ciri kreativitas	1
C. Kreativitas yang ada dalam anak usia dini.....	3
D. Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini	4
E. Menumbuhkan kreativitas anak usia dini	4
F. Pengembangan kreativitas anak usia dini	5
G. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak	5
TEORI KREATIVITAS MENCIPTAKAN HASTA KARYA UNTUK ANAK USIA DINI	
.....	7
A. pengertian menciptakan hasta karya untuk anak usia dini.....	7
KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI	
HASTA KARYA	9
A. Kelebihan Metode Menciptakan Hasta Karya	9
B. Kekurangan Metode Menciptakan Hasta Karya	9
C. Prinsip-Prinsip Di Daktik Modern Yang Dalam Pengajaran dan Perlu Diperhatikan....	9
RANCANGAN KEGIATAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI	
HASTA KARYA	10
A. Tahapan-tahapan dalam merancang kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui	
hasta karya.....	10
B. Langkah-langkah pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya.....	10
IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI	
HASTA KARYA	12
A. Pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya.....	12
B. Indikator keberhasilan.....	13
C. Cara pelaksanaan	13
EVALUASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI HASTA KARYA	
.....	16
BAB II	18

PENGERTIAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK	18
A. Pengertian Pembelajaran Metode Proyek	18
B. Pentingnya Kegiatan Proyek Bagi Anak Usia Dini	19
TUJUAN DAN MANFAAT PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK	20
A. Tujuan Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Proyek	20
B. Manfaat Pengembangan Metode Proyek Bagi Anak Usia Dini.....	21
PRINSIP-PRINSIP MELALUI METODE PROYEK	22
A. Prinsip-prinsip Melalui Metode Proyek.....	22
B. Dasar Penentuan Pusat Minat Anak.....	22
RANCANGAN KEGIATAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK	24
A. Tahapan-tahapan Metode Proyek Bagi Anak TK yaitu:.....	24
B. Langkah-langkah Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Proyek	24
KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK	26
A. Kelebihan Metode Proyek.....	26
B. Kelemahan Metode Proyek.....	26
C. Prinsip-Prinsip Taktik Modern Dalam Pengajaran	26
IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK.....	27
EVALUASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK ..	30
BAB III.....	31
KREATIVITAS MELALUI EKSPLORASI.....	31
UPAYA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI	31
A. Pengertian Anak Usia Dini	31
B. Pengertian Kreativitas	31
C. Ciri-ciri Kreativitas	32
D. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	33
E. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak	40
AKTIVITAS BEREKPLORASI ANAK USIA DINI	43
A. Pengertian Aktivitas Bereksplorasi.....	43
B. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Eksplorasi	43

C. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi	43
D. Manfaat Kreativitas.....	46
E. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Eksplorasi	47
MEDIA EKSPLORASI PEMBELAJARAN	49
MEMBUAT MOBIL-LAN	49
A. Penggunaan media pembelajaran.....	49
B. Manfaat penggunaan media pembelajaran membuat rumah	50
C. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan	50
D. Langkah-langkah dalam membuat rumah dari kardus.....	51
BAB IV.....	52
KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI IMAJINASI.....	52
A. Pengertian Imajinasi.....	52
B. Manfaat Kreativitas Melalui Imajinasi Bagi Anak Usia Dini.....	52
C. Tujuan Kreativitas Melalui Imajinasi Untuk Anak Usia Dini	54
D. Pentingnya Kreativitas Melalui Imajinasi Bagi Anak Usia Dini	54
E. Kegiatan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Usia Dini	55
F. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Usia Dini	56
BAB V	64
KREATIVITAS MUSIK DAN BAHASA.....	64
A. Pengertian.....	64
B. Cara Meningkatkan Kreativitas Anak	64
C. Faktor Yang Memengaruhi Kreativitas	65
D. Faktor Penghambat Kreativitas	65
E. Ciri-ciri Orang Kreatif	65
F. Contoh Kreativitas Anak.....	66
MUSIK.....	67
A. Pengertian Musik	67
B. Asal Mula Musik.....	67
C. Perkembangan Musik Dari Ke Zaman.....	68
D. Fungsi Musik	68
E. Manfaat Musik dalam Kehidupan Sehari- hari	69
F. Tujuan Diciptakan nya Musik	69
G. Hubungan Kreativitas dengan Musik	70

BAHASA	71
A. Pengertian Bahasa.....	71
B. Fungsi Bahasa	71
C. Tujuan Bahasa Jika Dilihat Dari Tujuan Penggunaan	71
D. Tujuan Mempelajari Bahasa	72
E. Ragam bahasa.....	73
F. Sifat Bahasa.....	74
KEGIATAN	75
I. Langkah Kegiatan	75
II. Tujuan Kegiatan.....	76
III. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan	78
IV. Alat, Bahan dan Cara Pembuatan.....	80
V. Alat-Alat Musik Dari Bahan Bahan Bekas.....	89
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN.....	95
RPPH.....	95
1. MATERI PEMBELAJARAN.....	95
2. Materi Yang Masuk Dalam Pembelajaran	98
3. Indikator Penilaian	107
DAFTAR PUSTAKA.....	115

BAB I

HASTA KARYA

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI HASTA KARYA

A. Pengertian kreativitas

Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), kreativitas adalah aktivitas imaginatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai (Craft, 2005). Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2009). Menurut Barron, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun, dkk, 2013). Sedangkan menurut Munandar (2009), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

B. Ciri-ciri kreativitas

Ciri-ciri kreativitas anak usia dini dapat dibedakan menjadi 2 bagian yaitu aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaborasi.

- Fluency, yaitu kesiapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.

- Flexibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- Elaborasi, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasisehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri kreativitas non-aptitude yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu.

Ciri-ciri kreativitas(Desmita, 2010),antara lain:

- 1.Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- 2.Senang mencari pengalaman baru
- 3.Memiliki inisiatif
- 4.Mempunyai minat yang luas
- 5.Selalu ingin tahu
- 6.Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- 7.Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- 8.Mempunyai rasa humor
- 9.Penuh semangat
- 10.Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi

kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya.

C. Kreativitas yang ada dalam anak usia dini

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas (Abdurrahman, 2005). Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya. Bermain merupakan dunia anak-anak, sehingga anak-anak tidak terlepas dari bermain yang merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan. Sehingga hal tersebut memberikan dampak positif bagi anak seperti bagaimana anak dapat mengeksplor lingkungan ketika bermain, melepas emosi negatif pada diri anak, dan memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Dalam suasana bermain aktif, anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Ketika anak merasa nyaman, aman, dan bebas mengeksplor lingkungannya, maka disinilah akan tumbuh dan berkembangnya kreativitas, sehingga keadaan bermain yang menyenangkan bagi anak berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya, karena dengan bermain ia dapat bereksperimen dengan gagasangan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Ketika anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali situasi yang sama. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, serta menemukan hal yang baru. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Bentuk-bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, diantaranya adalah:

1. Mendongeng. Mendongeng dapat meningkatkan daya khayal anak yang merupakan bagian dari pengembangan kreativitas.
2. Menggambar. Menggambar memberikan kesempatan anak tentang apa yang ingin disampaikan serta dapat pula meningkatkan daya imajinasi anak.
3. Bermain alat musik sederhana. Kegiatan ini dapat membantu anak dalam hal menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan alat musik.
4. Bermain dengan lilin atau playdough. Permainan ini merupakan permainan yang dapat membantu bagaimana anak mengeksplor lingkungannya serta dapat meningkatkan daya imajinasi anak.
5. Permainan tulisan tempel. Permainan ini mendorong anak berpikir aktif dan kreatif.
6. Permainan dengan balok.
7. Berolahraga atau gerakan menari.

D. Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini

Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu: *Pertama*, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. *Kedua*, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas

E. Menumbuhkan kreativitas anak usia dini

Sumanto (2005: 42) mengatakan bahwa ada beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu: sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas, kemenarikan guru

dalam mendidik dan memberikan motivasi dan peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain dengan menyediakan kebutuhan media / bahan praktek senirupa bagi putr-putri. Menurut Rachmawati (2010: 19) kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku intelligent (cerdas), namun kreativitas dan intelegensi tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan.

F. Pengembangan kreativitas anak usia dini

Pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut :

1. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak
2. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya
3. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
4. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
5. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
6. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.
7. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa

G. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak

Menurut (Rachmawati, 2005: 30-37) ada beberapa faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas yaitu:

- 1) Rangsangan mental, suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinspirasi dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas.

Sebaliknya tanpa dukungan mental yang positif bagi anak maka kreativitas tidak akan terbentuk.

- 2) Iklim dan Kondisi Lingkungan, sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas. Lingkungan yang sangat sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide cemerlang.
- 3) Peran Guru, Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

TEORI KREATIVITAS MENCIPTAKAN HASTA KARYA UNTUK ANAK USIA DINI

A. pengertian menciptakan hasta karya untuk anak usia dini

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan berpartisipasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu bangunan atau benda tersebut sesuai dengan khayalannya. Setiap anak bebas menghasilkan mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktifitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Adapun yang di buat oleh anak akan membantu mereka akan menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru. Pengembangan kreativitas melalui hasta karya yaitu membimbing anak untuk dapat menciptakan suatu kerajinan tangan dari berbagai bahan yang sudah disediakan.

Menurut kamus besar bahasa indonesia hasta karya adalah hasil dari kreatif seseorang dalam berkreasi atau membuat karya baik sudah ada sebelumnya maupun belum ada (hasil karya sendiri). Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan bahan yang berbeda. Anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.

Kerajinan merupakan hasil dari menciptakan suatu produk atau barang yang memiliki fungsi pakai, keindahan sehingga memiliki nilai kegunaan yang tinggi. Menggunakan metode kreativitas hasta karya akan melatih anak dalam kognitif dan fisik karena berlatih langsung menciptakan suatu karya dengan bantuan seorang guru. Karya anak nanti akan dijelaskan atau dipresentasikan anak, dengan begitu anak akan lebih mudah dalam menangkap ilmunya. Kerajinan tangan memiliki 2 fungsi yaitu :

- Fungsi pakai adalah kerajinan mengutamakan kegunaan dari benda kerajinan serta memiliki nilai penggunaan yang baik.
- Fungsi hias adalah kerajinan yang mengutamakan keindahannya tidak memperlihatkan kegunaan dari kerajinan tersebut.

Tahapan dalam pembuatan kerajinan hasta karya yaitu

1. Membuat gambaran apa yang akan dibuat /rancangannya (dibuatkan oleh guru)
2. Menyiapkan alat serta bahan pembuatan hasta karya
3. Membuat kerajinannya sesuai rancangan
4. Menggunakannya serta mengambil ilmu dari karya yang dibuat anak (dijelaskan oleh guru)

Hasta karya pembuatan kerajinan oleh anak usia dini akan sangat bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi dalam membuat sebuah karya kerajinan yang nantinya akan diarahkan oleh guru. Semakin bagus karya yang dibuat oleh anak berarti semakin kreatif perkembangan seorang anak.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI HASTA KARYA

A. Kelebihan Metode Menciptakan Hasta Karya

- dapat berkomunikasi baik dengan anak-anak saat di dalam kelas
- dapat meningkatkan kemampuan penglihatan, pendengaran, motorik, dan kognitif anak usia dini.
- Mengajarkan makna kerjasama antar anak usia dini
- Dapat mendidik mereka untuk peduli kebersihan, misalnya setelah praktik pasti ada sampah berserakan.
- Meningkatkan rasa percaya diri anak
- Anak menjadi tahu mainan bisa dibuat sendiri oleh dirinya sendiri.

B. Kekurangan Metode Menciptakan Hasta Karya

- Membuat ruangan menjadi kotor, berserakan akan sampah kerajinan. Maka, setelah praktik pembuatan hasta karya, guru memberikan himbauan pada anak-anak agar mereka mau menjaga lingkungan, dengan membuang sampah pada tempatnya.
- Jika guru kurang menyatu dengan siswa, maka kegiatan bermain dan belajar menjadi tidak menyenangkan.

C. Prinsip-Prinsip Di Daktik Modern Yang Dalam Pengajaran dan Perlu Diperhatikan.

- Kemampuan individu siswa dan kerja sama dalam kelompok.
- Pengembangan aktifitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan.
- Agar teori dan praktek, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

RANCANGAN KEGIATAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI HASTA KARYA

A. Tahapan-tahapan dalam merancang kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya.

1. Rancangan persiapan yang akan dilakukan guru antara lain:
 - a. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan dalam pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya
 - b. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya
 - c. Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya
 - d. Menetapkan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya
 - e. Menetapkan rancangan evaluasi dari kegiatan pengajaran dengan metode menciptakan produk/hasta karya

2. Rancangan pelaksanaan kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya

Dalam rencana pelaksanaan kegiatan ini, guru harus berperan aktif dalam memberikan arahan kepada anak antara lain:

- a. Guru membuat dan mengatur *Schedule* kegiatan, waktu dll sehingga dapat berjalan dengan lancar.
 - b. Sebelum memulai kegiatan, guru memberikan arahan dan juga memberikan sedikit contoh kepada anak usia dini.
 - c. Sambil kegiatan berjalan, guru memantau anak dalam pembuatan kerajinan hasta karya.
3. Rancangan penilaian kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya
Perencanaan penilain harus dapat memperhatikan berbagai hal, faktor dalam kegiatan pengembangan kreativitan anak melalui hasta karya. Guru harus mengerti seberapa banyak perkembangan kreativitas anak setelah melakukan kegiatan ini, selain itu bentuk penilaian produk anak dapat diberikan sebuah skor plus reward agar anak semakin giat dalam mencoba dan belajar dari berbagai hal.

B. Langkah-langkah pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya

Dalam penggunaan pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru antara lain:

- a. Menentukan tema yang akan diangkat dalam kegiatan tersebut, hal ini merupakan hal yang tidak boleh dilupakan. Karena tema akan menjadi arah kemana pembahasan dalam kegiatan tersebut.
- b. Merumuskan hal yang akan dilakukan dalam kegiatan tersebut, menyusun waktu dalam melakukan pembuatan hasta karya dll.
- c. Menentukan kelompok atau tim untuk membuat hasta karya jika sistem berkelompok, serta sekaligus pembagian tugas, dalam kegiatan ini anak hendaknya memiliki sesuatu dengan minatnya agar anak enjoy dalam mengerjakan tugasnya.
- d. Menyiapkan alat dan bahan pembuatan hasta karya, contoh. Gunting, kardus, spidol dll.
- e. Melaksanakan kegiatan pembuatan hasta karya, dengan memberikan sosialisasi atau arahan terlebih dahulu kepada anak-anak kemudian dapat dilanjutkan membuat kerajinan hasta karya.
- f. Membuat kesimpulan, tentang perkembangan anak usia dini setelah melakukan kegiatan peningkatan kreativitas anak melalui hasta karya.

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI HASTA KARYA

A. Pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya

- ❖ Nama produk :celengan mobilan
- ❖ Tema :kerajinan
- ❖ Sub tema :kemandirian
- ❖ Tujuan umum :untuk mengembangkan kreativitas anak melalui hasta karya.
- ❖ Tujuan khusus: Pertama, anak-anak akan tumbuh daya kreativitasnya. Dengan mengajari anak-anak membuat mainannya sendiri sangat mungkin daya kreativitasnya akan tumbuh dalam diri mereka. Berbagai bentuk mainan akan tercipta secara bertahap ketika mereka mencoba-coba membuat mainan. Kedua, anak-anak akan belajar hemat. Mainan dari pabrik harganya umumnya cukup mahal. Setidaknya kita harus membelinya meski harganya masih dapat kita jangkau. Sedangkan mainan yang dibuat sendiri umumnya kita buat dari bahan bekas atau bahan yang tak perlu kita beli. Dengan membuat mainan sendiri berarti anak-anak kita dapat menghemat uang. Hal itu perlu kita jelaskan kepada mereka agar mereka menyadari dan memilih menggunakan mainan buatan sendiri. Ketiga, akan tumbuh apresiasi terhadap karya pada diri anak-anak. Yang tidak kalah penting bahwa saat kita dan anak-anak membuat mainan sendiri mereka akan mengerti proses pembuatannya. Dengan demikian anak-anak akan mengerti bahwa untuk berkarya tidaklah mudah. Oleh karena itu anak-anak perlu menghargai orang lain dan karyanya. Bahkan termasuk pula mengagumi terhadap dirinya sendiri. Apapun bentuknya, anak-anak akan merasa puas ketika dapat berkarya sendiri. Apapun ungkapannya, anak-anak akan mengagumi karya kita dan memanfaatkannya dengan kepuasan tersendiri. Di sinilah anak-anak akan mampu mengapresiasi karya orang lain dan karya sendiri. Keempat, anak-anak akan memiliki peluang berwirausaha. Ada manfaat yang sangat penting di balik aktivitas membuat mainan sendiri. Di samping mereka dapat mengembangkan kreativitas, jika hal itu terus kita pupuk, bukan tidak mungkin dalam diri mereka akan tumbuh benih kewirausahaan. Bayangkan, andai mereka mampu berkarya dengan baik kemudian dikembangkan dan disempurnakan dan akhirnya karyanya bisa

terjual. Bukankah anak-anak akan mendapatkan hasil sekaligus tumbuh jiwa kewirausahaannya. Kelima, anak-anak akan memiliki keterampilan. Anak-anak yang kita ajari membuat mobil-mobilan dari bekas kotak sabun, sabut kelapa atau bahkan kulit jeruk, sesungguhnya mereka menjadi anak yang aktif. Mengajari anak-anak mencari bahan, menyiapkan peralatan, menggunakan peralatan hingga teknik pembuatannya merupakan pelajaran yang berharga dalam meningkatkan keterampilan motorik mereka. Keterampilan tersebut tidak bisa serta merta mereka miliki tanpa latihan secara rutin dengan bimbingan orang tua. Dengan demikian saat melatih anak membuat mainan sendiri sesungguhnya kita tengah memberikan pelatihan keterampilan. Keenam, anak akan mampu memanfaatkan lingkungannya. Satu manfaat lain yang dapat diperoleh saat kiat melatih anak membuat mainannya sendiri adalah tumbuhnya kesadaran mereka untuk memanfaatkan lingkungannya untuk berbagai keperluan. Kita tunjukkan kepada anak-anak betapa bermanfaatnya tumbuhan untuk membuat mainan dan kerajinan tangan lainnya. Kita bisa memanfaatkan sampah dan barang bekas untuk dijadikan mainan atau kerajinan. Dengan demikian akan tumbuh kesadaran mereka untuk menjaga dan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk kebermanfaatannya. Tentu hal ini perlu dijelaskan lebih lanjut agar mereka tidak sembarangan dalam memanfaatkan lingkungan untuk hal yang tak bermanfaat.

- ❖ Sasaran : Anak usia 4-6 tahun
- ❖ Alat dan bahan: cutter, gunting, lem lilin, botol, kertas berwarna, sedotan, lidi, tutup botol.

B. Indikator keberhasilan

Untuk mengasah kreativitas anak usia dini dan menanamkan jiwa kreativitas dalam mengembangkan diri dalam kemandirian, berlatih untuk menghemat dan membuat sebuah karya dari bahan bekas yang dapat menyimpan uang. Dalam hal ini perkembangan anak akan melatih motorik dan fisik anak. Selain itu, banyak hal yang dapat dikembangkan lagi menjadi suatu karya yang bermanfaat bagi kehidupan kita sehari-hari terutama pada masa kanak-kanak seperti ini.

C. Cara pelaksanaan

1. Kami menyediakan botol bekas, kertas pelangi, sedotan, lidi dan lem. Kegiatan pertama yaitu memberikan penjelasan kepada anak usia dini mengenai tema dan judul tersebut, setelah itu kami memberikan sosialisasi kepada anak usia dini

dalam penggunaan suatu kerajinan dari barang bekas. Dengan cara seperti itu maka anak-anak akan mudah belajar atau menangkap sesuatu hal baru yang belum mereka ketahui.

2. Setelah mengenalkan kepada anak-anak mengenai kerajinan dari barang bekas, selanjutnya kita mengarahkan anak-anak untuk merangkai kerajinan dari bahan barang bekas.
3. Anak-anak dituntun untuk merangkai sesuai dengan arahan guru setelah itu bebas untuk berkreasi berkeaktivitas.
4. Setelah anak membuat dan merangkai hasta karya tersebut, guru dapat menilai seberapa jauh perkembangan kreativitas anak melalui hasta karya ini dengan cara, saat anak hanya menyusun kerajinan berbentuk celengan saja maka kreativitas anak dikatakan standar, tetapi jika anak menambahkan roda dibagian bawah dan menjadi sebuah mobil-mobilan maka anak dapat dikatan memiliki daya kreativitas tinggi.



Gambar 1. Alat dan bahan



Gambar 2. Pembuat, Bahan jadi dan setengah jadi



Gambar 3. Kerajinan hasta karya jadi



Gambar 4. Praktek pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya

EVALUASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI HASTA KARYA

Pengembangan kreativitas anak melalui hasta karya merupakan salah satu metode dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, dalam pengembangan ini anak dituntun untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat suatu kerajinan tangan. Dalam pelaksanaan program salah satu metode dalam strategi pengembangan kreativitas anak ini merupakan metode yang membutuhkan kesabaran dalam pengimplemantasian didalam pengelolaan pendidikan anak usia dini. Dalam buku ini kami membuat sebuah contoh bentuk dari pengembangan kreativitas anak usia dini yaitu dengan membuat celengan mobilan, anak diberikan sebuah arahan atau sosialisasi dalam pengembangan ini, setelah itu anak diberikan contoh bagaimana pembuatannya dengan 50% setengah jadi, baru kemudian anak bebas menentukan dan bebas berkreativitas sesuai dengan aksesoris yang sudah disediakan tersebut. Langkah terakhir yaitu guru dapat menggali informasi dari seberapa kreativitas anak melalui karya yang sudah dibuat oleh anak, dengan cara seberapa banyak aksesoris dipakai dalam pembuatan karya.

Metode pengembangan kreativitas anak usia dini melalui hasta karya akan memudahkan anak dalam menyerap dan mengembangkan kreativitas karena didalamnya anak langsung praktek sehingga secara tidak langsung anak akan menyerap semua yang telah dia lakukan. Selain itu, pengembangan ini akan membentuk dan meningkatkan motorik, fisik, serta kognitif anak, metode ini masih memiliki kekurangan yaitu jika anak tidak mau menuruti perintah dan arahan dari guru pembimbingnya. Sehingga dalam proses pembuatan kerajinan hasta karya ini tidak akan berjalan dengan baik. Guru harus mampu memahami anak, mampu memanfaatkan barang yang sudah tidak berguna tapi masih bisa didaur ulang, sehingga anak memiliki motivasi untuk menjaga dan memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai.

Kesan dalam metode yang ini yaitu anak dapat lebih aktif baik itu bertanya, bergerak berpikir dan lain sebagainya, metode ini cocok digunakan apabila anak mudah untuk diajak dalam membuat sebuah kerajinan hasta karya, guru dapat menguasai semua kondisi dalam PAUD, cocok diimplementasikan dalam jangka waktu dekat. Pesan dalam metode ini yaitu semua pihak harus siap, seperti guru harus menyiapkan alat dan bahan, dapat mengkoordinir anak usia dini, diharapkan anak mendapatkan medianya masing-masing sehingga tidak perlu berebut antar anak usia dini. Adapun yang dibuat anak

berguna untuk membuat anak lebih aktif, kreatif da semangat dalam menemukan sesuatu yang baru.

BAB II

PENGERTIAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

A. Pengertian Pembelajaran Metode Proyek

Proyek memiliki pengertian sebagai suatu kegiatan dengan target yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, banyak sekali metode yang bisa digunakan, salah satu di antaranya adalah metode proyek. Di dalam kehidupan kelompok, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran proyek merupakan salah satu kegiatan yang dapat memecahkan masalah yang sangat penting bagi pengembangan pribadi anak. Disebutkan model pembelajaran proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Yang mana aktivitas tersebut adalah menyusun kesimpulan dengan mendeskripsikan hasil atau memecahkan masalah yang ada.

Dengan demikian, pembelajaran proyek melatih anak untuk mandiri dan memberi pengalaman kepada anak langsung ketika belajar pembelajaran proyek. Secara kelompok anak dapat mengerjakan dan memecahkan masalahnya sendiri tanpa campur tangan orang lain untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya.

Pembelajaran proyek ini anak juga dapat menyampaikan berbagai temuan yang dilakukan anak dalam memahami berbagai pengetahuan, Sedangkan kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang mengeluarkan gagasan, proses, produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan fleksibel yang berguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas juga menekankan pada penciptaan sesuatu yang baru dan bermakna bagi kehidupan yang berarti. Dimana sebelumnya metode proyek ini bertema dalam latihan dan menunjuk pada setiap masalah praksis menggunakan fisik untuk menghasilkan suatu produk. Pada waktu metode proyek digunakan dalam bidang pertanian dan kerajinan keluarga, metode proyek Kilpatrisk tidak hanya sekedar sebuah teknik canggih, tetapi merupakan sebuah pemahaman pendidikan yang berasal dari sebuah metode, untuk lebih melihat manfaat yang telah diterapkan, pengetahuan diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan kata lain, siswa terkait untuk terhubung tersebut

memungkinkannya sesuai dengan pengetahuan yang diperolehnya. Metode yang memungkinkan terlaksananya metode hal itu adalah metode proyek.

B. Pentingnya Kegiatan Proyek Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan proyek juga mempunyai makna penting bagi anak usia dini yaitu:

1. Didalam kegiatan proyek mempunyai makna penting bagi anak usia dini, karena kegiatan ini berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari yang dapat dihubungkan satu dengan yang lain dan dapat dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak. Selain itu, juga bersifat fleksibel.
2. Melatih anak usia dini agar berkreaitif dan bertanggung jawab
3. Berlatih untuk saling bekerja sama.
4. Dapat membuat perkembangan berfikir dan menalar, kemampuan bekerjasama dengan anak dan mmpertluas wawasan anak.
5. Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.
6. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.
7. Dalam kegiatan proyek anak usia dini dapat mengeksplorasikan minat bakat.

C. Kegiatan Proyek Untuk Anak-Anak

Kegiatan Proyek Yang Cocok Untuk Dijadikan Proyek Untuk Anak Usia Dini yaitu:

1. Merupakan kegiatan yang saling berhubungan yang cocok untuk dijadikan kegiatan proyek untuk anak usia dini.
2. Usaha supaya agar hasil untuk dari proyek untuk meningkatkan ketrampilan untuk mengetahui ketrampilan yang banyak untuk diketahui oleh banyak orang lain.
3. Memerlukan kerja sama dan meningkatkan kegiatan berfikir secara inovatif.
4. Bersumber dari pengalaman sehari-hari untuk mengembangkan kreativitas melalui media proyek untuk anak usia dini.
5. Bisa dapat menjadikan kepuasan bagi anak.

TUJUAN DAN MANFAAT PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

A. Tujuan Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Proyek

Tujuan pendidikan bagi anak usia dini adalah untuk memberi pengalaman belajar untuk mengembangkan daya pikir dan penalaran kegiatan proyek merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah. Jadi pengembangan kemampuan berpikir dapat memperoleh melalui metode proyek. Dalam pemecahan masalah itu anak disamping kerja mandiri juga harus dapat memadukan dengan kegiatan kerja anak lain yang terlihat dalam kegiatan proyek.

Tujuan penggunaan metode proyek juga bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan dan mengadakan hubungan dengan anak lain dalam kelompok yang dapat menimbulkan kecendrungan berpikir dan merasakan Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Media Proyek Untuk Anak Usia Dini.

Tujuan kegiatan proyek bagi anak usia dini bermanfaat untuk penggunaan metode proyek bagi anak. Adapun tujuan dari metode proyek di terapkan pada anak usia dini yaitu:

- a. Memberi pengalaman belajar agar anak memperoleh keterampilan dalam memecahkan persoalan sehari-hari menjadi lebih baik.
- b. Anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kemampuan keterampilan dan minat serta kebutuhannya terpadu dalam kemampuan keterampilan, minat, serta kebutuhan anak lain dalam mencapai tujuan kelompok.

Selain itu proses kegiatan dengan menggunakan metode proyek memiliki empat aspek tujuan yang menjadi tolak ukur untuk pencapaian pembelajaran bagi anak, yaitu:

- Pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak.
- Kecakapan atau keterampilan kecakapan memiliki ciri tersendiri khusus dengan mudah diobservasi dan diukur seperti menggunting, menggambar, menghitung sekumpulan objek, kegiatan motorik kasar dan halus.
- Kecendrungan berhubungan dengan pembiasaan yang bertahan secara terus menerus dalam pikiran atau karakter cara anak untuk merespon pengalaman yang berlangsung dalam berbagai situasi seperti ketekunan mengerjakan tugas,

keseriusan, kecenderungan minat baca atau kemampuan untuk memecahkan masalah.

- Perasaan merupakan keadaan yang aktif dan emosional yang bersifat pribadi, seperti kepercayaan diri, harga diri, merasa selalu cukup, dan kecemasan.

Metode proyek memberi peluang kepada tiap anak untuk berperan serta dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan memilih pekerjaan kelompok sesuai dengan kemampuan, ketrampilan, kebutuhan dan minat masing-masing dalam melaksanakan pembagian pekerjaan yang harus diselesaikan itu mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas dan memperluas minat bakat.

B. Manfaat Pengembangan Metode Proyek Bagi Anak Usia Dini

Manfaat metode proyek baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitas, yaitu:

- 1.) Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan belajar bertanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok tersebut.
- 2.) Menupuk semangat gotong royong sesama diantara anak yang terlibat.
- 3.) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.
- 4.) Mampu mengeksplorasi bakat minat dan kemampuan anak.
- 5.) Memberikan peluang pada setiap anak baik individu maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya ketrampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitas secara optimal.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, ketrampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahannya yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang terus untuk berkreasi untuk mengembangkan diri secara optimal.

PRINSIP-PRINSIP MELALUI METODE PROYEK

A. Prinsip-prinsip Melalui Metode Proyek

Terdapat sesuatu yang tidak dapat dipisahkan pada dasarnya dalam sesuatu sikap dan tindakan itu sudah pasti mempunyai prinsip maka tidak terkecuali dengan prinsip dari metode proyek adalah membahas suatu tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran sehingga membentuk suatu yang serasi dan logis antara pokok bahasan mata pelajaran.

Dalam prinsip-prinsip umum metode proyek diantaranya:

1. Prinsip Sentralis

Prinsip sentralis ini menegaskan bahwa kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Prinsip Otonomi

Prinsip ini dalam pembelajaran proyek lebih mengarah pada kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu bebas menemukan pilihannya sendiri bekerja dengan minimal bertanggung jawab.

3. Prinsip Realistis

Prinsip ini berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, jadi pembelajaran harus memberikan perasaan realistis pada anak dan mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan.

4. Prinsip Konstruktif

Prinsip ini lebih mengarah pada pencapaian tujuan berupa proses perancangan pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, dan pembentukan model dalam bentuk kegiatan.

Dari penjabaran prinsip-prinsip pembelajaran proyek di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran proyek merupakan pembelajaran yang sentral bukan hanya praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran juga mendorong siswa menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Di dalam melaksanakan pembelajaran proyek guru harus benar-benar memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.

B. Dasar Penentuan Pusat Minat Anak

Penentuan pusat minat anak itu hendaknya didasarkan pada:

- 1.) Tema atau pokok masalah hendaknya ditentukan berdasarkan keadaan lingkungan yang ada disekitar anak.
- 2.) Tema atau pokok masalah dapat juga ditetapkan berdasarkan ini masing-masing mata pelajaran.
- 3.) Adanya ketertarikan anak pada tema atau pokok masalah yang ditentukan.
- 4.) Tema atau pokok masalah hendaknya didarkan pada perkembangan anak.

RANCANGAN KEGIATAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

A. Tahapan-tahapan Metode Proyek Bagi Anak TK yaitu:

1. Tahap Pra-Pengembangan

Kegiatan pra-pengembangan ini merupakan persiapan yang harus dilakukan sebelum kegiatan proyek. Kegiatan ini meliputi persiapan alat, dan bahan yang digunakan pelaksanaan kegiatan proyek yang sesuai dengan tujuan dan tema yang telah dirancang, persiapan pengelompokan anak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, menyusun deskripsi pekerjaan masing-masing kelompok, dan kegiatan persiapan anak dalam mengikuti kegiatan proyek.

2. Tahap Pengembangan

Kegiatan pengembangan ini merupakan pelaksanaan dari kegiatan proyek. Pada tahap ini guru mengajak anak untuk menyiapkan dan melaksanakan proyek yang akan dilakukan guru harus membimbing dan mengarahkan kelompok-kelompok kerja untuk berkreasi. Sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Tahap Penutup

Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan akhir dari kegiatan proyek. Kegiatan ini diakhiri dengan mengembalikan bahan dan alat yang telah digunakan pada tempat semula, membersihkan dan merapikan tempat kerja.

4. Penilaian Kegiatan Proyek Bagi Anak Usia Dini

Penilaian kegiatan proyek merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek. Tanpa adanya penilaian guru tidak dapat mengetahui apakah tujuan pengejaran yang akan dicapai melalui metode proyek dapat dicapai secara memadai.

B. Langkah-langkah Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Proyek

Dalam menggunakan metode proyek ini ada beberapa langkah yang harus dilalui oleh guru terhadap siswa:

- a. Menentukan tema kegiatan, menentukan tema kegiatan sangat penting karena hal ini yang mengawali semua kegiatan.
- b. Merumuskan apa yang ingin diharapkan dan diperoleh dari guru maupun anak di setiap kegiatan.
- c. Melakukan pembagian tugas hendaknya anak memilih sesuai dengan minatnya. Tujuannya yaitu agar anak enjoy dalam mengerjakan tugasnya.
- d. Menyiapkan bahan dan peralatan.

- e. Melaksanakan kegiatan.
- f. Buat kesimpulan menyeluruh.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

A. Kelebihan Metode Proyek

Setiap metode ada kelebihan masing-masing dan kelebihan metode antara lain:

- Memperluas pemikiran anak peserta didik yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan.
- Belajar berbasis proyek membuat anak lebih menjadi aktif dan berhasil memecahkan problem secara kompleks.
- Membina peserta didik dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan sikap dan ketrampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu.
- Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- Meningkatkan motivasi

B. Kelemahan Metode Proyek

Dari kelebihan metode proyek tersebut diatas, maka metode ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

- Bahan pelajaran sering menjadi luar sehingga dapat mengabulkan pokok pemikiran unik yang dibahas.
- Keterlibatan hitung menghitung dalam penyelesaian masalah dalam proyek tidak banyak.
- Akan berakibat membosankan bagi siswa, apabila metode ini diberikan terlalu banyak.
- Pemilihan topik yang unik yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan merupakan pekerjaan yang mudah.

C. Prinsip-Prinsip Taktik Modern Dalam Pengajaran

- Agar teori dan praktek sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan.
- Pengembangan aktifitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan
- Kemampuan individu siswa dan kerja sama dalam kelompok.

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

KEBUN BINATANG

1. Tema : Bumi flora dan fauna
2. Sub tema : Binatang dan Tumbuhan
3. Tujuan umum : untuk mengajarkan anak PAUD agar bisa mengetahui nama-nama binatang dan jenis makanannya
4. Tujuan Khusus : mengasah kognitif anak, belajar motorik halus dan mengembangkan kreativitas anak
5. Sasaran : 4-6 tahun
6. Alat dan bahan : stik es krim, styrofoam, doubletipe, lem alteko/cina, lem lilin, kertas buffalo, gambar binatang yang sudah di print, gunting, katek
7. Indikator keberhasilan : untuk mengasah perkembangan kognitif pada anak PAUD dalam mengenali nama-nama binatang dan makanannya. Dan dapat mengembangkan kreativitas dengan cara mempraktekkan atau menempatkan sesuai nama binatang. Dari hal tersebut anak mampu mengembangkan motorik halusny.
8. Cara Pelaksanaan :
 - Kami menyediakan alas yang terbuat dari styrofoam yang sudah dilapisi kertas buffalo, membuat pagar dari stik es krim untuk membuat kandangnya, dan gambar binatang dan tumbuhan yang sudah di print dan di bentuk menggunakan styrofoam.
 - Kegiatan pertama yaitu memberi penjelasan kepada anak usia dini mengenai tema dan judul tersebut, setelah itu memberi pertanyaan kepada anak seputar nama binatang untuk mengasah kognitif anak. Dengan cara seperti itu maka anak-anak akan mudah belajar/menangkap sesuatu hal yang belum mereka ketahui.
 - Setelah mengenalkan mereka pada gambar binatang, anak diminta untuk menempatkan gambar pada tempatnya sesuai dengan nama binatang yang ada di kandang binatang
 - Anak disuruh membedakan nama-nama binatang dengan mengangkat gambar yang mereka pegang terlebih dahulu. Setelah itu gambar yang di pegang tersebut kemudian di tusukan pada styrofoam yang dibuat kotak kecil didalam kandangnya.



Gambar 1 : bahan yang akan digunakan oleh siswa



Gambar 2 : proses anak menyusun miniature proyek



Gambar 3 : proses anak menyusun miniature proyek



Gambar 4 : hasil dari miniature proyek kebun binatang yang disusun oleh siswa



Gambar 5 : hasil dari miniature proyek kebun binatang yang disusun siswa

EVALUASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN PROYEK

Dalam kreatifitas anak melalui kegiatan proyek memiliki evaluasi yang sangat dibutuhkan berbagai aspek yang dapat meningkatkan efektifitas anak dala mengembangkan kreatifitasnya. Adapun yang bisa didapatkan dari proses evaluasi adalah seperti tingkat kemajuan anak dalam melakukan kegiatan, tingkat pencapaian kegiatan sesuai dengan pencapaiannya dan sebagainya.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas melalui kegiatan proyek di buku ini tema Bumi Flora dan Fauna, dengan judul Kebun Binatang yang menceritakan seorang anak yang sedang jalan-jalan di kebun binatang. Kegiatan pertama yaitu, memberikan penjelasan pada anak usia dini mengenai judul dan tema tersebut. Pada saat memberikan penjelasan, anak diberikan pertanyaan seputar nama binatang. Tujuannya agar anak mau berfikir untuk melihat seberapa jauh anak mengenali atau mengetahui nama-nama binatang yang dapat mengasah kognitif pada anak itu sendiri. Ketiga yaitu anak disuruh menempatkan binatang tersebut pada styrofrom yang sudah diberi nama binatang tersebut.

Dari kegiatan perkembangan kreativitas diatas memiliki kelebihan yaitu, menambah pengetahuan anak ketika mengetahui hal-hal yang baru ia lihat, menambah pengetahuan anak tentang nama-nama bintang yang ada pada kebun binatang,dapat mengasah kognitif karena anak akan hafal apa saja nama-nama binatang.

Sedangkan kelemahan dari kegiatan kreativitas proyek (kebun binatang ini yaitu, membuat mediana tidak bisa jadi dalam waktu singkat, yang artinya edia yang dibuat bisa memakan waktu beberapa hari untuk selesai. Kesan mengenai pengembangan proyek ini yaitu anak senang bisa mengenal nama-nama binatang, bentuk-bentuk binatang yang ada dikebun binatang.

BAB III

KREATIVITAS MELALUI EKSPLORASI

UPAYA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. 8 Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

B. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹³ Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya.

Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.

C. Ciri-ciri Kreativitas

Adapun ciri-ciri kreativitas ada 3 macam yaitu :

1. Kefasihan : kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa alternative jawaban yang benar.
2. Fleksibilitas : kemampuan siswa menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa cara. Asep Saepul Hamdani, Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka (Open Ended)
3. Kebaruan : kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan siswa pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya.

Selain itu di dalam suatu penelitian yang dilakukan di Indonesia diperoleh urutan ciri-ciri kreativitas seseorang sebagai berikut :

1. mempunyai daya imajinasi yang kuat,
2. mempunyai inisiatif,
3. mempunyai minat yang kuat,
4. bebas dalam berpikir,
5. bersifat ingin tahu,
6. selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru,
7. percaya pada diri sendiri,
8. Penuh semangat,
9. Berani mengambil resiko,
10. Berani dalam pendapat dan keyakinan.

Sedangkan menurut Utami Munandar ciri-ciri kreativitas antara lain :

1. senang mencari pengalaman baru,
2. memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit,
3. memiliki inisiatif,
4. memiliki ketekunan yang tinggi,
5. cenderung kritis terhadap orang lain,
6. berani menyatakan pendapat dan keyakinannya,
7. selalu ingin tahu,
8. Peka atau perasa,
9. energik dan ulet,
10. Menyukai tugas-tugas yang majemuk,
11. Percaya kepada diri sendiri,
12. mempunyai rasa humor,
13. memiliki rasa keindahan,
14. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

D. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

1. Faktor Internal Meliputi:

a. Genetik

Gen mempunyai pengaruh terhadap kreativitas anak. Setiap anak mempunyai kode genetika yang diwariskan oleh orangtua. Selain menghasilkan kesamaan fisik yang jelas, tinggi dan berat badan, warna mata, warna kulit. Kode genetik itu juga bisa menghasilkan ciri-ciri psikologis seperti kecerdasan, kreativitas, kepribadian dan kecenderungan social.

Sejauh mana faktor genetika ini mempengaruhi anak, terutama kreativitasnya, para ahli genetika cukup beragam dalam memberikan pendapat; ada yang mengatakan hanya 20 %, ada yang 40 % dan ada pula yang mengatakan 50 % sedangkan selebihnya adalah pengaruh lingkungan sekitar. Faktor genetika tak bisa berdiri sendiri dalam proses pengembangan kreativitas anak. Kreativitas manusia tak seperti keeping puzzle yang terpisah-pisah, tetapi lebih bersifat layaknya kue dengan berbagai bahan yang saling berintraksi satu sama lain.

b. Gender

Jenis kelamin berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki yang cenderung dibesarkan dengan perlakuan yang lebih mandiri dan bebas dari anak perempuan tentu berbeda dengan anak perempuan yang mendapat perlakuan yang kurang memberikan ruang eksplorasi lebih bebas. Anak laki-laki yang cenderung didik untuk mandiri, didesak untuk bisa mengambil resiko dan didorong oleh orangtua untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orsinalitasnya akan menjadi lebih kreatif dengan perlakuan orang tua pada anak perempuan dengan batasan-batasan yang tak seperti anak laki-laki. Gender sebagai jenis kelamin social mempunyai pengaruh besar pada kreativitas anak.

c. Kesehatan

Kesehatan mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Sehat dan aktifnya indra pada anak-anak berpengaruh pada perilaku dan suasana hati. Bahkan setiap indra bagi manusia merupakan suatu lingkungan mikro yang mempengaruhi pikiran, perasaan, produktivitas dan kapasitas kreativitas. Banyak penelitian menyebutkan kesehatan yang buruk dan kondisi hidup tidak sehat menjadi penyebab rendahnya prestasi anak dan kualitas hidupnya.

Penelitian di AS menyebutkan bahwa anak yang mempunyai kadar timbal dalam darah yang tinggi cenderung beresiko memiliki IQ rendah, susah berkonsentrasi, ketidakmampuan membaca dan menulis, hiperaktif dan masalah-masalah perilaku lainnya. Anak-anak yang kurang gizi juga akan berbeda tingkat kreativitasnya dengan mereka yang mendapat asupan gizi cukup. Bayi yang tidak mendapatkan air susu ibu mempunyai risiko terjangkit pneumonia. Pneumonia adalah penyakit radang paru-paru yang disebabkan oleh bakteri.

Maka pola asuh menjadi sangat penting untuk menjaga kesehatan anak, seperti memberikan kecukupan ASI eksklusif selama 2 tahun, serta mengatur pola makan yang dikonsumsi agar tidak berlebihan. Organisasi Kesehatan Dunia di awal abad ke-20 melaporkan bahwa para ilmuwan menemukan makanan sempurna untuk bayi, yakni air susu ibu. Menyusui bayi ternyata tidak hanya memberi dampak psikologis pada ibunya, tetapi juga akan memberikan efek medis, yakni kekebalan tubuh bayi. Air susu Ibu ternyata mengandung anti bodi yang membuat anak bisa lebih tahan terhadap ragam penyakit.

d. Minat bakat

Minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu secara lebih tetap. Ada dorongan kuat dalam diri anak untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat. Anak yang berminat terhadap sesuatu biasanya akan berusaha lebih keras dibanding anak yang kurang berminat. Bakat adalah sifat dasar, kepandaian yang dibawa sejak lahir, seperti bakat menyanyi, menulis, serta bakat kesenian.

Menurut Jennifer Hamady saat kita melakukan sesuatu dengan senang, bersemangat, tanpa terpaksa, kita bisa mengetahui bakat atau potensi alami yang kita punya. Bakat itu butuh digali, diasah, dan diaktualisasikan. Maka bakat minat berkelindan saling mengisi dalam proses perkembangan kreativitas anak. Anak yang berminat dan berbakat mempunyai ciri-ciri; mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang diminati, selalu menunjukkan perkembangan dari waktu ke waktu.

e. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal anak yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan dan penghormatan. Motivasi itu adalah sesuatu yang membuat anak bertindak. Kreativitas anak akan mampu berkembang dengan baik apabila ada motivasi yang kuat, baik secara internal yang berkaitan visi batin anak atau pun secara eksternal. Kreativitas anak itu bisa berkembang dengan maksimal apabila ada serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu yang memberikan arah pada tercapainya mimpi-mimpinya.

f. Gaya belajar

Setiap anak mempunyai gaya belajar yang unik. Kalau kita mampu memahami bagaimana gaya belajar anak-anak kita, maka akan lebih mudah dalam proses pengembangan kreativitas. Ada begitu banyak pendekatan gaya belajar untuk anak; ada pendekatan gaya belajar berdasarkan preferensi kognitif dikembangkan oleh Dr. Anthony Gregorc. Gregorc yang mengklasifikasikan gaya belajar menurut kemampuan mental menjadi 4 kategori, yaitu: gaya belajar konkret-sekuensial, gaya belajar abstrak-sekuensial, gaya belajar konkret acak, dan gaya belajar abstrak acak. Ada pendekatan gaya belajar berdasarkan profil kecerdasan dikembangkan

oleh Howard Gardner. Ada pendekatan— yang cukup kita kenal dan serigkali digunakan belajar berdasarkan preferensi sensori yang membagi gaya belajar menjadi tiga, yakni: visual (penglihatan), auditorial (pendengaran), dan kinestetik (gerakan).

Anak yang mempunyai gaya belajar auditorial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, berbicara pada diri sendiri saat kerja, menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan ketika membaca buku, selalu membacadenan keras, merasa kesulitan dalam menulis tetapi mempunyai kecanggihan dalam berbicara, berbicara dengan memakai pola yang unik, suka berbicara, suka berdiskusi, mudah terganggu oleh keributan dan kebisingan, suka berbicara dengan panjang lebar, dan lebih suka musik. Anak yang mempunyai ciri-ciri seperti itu biasanya mempunyai gaya belajar auditorial.

- Ciri-ciri gaya belajar visual adalah sebagai berikut:

Anak lebih suka berbicara dengan cepat, orannya sangat teliti dan detail, lebih bisa mengingat sesuatu yang dilihat dari pada yang didengar, orangnya tidak mudah terganggu oleh keributan, orangnya suka membaca dengan cepat, gigih dan sangat tekun, orangnya tidak suka dibacakan, sering lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain, biasa menjawab pertanyaan dengan sangat singkat, orang ini juga bisa merasa kesulitan dalam memilih kata-kata serta suka mencoret-coret tanpa bisa dimengerti. Itulah ciri-ciri anak yang mempunyai gaya belajar visual.

- Ciri utama dari anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik adalah sebagai berikut:

Anak akan berbicara dengan nada yang lambat, sangat responsive terhadap perhatian fisik, selalu menyentuh seseorang untuk mendapatkan perhatian, orang ini lebih suka bergerak, anak lebih suka menghafal dengan dengan cara berjalan sambil melihat, selalu menggunakan isyarat tubuh, tidak bisa duduk dengan waktu yang cukup lama, selalu ingin menyibukkan diri serta mempunyai kemampuan menulis yang jelek. Itulah ciri dari anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik.

g. Kepribadian

Faktor kepribadian yang mempengaruhi kreativitas antara lain meliputi dorongan ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, sifat asertif, dan keberanian mengambil resiko. Kreativitas bisa berkembang dengan maksimal

lewat latihan-latihan pengembangan non kognitif seperti sikap berani mencoba sesuatu yang baru, penambahan motivasi untuk berkreasi, dan sifat berani menanggung resiko serta pengembangan kepercayaan diri dan harga diri.

2. Faktor Eksternal Pengembangan Kreativitas

a. Pola asuh anak

Orang yang paling utama adalah kedua orang tua, kalau tidak adalah kerabat dekatnya. Orang yang paling berhak terhadap pengasuhan ini adalah orang yang paling dekat kekarabatannya. Pengasuhan ini menjadi sangat penting karena pada usia dini anak harus dipenuhi dengan kasih sayang, perasaan mesra dan hangat serta penuh dengan kegembiraan. Maka pengasuhan yang paling utama adalah kedua orangtunya, terutama ibu. Masa-masa itu adalah masa-masa krusial, segala sesuatu yang dilihat dan dirasakan anak akan membekas. Pengasuhan itu sangat penting bagi anak agar segenap potensi yang ada pada anak di usia dini mampu dikembangkan dengan baik.

- Ada tiga macam pola asuh bagi anak.

Pertama, pola asuh authoritarian. Pola asuh ini memposisikan orang tua sebagai orang yang paling berkuasa. Anak seakan tidak mempunyai ruang gerak yang bebas untuk mengeksplorasi segala kemampuannya. Orang tua akan cenderung memberikan perintah secara dogmatis tanpa memberikan penjelasan terhadap anak dibalik semua perintah dan larangannya. Orang tu menjadi pengontrol utama yang selalu memberika hukuman pada anak apala anak tidak berbuat seperti yang diinginkan orang tua. Itulah poa asuh authoritarian.

Kedua, pola pengasuhan permissive. Ini kebalikan dari pola asuh yang pertama. Orang tua akan membiarkan anaknya untuk melakukan apa saja dengan tanpa pengontrolan dan pengawasan. Orang tua sakan mengabaikan tanggung jawab dirinya untuk memberikan perhatian dan kepedulian terhadap anak. Dan orang tua tidak mempunyai target-target untuk memberikan yang terbaik bagi masa depan anaknya.

Ketiga, pengasuhan demokratis. Pola pengasuhan ini bagi sebagian orang tua dianggap sebagai yang terbaik. Orang tua memberikan teladan dan memberikan inspirasi bagi anak-anaknya. Orang tua memberikan kebebasan bagi anak tapi dengan batas kewajaran. Kalau orang tua sudah melihat anaknya menggunakan kebebasan melampaui kewajaran, maka orang tua menegurnya dengan bahasa dan

tindakan yang penuh kasih sayang. Orang tua juga sangat akrab bersama anaknya tanpa harus kehilangan perannya sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap kebaikan anak-anak.

b. Trilogi Pendidikan

Konsep trilogi pendidikan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sangat berperan besar dalam proses perkembangan kreativitas anak. Dari studi terhadap orang-orang yang kreatif mulai dari penulis, seniman, arsitek dan orang kreatif lainnya—pada umumnya proses kreativitas mereka sudah mulai berkembang sejak dalam keluarga. Lingkungan keluarga cukup berperan besar dalam pengembangan kreativitas. Ada beberapa ciri keluarga orang kreatif; menghargai anak sebagai pribadi, memberikan contoh yang baik, menaruh perhatian pada pengembangan bakat, mempunyai patokan etis yang jelas. Kurang khawatir terhadap anak, keluarga kerap kali berpindah, selalu memberikan pilihan pada anak dan selalu memberi tantangan pada anak, membolehkan anak mengambil keputusan sendiri, menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Pendidikan sekolah merupakan lanjutan dari pendidikan keluarga. Lingkungan sekolah yang baik bagi perkembangan kreativitas anak prasekolah adalah bebas dan menyenangkan. anak-anak datang tidak merasa terbebani, tidak membius pemikiran yang orsinil, serta mampu meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri anak. Proses pembelajaran di sekolah dilakukan dengan dengan percobaan (eksperimen), pemahaman, latihan hingga penghayatan. Guru berperan sebagai fasilitator, katalisator dan inspirasi bagi tumbuh kembang kreativitas anak. Guru diharapkan mampu merangsang kreativitas anak itu muncul dan memupuknya hingga terus berkembang dan menjulang tinggi.

Lingkungan masyarakat sebagai lingkungan pendidikan mempunyai andil yang besar terhadap perkembangan kreativitas anak. Kondisi sosiokultural disekitar anak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas. Sejarah kebudayaan telah menunjukkan bahwa dalam kurun waktu tertentu lebih banyak tampil orang-orang yang unggul seperti seniman, ilmuwan atau tokoh-tokoh dalam bidang lain. Seperti zaman kebudayaan Yunani, zaman Renaissance atau Sriwijaya dan Majapahit di Indonesia. Tampilnya berbagai tokoh unggulan dalam kurun waktu tertentu

agaknya proses kreativitas lebih dihargai dan diutamakan. menurut Silvano Arieti dinamakan dengan kebudayaan *creativogenic*, yakni kebudayaan yang menunjang, memupuk dan memungkinkan perkembangan kreativitas.

Kebudayaan yang menunjang pengembangan kreativitas warga negara mempunyai karakteristik; tersedianya sarana dan prasarana kebudayaan, keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan, penekanan pada *becoming*, tidak semata-mata pada *being*, kesempatan bebas terhadap media kebudayaan, menghargai dan dapat memadukan rangsangan dari kebudayaan lain, toleransi dan minat terhadap pandangan yang berbeda, adanya insentif, penghargaan dan penguatan.

c. Media

Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Dalam proses pembelajaran, baik itu di kelas atau pun ketika berada di rumah, media bisa menjadi pendorong tumbuhnya kreativitas anak. Anak-anak bisa melakukan permainan dengan menggunakan media, sehingga orangtua atau guru tidak hanya berdongeng atau bercerita yang akan membuat suasana menjadi hambar. Pemilihan media yang tepat untuk alat permainan bisa membangkitkan kreativitas anak. Hal ini bisa berasal dari lingkungan alam sekitar atau alat-alat permainan modern yang aman bagi anak.

d. Display Lingkungan

Display merupakan bagian dari lingkungan yang perlu memberi rangsangan pada perkembangan kreativitas anak. Display lingkungan yang baik harus mampu menunjukkan tata letak yang kreatif. Tata letak ini didasarkan bahwa apa yang terbaik bagi anak yang terbaik ditentukan oleh anak dan guru. Tata letak ini menekankan pada kebebasan dan kreatifitas pengguna ditingkatkan (tidak dibatasi) oleh lingkungan yang dibangun. Beberapa kelompok anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan saat itu. Anak juga bisa fleksibel.

Display lingkungan yang kreatif juga harus memperhatikan warna. Warna mempunyai pengaruh terhadap otak. Jika manusia dirancang untuk berbicara dengan alam, bukankah akan masuk akal bahwa warna alam akan menjadi warna

yang paling menyenangkan bagi otak. Ada beberapa warna yang bisa menenangkan; biru (seperti langit), hijau (seperti rumput) dan coklat (seperti tanah dan pasir).

Penerangan yang terbaik bagi otak anak bersifat alami, seperti sinar matahari atau cahaya alami lainnya. Sebuah penelitian menunjukkan; Ada tempat-tempat di dunia yang memiliki masa 6 bulan diliputi cahaya dan 6 bulan diliputi kegelapan. Selama enam bulan dalam kegelapan itu ada insiden-insiden depresi, alkoholisme, serta bunuh diri yang meningkat. Ada bahan kimia dalam tubuh yang memerlukan matahari untuk memproduksinya secara alami yang penting bagi kesejahteraan mental dan fisik kita. Cahaya lampu di malam hari, cahaya lilin, dan cahaya yang memikat dari perapian juga memiliki kemampuan untuk menenangkan dan menciptakan kondisi yang positif di dalam otak kita.

Aroma mempunyai pengaruh terhadap terciptanya lingkungan yang kondusif. Aroma yang menenangkan termasuk lavender, vanilla, kayu putih, dan chamomile meskipun ada sebagian orang yang alergi. Aroma itu cenderung membuat rileks otak dan membuat kondisi nyaman. Aroma-aroma yang berenergi tinggi, termasuk jeruk, kayu manis, bisa menyebabkan otak menjadi lebih waspada. Dalam sebuah penelitian, pasien dengan cedera otak menampilkan kewaspadaan yang sama dengan pasien yang sehat saat di tes dengan aroma peppermint yang disemprotkan dari selang.

E. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing. Renzulli mengidentifikasi bahwa seorang anak dapat dikatakan berbakat jika mempunyai kemampuan intelektual umum di atas rata-rata, kreativitas yang tinggi, serta motivasi atau keterlekatan pada tugas yang tinggi pula. Kreativitas sebagaimana yang didefinisikan Williams memiliki beberapa aspek mendasar yang menyusunnya, yaitu:

1. Ketangkasan; yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pernyataan dalam jumlah yang banyak.
2. Fleksibilitas; yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah dipindah dari jenis pemikiran tertentu kepada jenis pemikiran lainnya.

3. Orisinalitas; yaitu kemampuan untuk berfikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikirann-pemikiran jenius yang lebih banyak dari pada pemikiran yang telah menyebar atau telah jelas diketahui.
4. Elaborasi; yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru atas pemikiran-pemikiran atau suatu hasil produk tertentu.

Kemampuan anak-anak dalam menentukan dan menguasai peran-peran dan gaya serta pola pikirnya memiliki beberapa tingkatan yaitu, anak yang suka meneliti dan selalu ingin tahu, bermain, dan berkreasi.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan anak-anak menjadi anak yang kreatif yaitu:

1. Orang yang kreatif memiliki gaya atau cara tersendiri dalam masa-masa berkeaktivitas. Seperti menggunakan indera sebagai metodenya dalam menghimpun langkah-langkah kerja. Sehingga akan menggantungkan kepadanya ketajaman perasaan yang akan memberitahukannya mengenai hal-hal yang sesuai dan tidak sesuai dalam menghadapi suatu kondisi tertentu.
2. Indera itu menjadi sarana pertama yang dipegang oleh anak-anak dan manusia pada umumnya dalam mengetahui berbagai proses dan hubungan disela-sela kerja kreatif.
3. Harus membuka diri terhadap dunia luar supaya ikut merasa menjadi bagian. Hal itu dapat menjadikan anak-anak lebih dekat dengan berbagai hal yang mengelilinginya.
4. Harus membuka diri kepada dunia internal. Hal itu dapat menjadikan anak-anak menghormati atau mempertimbangkan kejadian-kejadian di masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang dengan cara aturan dan tanpa membebankan. Secara tidak langsung hal itu juga dapat menjadikan anak-anak lebih enerjik yang membuka kesempatan bagi mereka untuk menemukan sesuatu secara lebih banyak.
5. Harus menyepadankan antara dirinya dengan sesuatu yang lebih besar, mencintai dan menikannya, hingga mampu berperan sebagai perilaku yang sebenarnya dalam kehidupan.
6. Hendaknya seorang anak memiliki tekad untuk berkarya dengan segenap kekuatan, dan kepercayaan diri.

Sebagai gambaran konkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi itu ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut, antara lain:

1. Selalu ingin tahu.
2. Memiliki percaya diri yang kuat.

3. Memiliki sifat mandiri.
4. Berani mengeluarkan pendapat.
5. Berani mengambil risiko.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Salah satu contoh bentuk permainan yang dapat mengembangkan kognitif kreativitas anak ini adalah permainan *flashcard*. Salah satu pemanfaatan media *flashcard* ini, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak. Dengan cara berlari anak akan berlomba untuk mencari sesuai perintah. Media ini bermanfaat, selain mengash kognitif anak, juga melatih ketangkasan fisiknya. Dengan demikian, penggunaan permainan media *flashcard* ini akan berdampak positif pada perkembangan kreativitas anak usia dini.

AKTIVITAS BEREKPLORASI ANAK USIA DINI

A. Pengertian Aktivitas Bereksplorasi

Kegiatan eksplorasi adalah kegiatan dalam mencari dan menghimpun informasi dengan menggunakan media untuk memperkaya pengalaman mengelola informasi, memfasilitasi peserta didik berinteraksi sehingga siswa (peserta didik) aktif, mendorong siswa mengamati berbagai gejala, menangkap tanda-tanda yang membedakan dengan gejala pada peristiwa lain, mengamati objek di lapangan dan laboratorium.

B. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Eksplorasi

Bahwa pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi dapat menggunakan lingkungan sebagai mediana dengan melalui tiga hal yaitu, Belajar pada Alam Sekitar (BALS), Mediating Learning Eksperience, dan Outbond Training. Pertama, Belajar pada Alam Sekitar (BALS) adalah bentuk pembelajaran yang anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi, dan ukuran melalui alam. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam melatih anak, dan kemampuan berpikir mereka (Yeni Rachmawati dan Euis Kuriati, :57).

Kedua, Mediated Learning eksperience adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang disekitar anak, utuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru. Ketiga, Outbond Training, merupakan metode yang cukup efektif untuk melatih kepemimpinan, kepercayaan diri, kerja sama, kemandirian, dan perkembangan lainnya pada anak.

C. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi Eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati (Anik Pamilu, 2007: 52). Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu.

Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut dapat berupa lingkungan, diantaranya hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya. Eksplorasi dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru (Kamus Besar

Bahasa Indonesia, hlm. 254). Adapun kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu.

Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sesuai sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005: 55).

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kretaitvas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat ting- gal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai median- ya misalnya, belajar pada alam sekitar (BALS), Mediated Learning Experience, dan Outbond Train- ing.

Perkembangan kreativitas tumbuh sejak anak berada pada masa bayi. Sehingga sedini mungkin anak perlu diberikan stimulus agar orangtua dapat memahami kecakapan, kecerdasan, dan kebutuhannya. Tujuannya agar anak dapat tumbuh kembang dengan baik. Selain itu, seiring berjalannya waktu, orangtua mampu mengarahkan anak sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhannya demi keberlangsungan masa depan anak. Pengembangan fisik anak sangat penting untuk mengembangkan kreativitas. Bayi dan balita mengembangkan otak dengan: mengisap, menggenggam, merayap, merangkak, memanjat, rasa kecap, dst. Demikian pula pada anak-anak yang lebih besar. Karena itu, pada masa anak-anak jangan dilupakan

Gerak fisik anak yang harus dibantu perkembanganya. Anak harus diprioritaskan kesehatannya agar seluruh panca indra dan motorik dapat bekerja optimal. Perkembangan fisik terutama otak manusia sangat berperan dalam pengembangan tingkah laku termasuk akhlak dan budi pekerti. Karena itu, semua kreativitas yang terbentuk sejak kecil seharusnya mengarah untuk pengenalan dan penataan jalan menuju hidup yang bermanfaat (Nurhalim Shahib, 2010: 31-32).

Awal masa eksplorasi yaitu memasuki usia 3 bulan, biasanya bayi mulai melakukan eksplorasi tubuh, yang merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus terjadi pada bayi. Jika si kecil memegang-megang jari-jemari tangan atau kakinya, itu bukan sekedar iseng. Sebenarnya ia tengah melakukan pengamatan pada lingkungan. Artinya,

perkembangan sosial dan personal sosial normal. Bahkan, eksplorasi tubuh dapat meningkatkan keterampilan motorik halus bayi dengan merangsang fungsi-fungsi di dalam otaknya (Maimunah Hasan, 2013: 60). Jadi jika bayi terlihat pasif dan tidak pernah mengeksplorasi tubuhnya, orangtua patut curiga. Jangan-jangan ada sesuatu yang tidak beres padanya. Kemungkinan secara fisik ia bermasalah.

Kendala pada fungsi penglihatannya, akan membuat bayi menjadi tidak mampu melakukan pengamatan pada anggota tubuhnya. Mungkin juga terjadi masalah pada anggota gerakannya, seperti kelumpuhan tangan atau kaki, sehingga ia tidak bisa mengangkatnya untuk diamati. Kalau ada kecurigaan seperti ini, sebaiknya orangtua segera berkonsultasi pada ahlinya. Pada yang tumbuh normal usia 3-4 bulan mulai mengeksplorasi tubuhnya atau sebelum ia bisa tengkurap. Hal ini disebabkan karena anggota tubuh merupakan bagian terdekat atau mudah terjangkau oleh bayi dan dimulai dari tangan yang merupakan bagian tubuh terdekat. Pada awalnya dia akan mengamati satu tangan, kemudian kedua-duanya.

Pengamatan akan dilakukan berulang-ulang hingga ia mencapai pada suatu kemampuan baru, misalnya bisa memasukan jari-jemarinya ke mulut. Pada usia 4-5 bulan, si kecil mulai mengeksplorasi ke arah kaki. Itu pun akan dilakukannya berulang kali sampai ia berhasil mencicipi tapak kaki mungilnya dengan mulut. Oleh karena itu, usia bayi identik dengan fase oral karena kepuasan bereksplorasi baru didapat saat ia sudah memasukan semua hal yang ingin diketahuinya ke mulut. Semua anggota tubuh yang dapat dilihat ingin dieksplorasi, mulai dari tangan, kaki, hingga perut. Setelah si kecil dapat duduk, tengkurap, atau merangkak, penjelajahannya akan berliih ke anggota tubuh lain dan pada hal lain di sekitarnya.

Demikianlah anak pada masa bayi sudah memiliki kemampuan eksploratif, walaupun masih dalam taraf yang sederhana. Namun, perilaku ekploratif yang sederhana tersebut jika disimulasi dengan baik, maka anak akan berkembang dengan baik pula.

Pada usia 8 bulan penglihatan dan pendengaran merupakan stimulus yang sangat berhubungan bagi perkembangan kreativitas. Pengamatan ini dilakukan pada seorang anak kecil bernama Dachy. Si kecil Dachy pada saat usianya 8 bulan, dia sangat tertarik pada saat dikumandangkan adzan Maghrib di TV, sehingga membuat kedua orangtuanya dan kakaknya menjadi sangat terkesan kepada perkembangan si kecil tersebut. Kebiasaan ini berlanjut sampai dia berkata aba, (maksudnya Akbar, karena pada usianya lebih kurang 15 bulan dia belum mampu mengucapkan lengkap Allahu Akbar).

Pengembangan rasa kecap terjadi pada saat usia Dachy lebih kurang berusia 1 tahun. Dia sudah tidak mau lagi rasa makanannya yang hambar. Dia mulai memilih agak ke arah gurih, tetapi tidak terlalu asin ataupun terlalu manis. Perkembangan fisik lainnya diikuti dengan daya

Imajinasi yang kuat dan kemampuan meniru sangat tinggi (dimulai pada usia lebih kurang 2 tahun). Hal ini diperlihatkannya ketika melihat acara hiburan televisi. Dia mengambil botol susunya lalu ikut bernyanyi, seolah-olah botol susu tersebut adalah mikrofon (microphone). Hal ini berarti kemampuan imajinasi telah berkembang pula, dia membayangkan seperti artis menyanyi. Kemudian daya kreasi diperlihatkannya, dia menjadikan botol susunya sebagai mikrofon. Pengembangan otak sangat berkaitan dengan aktivitas fisik, apalagi bila dapat dilakukan secara rutin. Oleh karena itu, hendaknya kegiatan akademik harus meliputi kegiatan belajar dan pembinaan fisik.

Berdasarkan analisis cerita di atas berkaitan dengan perkembangan kreativitas melalui eksplorasi dapat dilihat bahwa perkembangan tersebut melibatkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan dan beriringan.

Dalam perkembangan kreativitas melalui eksplorasi di atas, mula-mula anak melibatkan aspek kognitifnya yaitu mengenal dan mengingat-mengingat kembali apa yang didengar oleh Dachy. Karena seringnya mendengarkan adzan timbulah rasa tertarik dorongan untuk terus mendengarkan, hal ini berkaitan dengan aspek afektif. Kemudian Dachy mulai menirukan adzan dan dilakukan dengan prosedur, dengan tepat dan baik, serta melakukan tindakan secara alami yang sesuai dengan aspek psikomotor.

Seperti yang sudah diutarakan di atas, bahwa pengembangan otak berkaitan dengan aktivitas otak. Hal ini sejalan dengan pengembangan kreativitas melalui eksplorasi yang melibatkan gerak tubuh.

D. Manfaat Kreativitas

Manfaat kreativitas Melalui Eksplorasi Idealnya jika melihat penjelasan sebelumnya bahwa eksplorasi melibatkan lingkungan di sekitar. Sehingga sangat mempengaruhi kehidupan anak. Semakin anak mengenal lingkungannya maka akan bertambah pengetahuannya dan ide-idenya. Dijelaskan bahwa kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa:

1. Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata,

2. Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya,
3. Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya,
4. Memperoleh pemahaman peran penting kehidupan manusia dengan berbagai situasi kondisi nyata,
5. Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana manfaatnya.

E. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Eksplorasi

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan pengajaran dengan menggunakan strategi eksplorasi, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004: 146) sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan, tema dan nama permainan kegiatan pengajaran dengan menggunakan strategi eksplorasi
2. Menetapkan rancangan tempat yang akan dikunjungi atau yang akan dijelajahi oleh anak
3. Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan eksplorasi
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan strategi eksplorasi.
6. Menetapkan tujuan kegiatan merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan kegiatan eksplorasi

Menurut Moeslichatoen (2004:122) dalam melaksanakan kegiatan eksplorasi bagi anak usia dini ada tiga tahap yang harus dilakukan, yaitu kegiatan pra-pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup, berikut penjelasannya:

1. Kegiatan pra-pengembangan

Merupakan persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan Eksplorasi. Kegiatan persiapan akan berpengaruh pada kelancaran pelaksanaan kegiatan eksplorasi. Kegiatan pra pengembangan meliputi kegiatan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan sesuai dengan tema dan tujuan yang sudah dirancang, menyiapkan pengelompokan anak, menyiapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan secara jelas dan rinci.

2. Kegiatan Pengembangan

Merupakan kegiatan yang harus dilakukan pada saat poses kegiatan pembelajaran. Dimana anak-anak mulai mengembangkan ide-ide kreatif mereka saat kegiatan eksplorasi dan mengerjakan tugas masing-masing sampai selesai.

3. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan eksplorasi selesai anak-anak diminta menunjukkan dan menceritakan temuan apa yang telah mereka temukan.

Penilaian kegiatan eksplorasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan strategi eksplorasi. Menurut Moeslichatoen dalam Yus (2011:175) dalam kegiatan belajar di TK dengan menggunakan strategi eksplorasi terdapat empat aspek yang dinilai yaitu:

1. Anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan bagian pekerjaan yang harus diselesaikan masing-masing.
2. Anak menyelesaikan tanggung jawabnya secara tuntas.
3. Anak dapat menyelesaikan bagian pekerjaan bersama anak lain. Anak menyelesaikan bagian pekerjaannya secara kreatif. Sesuai dengan tujuan dan tema yang telah dibuat sebelumnya, maka rancangan penilaian kegiatan eksplorasi dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi yang dirancang untuk diobservasi dalam kegiatan eksplorasi adalah keterlibatan anak ketika bereksplorasi, keterlibatan anak dalam bekerja sama dengan anak lain serta menemukan sesuatu yang baru.

MEDIA EKSPLORASI PEMBELAJARAN

MEMBUAT MOBIL-LAN

A. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media merupakan penggunaan alat atau benda yang ada dilingkungan dan dapat digunakan serta dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir kepada anak, perasaan, perhatian dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran pada anak usia dini.

Menurut Hasnida (2015:34) mengemukakan bahwa "penggunaan media sering didentikan dengan penggunaan berbagai jenis alat atau sarana yang disajikan dalam proses pembelajaran"

Pembelajaran di PAUD memang membutuhkan berbagai alat peraga dalam proses kegiatan seperti media atau alat bantu lainnya, penggunaan media yang digunakan harus mampu membawa anak kepada dunia mereka namun dunia anak adalah dunia murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berspresi, bermain, dan belajar, menurut Hasnida (2015:40) menyatakan bahwa ada tiga tahap yang dilakukan pada penggunaan media yaitu:

1. Mencari media yang mudah terjangkau dan ekonomis
2. Memilih media yang akan dipakai dalam proses belajar
3. Menggunakan media dalam proses pembelajaran

Penggunaan media akan memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan yang menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan yang dilakukan akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencari, memilih, menunjukkan lalu menggunakan media yang ada disekitar.

Dengan kegiatan ini anak dapat berfikir kreatif dan inovatif, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menciptakan atau menemukan hal-hal baru, pembelajaran seharusnya dapat menstimulasi anak untuk mengeksplorasi objek-objek baru dari segala sesuatu yang ada disekitar mereka

Dengan demikian anak akan membangun pemikiran mereka sendiri sesuai dengan perkembangan yang memiliki peranan penting dalam menarik minat belajar anak serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak

Berdasarkan kajian diatas maka dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media merupakan penggunaan alat atau benda yang ada dilingkungan dan dapat digunakan

untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media akan memungkinkan anak untuk terlihat langsung dalam mencari, memilih media dan menggunakan agar dapat memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran

B. Manfaat penggunaan media pembelajaran membuat rumah

Peran media pembelajaran di paud smakin penting mengingat perkembangan anak usia itu berada masa konkret ,oleh karena itu prinsip pembelajaran di paud adalah kekonkretan artinya bahwa anak diharpkan d dapat mempelajari seesuatu secara nyata dan dapat diterima atau diserap oleh anak dengan baik, menurut Hasnida (2015:49-50) bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran sebagai saran bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
2. Media pembelajaran menciptakan situasi belajar yang diharapkan
3. Media pembelajaran memiliki acuan pada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasi anak dalam belajar
4. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran, anak dapat menganggap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat
5. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa manffat penggunaan media pembelajaran adalah memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran

C. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan

Hal pertama yang harus kami lakukan adalah semua bahan-bahan seperti:

1. kardus yang tidak digunakan
2. kertas manila warna putih
3. Kertas buffalo
4. Lem kertas
5. Lem alteco
6. pisau cutter/ gunting
7. Sedotan

8. Solasi

D. Langkah-langkah dalam membuat rumah dari kardus

1. Pertama: membuat desain/pola dari kardus yang membentuk rumah
2. Kedua: Potonglah kardus dengan menggunakan pisau cutter/gunting yang sudah di desain/pola membentuk rumah
3. ketiga: lalu kardus itu di tempelkan dengan menggunakan lem kertas, alteko,solasi yang sesuai membentuk rumah
4. keempat: setelah itu kertas buffalo warna di tempelkan pada bagian2 rumah dengan menggunakan lem kertas
5. kelima: Kertas manila warna putih di tempelkan pada bagian pagar rumah dari kardus
6. Keenam: kemudian sedotan itu membentuk bunga

BAB IV

KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI IMAJINASI

A. Pengertian Imajinasi

Imajinasi adalah sarana anak-anak untuk belajar memahami keberadaan dirinya di dalam suatu lingkungan. Kemampuan anak dalam berimajinasi tidak terlepas dari bagian otak kanan yang mendukung kecerdasan anak. Pada usia balita, imajinasi juga menjadi bagian penting dari tugas perkembangan.

B. Manfaat Kreativitas Melalui Imajinasi Bagi Anak Usia Dini

1. Terampil berkomunikasi dan bersosialisasi

Anak-anak yang aktif berimajinasi cenderung lebih cerdas dan mudah bersosialisasi saat berada di sekolah. Dengan berimajinasi, anak melibatkan kapasitas otaknya, sehingga kecerdasan otak lebih terasah. Dalam berimajinasi, tentu saja ia sering kali memainkan peran sebagai tokoh tertentu yang tidak selalu sama, sehingga dalam realitas sehari-hari, ia lebih mudah berkomunikasi, memerankan perannya sebagai anak, teman bahkan ibu atau guru. Ia juga memiliki banyak cerita berkaitan dengan imajinasinya yang akan semakin memudahkannya berceloteh, ngobrol dengan teman dan lingkungan sosialnya. Semua ini bisa membuat anak lebih mudah memecahkan suatu persoalan karena ia akan memiliki sudut pandang yang berbeda atas suatu masalah berdasarkan pengalaman dan kemampuan imajinasinya.

2. Mahir menganalisa, aktif dan berpikir kreatif

Imajinasi akan menstimulasi gerak tubuh, emosi dan kinerja otak anak untuk melakukan sebuah tindakan kreatif. Dalam kondisi tertentu, semua yang dilakukannya, dilihatnya dan didengarnya akan dianalisisnya, sehingga dengan berimajinasi ia lebih mahir menganalisa kejadian, sesuatu atau masalah yang dihadapinya. Dapat dikatakan, imajinasi membuat anak lebih kreatif dalam berpikir dan bertindak. Ia akan mencoba menganalisa sesuatu dengan kemampuan imajinatifnya itu, menuntun dan merunutnya dengan logika apa saja yang bisa dan mungkin terjadi. Di masa depan, kemampuan ini sangat membantu karena permasalahan hidup akan semakin kompleks dan heterogen.

3. Memperkaya pengetahuan anak

Dengan berimajinasi, ide-ide kreatif anak semakin bermunculan dan berkembang. Hal ini akan semakin mengasah dan mendorong rasa keingintahuannya. Keingintahuan yang besar akan mendorong mereka untuk mencari, menggali lebih dalam dan berkesperimen untuk memuaskan keingintahuannya tersebut. Semakin banyak yang digali dan dicoba, semakin kaya pula pengetahuannya. Proses menggali dan mencari ini bisa dilakukannya melalui kegiatan bermain dan ragam permainan, membaca atau bertanya langsung.

4. Lebih percaya diri, mandiri dan mampu bersaing

Berpetualang di dunia imajinasi membuat anak merasa nyaman. Ketika ada dukungan dan dorongan untuk mengekspresikannya, ia akan merasa percaya diri. Kepercayaan diri ini akan membuatnya lebih siap dan mampu bersaing di lingkungannya karena secara tidak langsung keterlibatan emosi, gerak tubuh dan kemampuan otak dalam berimajinasi membekalinya kesiapan mental untuk bersaing. Keberanian dan kesiapan bersaing, tidak selalu berdampak 53usis53at karena kesiapan ini justru bisa membuatnya semakin mandiri dalam melakukan aktivitasnya, tanpa harus selalu tergantung kepada orang tuanya.

5. Memunculkan bakat pada anak

Dengan berimajinasi, anak dapat menggali, mengangkat dan memunculkan bakatnya yang mungkin saja terpendam. Bakat merupakan ciri universal yang khusus, pembawaan yang luar biasa sejak lahir yang dapat berkembang dengan adanya interaksi dari pengaruh lingkungan. Berimajinasi bisa membuat anak menemukan arti kenyamanan yang bermuara pada bakatnya, sehingga yang muncul dari imajinasinya tersebut adalah bakatnya sendiri. Penting kita ketahui bahwa dalam imajinasi itu ada dua hal bermakna yakni inovasi dan kreasi. Kedua hal bisa optimal dengan peran bakat, minat serta dukungan lingkungan (suasana) yang menyenangkan.

Bermain, berimajinasi dan berkreasi merupakan dunia anak. Permainan, memiliki unsur pleasurable (menyenangkan), enjoyable (menikmati), imajinatif dan aktif, sehingga tanpa bermain, imajinasi tidak akan berkembang dengan baik, menjadi sebuah ide dan tindakan kreatif. Ketiga hal tersebut merupakan rangkaian aktivitas yang melibatkan pikiran, perasaan dan gerak tubuh anak yang sejatinya bermanfaat bagi perkembangan dan kepribadiannya.

C. Tujuan Kreativitas Melalui Imajinasi Untuk Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu ungkapan sering diberikan kepada orang yang bisa menciptakan ide atau gagasan baru. Khususnya bagi anak usia dini yang serba ingin tahu selalu menciptakan sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Tujuan kreativitas dalam skripsi Montolalu (2005:3.8), adalah memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, menemukan 54usic54ative cara pemecahan, masalah, keterbukaan dan kepuasan diri. Menurut Martini (2006:58) dalam skripsi, mengemukakan bahwa tujuan kreatifitas adalah anak yang mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya yang akan berkembang menjadi anak yang percaya diri. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan kreativitas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mewujudkan atau mengekspresikan apa yang dirasakannya agar dapat melatih kepercayaan dirinya.

D. Pentingnya Kreativitas Melalui Imajinasi Bagi Anak Usia Dini

Imajinasi pada setiap anak tidaklah sama. Ada anak-anak yang memiliki daya imajinasi tinggi dan tidak jarang pula ada anak yang tingkat imajinasinya lemah. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk membangun imajinasi anak supaya tumbuh kembang anak bisa berjalan secara optimal. Pada dasarnya, imajinasi anak berkembang seiring dengan semakin berkembangnya kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Imajinasi adalah sarana anak-anak untuk belajar memahami keberadaan dirinya di dalam suatu lingkungan. Kemampuan anak dalam berimajinasi tidak terlepas dari bagian otak kanan yang mendukung kecerdasan anak. Pada usia balita, imajinasi juga menjadi bagian penting dari tugas perkembangan.

Imajinasi lahir dari proses mental yang manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk terlibat dan berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif, serta memberikan energi pada tindakan kreatif. Kemampuan imajinatif anak merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Di masa balita, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangannya, sehingga anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya dan bercerita membagi ide-ide imajinatifnya kepada orang lain, khususnya orang tuanya. Karena itu, berimajinasi mampu membuat anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya yang kadang kala mengagumkan. Hal ini sangat wajar karena seiring pertambahan usianya, otak anak lebih aktif merespon setiap

rangsangan. Di benaknya muncul banyak pertanyaan yang mendorongnya untuk melakukan banyak pengamatan. Pertanyaan dan pengamatan yang dilakukannya itu, akhirnya membuat anak merasa nyaman berada di dalam imajinasinya. Imajinasi bagi anak-anak merupakan kebutuhan alaminya dan bukan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan cerita yang didengarnya. Namun, imajinasi juga bisa muncul secara murni dan orisinal dari dalam benaknya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak yang dianugerahkan Tuhan. Jika kita mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinatif anak merupakan proses awal tumbuhkembangnya daya cipta dalam diri anak yang boleh jadi menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya.

E. Kegiatan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Usia Dini

Permainan adalah suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Karakter anak yang senang bermain menjadikan seorang guru dalam mengelola pembelajarannya harus memperhatikan beberapa hal yaitu tentang konsep, tujuan dan syarat permainan untuk anak, penggolongan kegiatan bermain anak, bahan dan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, serta implementasi penggunaan permainan dan alat bermain dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan segala sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan, dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan yang di milikinya secara langsung karena dengan mempraktekkan anak akan menghasilkan pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya. Permainan seperti balok kayu, membuat patung gips, dan menggambar.

Permainan Balok Kayu

Balok kayu adalah mainan edukatif anak yang terbuat dari potongan-potongan kayu, terdiri dari berbagai jenis bentuk geometri. Permainan balok kayu merupakan permainan yang membentuk dan menggabungkan objek, permainan ini sering disebut permainan konstruktif, dimana anak secara aktif membangun sesuatu dengan menggunakan bahan atau material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang

dimilikinya. Anak menyusun serta merangkai balok-balok kayu menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan, dan sebagainya.

Membuat patung gips

Peningkatan kreativitas anak, setelah diterapkannya kegiatan pembuatan patung gips dari bahan gips ini menunjukkan adanya peningkatan disetiap siklusnya, proses pembelajaran melalui kegiatan pembuatan patung ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Disamping membantu anak dalam meningkatkan kreativitas, kegiatan pembuatan patung gips ini juga mengajarkan anak juga dalam pengukuran, penakaran, bertanggung jawab, fokus, karena dalam kegiatan pembuatan patung ini anak dilatih untuk memahami setiap proses (tahapan) pembuatan patung gips. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan peneliti dalam menerapkan kegiatan pembuatan patung gips ini sehingga anak dapat menikmati kegiatannya.

Menggambar dan Mewarnai

Kegiatan menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialami baik mental maupun visualnya dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Kegiatan menggambar adalah salah satu media komunikasi. Artinya bahwa anak dapat berkomunikasi melalui gambar yang ia buat sendiri, menggambar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara naluri alami bagi anak, menggambar dengan menggunakan benda-benda tajam pensil atau pena pada bidang datar seperti papan tulis, kertas dengan kegiatan menggambar juga dapat mengungkapkan apa yang dirasakan dan yang dialaminya baik mental maupun visual.

F. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Usia Dini

Imajinasi bagi anak-anak merupakan kebutuhan alaminya dan bukan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan [cerita](#) yang didengarnya. Namun, imajinasi juga bisa muncul secara murni dan orisinal dari dalam benaknya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak yang dianugerahkan Tuhan. Jika kita mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinatif anak merupakan proses awal tumbuhkembangnya daya cipta

dalam diri anak yang boleh jadi menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya.

Berikut adalah beberapa cara yang dapat digunakan para orang tua untuk memaksimalkan perkembangan kreativitas anak

- **Temani Anak Bermain**

Luangkanlah waktu Anda untuk menemani anak-anak bermain. Anda bisa memberikan kesempatan pada anak untuk menentukan aturan mainnya. Anda juga bisa meminta anak-anak untuk bermain peran(main pura-pura). Ada banyak sekali permainan yang membutuhkan imajinasi. Anda hanya perlu telaten menemani si kecil bermain.

- **Hindari Berlebihan Melarang Anak**

Tak bisa dipungkiri bahwa larangan sering kali menghambat kreativitas dan imajinasi anak. Oleh karena itu, mulai sekarang ganti kalimat larangan dengan anjuran. Hal ini bisa lebih memotivasi si kecil. Misalnya kalimat larangan “Jangan dekat-dekat api nanti kebakar!” bisa diganti dengan “Yuk,mainnya agak jauh dari kompor ya, biar nggak bahaya.”

- **Beri Apresiasi yang Positif**

Ingat, imajinasi anak sifatnya tidak terbatas. Anak-anak kadang menggambar abstrak, lalu menceritakannya sebagai sebuah gambar pemandangan luar angkasa. Ada juga cerita lain, anak mewarnai Sapi, tetapi dengan warna merah muda. Jangan langsung mengkoreksi atau menyalahkan. Pahamiilah bahwa mereka sedang berimajinasi. Beri mereka apresiasi yang positif. Lalu, tunjukkan padanya bagaimana realitas sebenarnya.

- **Bacakan buku sambil mendengarkan 57usic.**

Tak hanya orangtua yang merasa rileks saat ada 57usic, anak-anak juga demikian. Ketika sedang membacakan buku untuk anak, iringi dengan 57usic-musik yang riang atau yang sesuai dengan tema buku. Buku cerita berpadu dengan 57usic yang sesuai akan mampu mendorong imajinasi anak.

- **Ciptakan Suasana Rumah yang Aman dan Menyenangkan**

Suasana yang aman dan menyenangkan bisa memudahkan si kecil untuk mengembangkan imajinasinya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orangtua untuk selalu memastikan bahwa kamar

A. Alat Permainan Edukatif

Meyke Sugianto (1995) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian APE tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Tidak jauh berbeda, menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian di atas bahwa alat permainan edukatif merupakan media yang digunakan guru sebagai pembantu dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

B. Eksperimen

Eksperimen adalah suatu cara mengajar yang dilakukan oleh pendidik dimana siswa melakukan suatu percobaan, sehingga siswa secara langsung membuktikan apa yang telah dipelajari. Dalam metode ini anak aktif terlibat dalam pembelajaran dan melakukan secara langsung. Dalam lembaga PAUD, pembelajaran eksperimen sudah sering dilakukan dengan berbagai cara. Ada beberapa upaya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satunya melalui Alat Pembelajaran Edukatif melalui Eksperimen. Produk yang dapat dibuat adalah Botol Aroma.

C. Manfaat dari Eksperimen

1. Dapat menumbuhkan cara berfikir rasional
2. Dapat membina seorang anak membawa terobosan-terobosan baru dengan eksperimen
3. Dapat memperoleh keterampilan dan pengalaman dalam eksperimen
4. Dapat aktif dalam pengumpulan informasi dalam penentuan eksperimen
5. Memberikan kesempatan untuk berexplorasi dalam eksperimen yang dilakukan

D. Botol Aroma

Botol Aroma merupakan salah satu jenis APE yang bertujuan untuk melatih indra penciuman pada anak usia 0 hingga 6 tahun, mengenalkan bau atau aroma kepada anak dan membedakan macam-macam aroma. Pembelajaran menggunakan botol aroma dapat efektif mengembangkan kreativitas anak usia dini. Selain sesuai

dengan fungsinya, botol aroma memiliki daya Tarik tersendiri karena bentuknya yang mungil dan dihias dengan kain flannel sehingga berbentuk lucu dan warna warni. Ketertarikan anak dengan botol aroma akan mempengaruhi proses belajarnya. Semangat belajar anak sangat dibutuhkan disini karena berkaitan dengan eksperimen yang mana anak harus terlibat langsung dan memiliki keinginan untuk mencoba menggunakan APE yang sudah disiapkan guru.

E. Tujuan Botol Aroma

Pembuatan botol aroma bertujuan untuk mengajak anak bereksperimen atau mencoba hal baru yang belum pernah ditemui dengan kemampuan indra penciuman seorang anak memahami aroma – aroma yang sering dijumpai tetapi perbedaan atau mengetahui jenis yang harus diketahui dalam hal ini pengenalan aroma perlu bagi seorang anak.

Dengan botol aroma, anak lebih mengenal dengan berbagai bau atau aroma baru dan juga berarti anak tersebut anak tersebut di bimbing untuk lebih mengerti dan menjadi pembelajaran untuk anak lebih meningkatkan kemampuan mengelompokkan aroma yang ada. Aroma Mangga, Aroma Jeruk, Aroma Kopi, Aroma Sabun.

F. Perancangan dan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Uraian berikut ini akan memberikan pemahaman bagaimana merancang dan membuat alat permainan edukatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar bagi anak usia dini. Walaupun pengadaan APE dapat dilakukan dengan cara membeli APE sudah jadi, tetapi keterbatasan dana dan ketepatan ukuran serta syarat sebagai APE sering menjadi kendala. Oleh karena itu, Diharapkan dapat berkreasi dengan merancang dan membuat APE dari bahan- bahan yang ada di sekitar.

Sebagai calon guru / guru yang melaksanakan proses pembelajaran di PAUD hendaknya mampu membuat dan menciptakan APE sebagai karya yang original. Kemampuan tersebut diperlukan karena pemegang kendali dalam proses pembelajaran anak usia dini dan dengan alat permainan edukatif yang memadai pengembangan aspek kemampuan anak usia dini akan berkembang cepat.

Kesungguhan hati dan imajinasi guru dalam menciptakan APE dengan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar anak sangat diperlukan sehingga

keterbatasan dana tidak lagi menjadi masalah dalam berkarya cipta. Ketika membuat APE, guru hendaknya memperhatikan-syarat-syarat dan prosedur pembuatan APE yang merupakan langkah umum yang harus dilakukan untuk mengambil keputusan dalam membuat APE.

Departemen Pendidikan Nasional (2006) mengemukakan syarat-syarat khusus dalam pembuatan APE adalah sebagai berikut.

1. Segi Edukatif
 - a. Alat permainan harus sesuai dengan program kegiatan pembelajaran.
 - b. Harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak usia di.
 - c. Harus dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
 - d. Dapat membantu pembelajaran dan keberhasilan program pembelajaran
2. Segi Teknik
 - a. Alat permainan tertentu harus benar dalam mengungkapkan indicator yang disajikan.
 - b. Alat permainan harus tepat ukurannya sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep
 - c. Alat permainan menggunakan bahan yang tahan lama
 - d. Konstruksi alat permainan harus kuat dan tahan lama
 - e. Bentuk dan warna alat permainan tidak mudah berubah
 - f. Mudah digunakan baik oleh guru maupun anak.
 - g. Harus aman bagi pemakainya
 - h. Fleksibel dalam penggunaannya.
3. Segi Estetika
 - a. Alat permainan harus indah dan menarik bagi anak-anak.
 - b. Alat permainan harus memiliki ukuran keserasian ukuran yang sesuai dengan anak.
 - c. Alat permainan harus memiliki kombinasi warna yang serasi
 - d. Ukuran alat sesuai dengan penggunaan dan penggunaan (individu, kelompok, klasikal).

Tahapan pengembangan alat permainan edukatif setelah merancang atau mendesain adalah tahap pembuatan yaitu tahap melaksanakan semua hal yang sudah dituangkan dalam rancangan media melalui proses pembuatan tahap demi tahap

sehingga alat permainan edukatif pun siap digunakan. Telah disinggung sebelumnya bahwa pembuatan APE untuk anak-anak usiadini hendaknya memenuhi syarat edukatif, sesuai syarat teknis dan estetis.

Jenis APE yang dapat Anda buat banyak sekali macamnya sesuai dengan kebutuhan dan potensi bahan di lingkungan Anda. Kreativitas anda dalam, merancang, mengembangkan, dan menggunakan bahan-bahan di sekitar Anda mutlak diperlukan dalam pembuatan APE sehingga keterbatasan dana tidak lagi menjadi kendala. Dalam membuat APE sendiri disarankan menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang didapat dengan mudah di sekitar kita. Sebelum berkarya perlu diingat bahwa APE dibuat berdasarkan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, anda harus memahami perkembangan anak usia dini.

Berikut ini disajikan rancangan atau desain dan petunjuk pembuatan APE.

1. Bawa dan Letakkan APE botol di meja anak.
2. Perkenalkan nama dan cara menggunakan APE pada anak.
3. Tunjukkan kepada anak-anak masing-masing botol aroma dengan aroma yang ada didalamnya.
4. Ajaklah anak untuk menghisap aroma yang ada pada setiap botol tersebut.
5. Berikan kesempatan kepada anak untuk menghisap sendiri aroma pada botol dan menyebutkan aroma yang dihisapnya.
6. Tanyakan kepada anak aroma pada botol-botol tersebut secara acak sehingga mereka dapat membedakan aroma yang satu dengan yang lainnya secara tepat.

Spesifikasi :

Alat

- Gunting
- Pisau/ Carter
- Penggaris

Bahan

- Botol plastik
- Kain kasa untuk menutup botol

- Apabila botol tembus pandang , sebaiknya ditutup dengan kain katun/ kain flanel .
- Lem Lilin
- Pita
- Renda, dll sesuai keinginan.

Langkah-langkah pembuatan botol aroma adalah sebagai berikut:

1. Siapkan beberapa buah botol palastik



2. Lepaslah bungkus botol plastik agar bisa dihias menggunakan benang wol atau kain.
3. Bersihkan bagian dalam botol menggunakan air sehingga kotoran didalamnya hilang.



4. Keringkan botol sehingga siap diisi aroma tertentu



5. Bungkuslah botol menggunakan kain flanel sehingga menarik untuk anak.



6. Hiaslah botol botol tersebut menggunakan pita,renda atau hiasan lainnya



7. Isilah setiap botol dengan satu jenis aroma yang berbeda satu sama lain.
8. Tutuplah bagian lubang masing masing botol dengan kain kasa.
9. Agar botol tetap terjaga kebersihannya buatlah tempat penyimpanan botol aroma tersebut dari kardus bekas bentuk kotak atau bentuk lain sesuai keinginan.

BAB V

KREATIVITAS MUSIK DAN BAHASA

A. Pengertian

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah dan kreativitas juga merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan hubungan –hubungan baru dan membuat kombinasi-kombinasi baru yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Dalam hal ini sesuatu yang baru tidak berarti sebelumnya tidak ada, akan tetapi sesuatu yang baru ini dapat berupa sesuatu yang belum dikenal sebelumnya.

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

Demikian juga Dreavdahl (Hurlock, 1978:325) yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013:45) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan –gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan yang sudah ada pada situasi sekarang. Kreativitas juga tidak selalu menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan dinikmati.

B. Cara Meningkatkan Kreativitas Anak

1. Bermain
2. Membiarkan anak untuk imajinasi
3. Memberikan pertanyaan yang kreatif
4. Lihat minat dan bakat
5. Membebaskan anak untuk bereksplorasi
6. Jangan memaksa anak
7. Memberikan pengalaman baru kepada anak
8. Berikan pujian pada anak
9. Memberikan tantangan pada anak

C. Faktor Yang Memengaruhi Kreativitas

1. Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga yang harmonis dan demokratis mendorong anak untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan dan hambatan.

2. Faktor lingkungan keluarga

Sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga. Suasana, kondisi sekolah sangat menentukan kreativitas berkembang

3. Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat bersifat heterogen dan kultur yang berbeda, lingkungan yang tidak kondusif mengakibatkan anak tidak berkembang kreativitasnya.

D. Faktor Penghambat Kreativitas

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, dan upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui

2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekannya social

3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan

4. Stereotip peran seks

5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain

6. Otoritarianisme

7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayal

E. Ciri-ciri Orang Kreatif

1. Berfikir diluar kotak/ berfikir diluar lazimnya atau biasanya.

2. Tidak pernah takut adanya saingan bagi seseorang yang kreatif, bersaing adalah hal yang menyenangkan

3. Selalu berfikir menggunakan otak kanan

4. Memiliki pandangan pribadi dalam diri sendiri untuk dunia yang diperhatikan

5. Suka akan tantangan

Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.

b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.

- c. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat.
- e. Mempunyai rasa keindahan yang dalam.
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
- g. Mampu melihat suatu masalah berbagai segi atau sudut pandang.
- h. Memiliki rasa humor yang luas.
- i. Mempunyai daya imajinasi, dan
- j. Orisinal dalam mengungkapkan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Kecerdasan seorang anak selalu ditunjang dengan kepribadian yang kreatif. Rachmawati dan Kurniati (2005 : 17-18) mengemukakan ciri-ciri kepribadian kreatif sebagai berikut :

- e. Terbuka dengan pengalaman baru.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- h. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
- i. Percaya diri dan mandiri.
- j. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- k. Kaya akan inisiatif.

F. Contoh Kreativitas Anak

1. Membuat lukisan
2. Mewarnani
3. Menggambar
4. Bercerita
5. Berkebun
6. Membuat kreasi seperti kue, donat, gantungan kunci dan lainnya.
7. Bermain Ular tangga
8. Bermain Monopoli
9. Bermain Plastisin

10. Bermain slime
11. Berkreasi menggunakan kertas origami seperti membuat perahu, pesawat dan lainnya.
12. Membuat kreasi dari barang bekas
13. Membuat kartu ucapan

MUSIK

A. Pengertian Musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama music. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi –bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. Masing-masing menampilkan kekhasan music alaminya tersendiri.

Arti music menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan ,kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan kesinambungan . definisi music juga bisa diartikan atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu.)

Menurut Aristoteles, music adalah curahan kemampuan tenaga penggambaran yang berasal dari gerakan rasa dalam suatu rentetan nada(melodi) yang memiliki irama. Sedangkan menurut Ade Rrianto Nugroho, definisi music merupakan seni yang melukiskan tentang keindahan yang disajikan dalam bentuk suara dan tanpa kita sadari suara-suara itu memiliki peran dalam membentuk pribadi kita.

B. Asal Mula Musik

Music berasal dari bahasa Yunani, "mousike" dan Latin, "musica". Kata "mousa", Yunani "mouskos", Inggris "musik". Jadi dari kata "musica" lahir kata "musik". Menurut mitologi Yunani kuno music dimaksudkan sebagai seni dari kaum musen, atau " termasuk kepunyaan musen". Music adalah seni rupa milik salah satu dari kaum musen yang berjumlah Sembilan dewi. Menurut pujangga Hesiodus, Mahadewa Zeus dengan permasurinya Mnemosyne mempunyai Sembilan orang puteri. Kesembilan dewi ini disebut kaum musen. Kaum musen dilahirkan di kaki gunung Olympus dipersia. Masing-masing dewi memiliki dan menguasai satu cabang seni atau ilmu .

ke 9 kaum muzen tersebut adalah:

7. Dewi clio menguasai ilmu bersejarah
8. Dewi euterpe menguasai puisi liris
9. Dwi thalia menguasai seni komedi
10. Dewi melpomene menguasai seni tragedy
11. Dewi trispsichore mnguasai seni tari dan nyanyian paduan suara
12. Dewi erato menguasai seni pantonim dan syair percintaan
13. Dewi polyhymnia menguasai seni himne
14. Dewi calliope menguasai syair pahlawan
15. Dewi uraini menguasai ilmu bintang

C. Perkembangan Musik Dari Ke Zaman

Music mengalami perkembangan ,perubahan dan perluasan dari masa kemasa seiring dengan pertumbuhan kebudayaan dalam masyarakat tempat music itu tumbuh. Berikut contoh –contoh perkembangan dari zaman ke zaman:

- e. Music kuno(sebelum 476 M)
- f. Music sacral abad pertengahan (476-1450 M)
- g. Music sekuler abab pertengahan
- h. Music renaisans (1450-1600)
- i. Music barol(1600-1750)
- j. Music klasik(1750-1830)
- k. Music Romantik(1815-1910)
- l. Music modern /abad ke 20 (1900-2000)
- m. Music kontenporer/abad ke 21 (2000-sekarang)

D. Fungsi Musik

- 1) sebagai media untuk mengkspresikan emosi dan suasana hati seseorang
- 2) sebagai media dalam terapi penyembuhan
- 3) sebagai media penunjang kesehatan tubuh
- 4) Sebagai media untuk meningkatkan intelegensi seseorang
- 5) Sebagai media komunikasi dalam hubungan social masyarakat
- 6) Sebagai salah satu sarana hiburan
- 7) Sebagai symbol budaya
- 8) Sebagai respon terhadap fenomena yang terjadi dalam kehidupan social
- 9) Sebagai salah satu alat pendidik

- 10) Sebagai media untuk melestarikan budaya suatu daerah
- 11) Sebagai salah satu alat pemersatu bangsa
- 12) Sebagai media untuk bermerditasi
- 13) Sebagai pendongkrak gairah seseorang
- 14) Sebagai salah satu sumber penghasilan
- 15) Sebagai media untuk mnestimulasi janin dan kandungan
- 16) Sebagai pengiring upacara adat ritual
- 17) Sebagai media pendidikan
- 18) Sebagai media perdagangan.

E. Manfaat Musik dalam Kehidupan Sehari- hari

- Music dan pendidikan

Music tidak hanya berfungsi mengasah kemmapuan bermusik seseorang,tetapi juga berperan dalam bidang pendidikan atau bidang ilmu lainnya, misalnya meningkatkan keserdasan di bidang matematika,social dan budaya

- Music dan kecerdasan emosional

Music merupakan perwujudkan fisik dan ekspresi emosi melalui media suara yang dengan segala kekuatannya dapat memengaruhi suasana hati ,perilaku dan sikap seseorang

- Music dan kesehatan

Terapi music adalah kegiatan terapi kesehatan manusia dengan menggunakan music. Jenis terapi yang dimaksud antara lain pemulihan, penyembuhan dan peringanan terutama untuk tujuan kesehatan mental psikologis

F. Tujuan Diciptakan nya Musik

1. Tujuan magis

,usik pad tujuan ini ,music dianggap property yang mmapu memperkuat b suasana magis dalam ritual-ritual tertentu

2. Tujuan religious

Musik dapat diciptakan sebagai pengakuan akan keagungan Tuhan, sebagai sarana pendekatan diri dengan tuhan

3. Tujuan simbolis

Karya music yang diciptakan pada konteks ini memiliki tujuan simbolis yang dapat menimbulkan kebanggaan terhadap sesuatu. Seperti lagu kepahlawanan dan lagu kebangsaan

4. Tujuan Komersional

Disini sudah jelas music dijadikan barang yang dapat membuahkan penghasilan bagi senimannya.

5. Tujuan Kreatif

Tujuan penciptaannya semata-mata hanya untuk kepuasan dirinya sendiri dan biasanya bersifat eksperimental

6. Tujuan rekreatif

Music dapat diciptakan untuk hiburan semata

G.Hubungan Kreativitas dengan Musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. Masing-masing menampilkan kekhasan musik alaminya tersendiri.

AT. Mahmud, 1995 (dalam Rachmawati, 2011) menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

Kegiatan kreativitas dibidang musik bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan musik yang telah diperoleh, seperti antara lain:

- a. Melatih kepekaan rasa dan emosi;
- b. Melatih mental anak untuk mencintai keselarasan, kaharmonisan, keindahan, dan kebaikan;
- c. Mencoba dan memilih alat musik yang sesuai untuk mengungkapkan isi atau maksud pikiran atau perasaan;

- d. Meningkatkan kemampuan mendengar pesan dan menyelaraskan gerak terhadap musik yang didengar;
- e. Meningkatkan kemampuan mendengar musik atau nyanyian dengan mengamati sifat, watak, atau ciri khas unsur pokok musik; dan
- f. Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan musik atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai musik atau nyanyian.

BAHASA

A. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaannya dinyatakan dalam bentuk lambing atau symbol untuk mengungkapkan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimic muka

Pengertian Bahasa menurut KBBI (kamus bahasa Indonesia) Hasan Alwi. (2002:88) berarti system lambing bunyi arbitrer yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerja sama , berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik ,tingkah laku yang baik ,sopan santun yang baik.

Menurut Syamsudin(1986:2) ia memberi dua pengertian bahasa, pertama ,bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan ,alat yang dipakai untuk memengaruhi dan dipengaruhi. Yang kedua,bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun buruk,tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa ,tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

B. Fungsi Bahasa

1. Sebagai alat berinteraksi dengan manusia
2. Sebagai alat untuk berfikir
3. Sebagai alat menyalurkan arti kepercayaan di masyarakat
4. Sebagai alat pemersatu bangsa
5. Sebagai identitas suatu suku/bangsa

C. Tujuan Bahasa Jika Dilihat Dari Tujuan Penggunaan

- H. Tujuan Praktis bahasa yang digunakan untuk komunikasi sehari-hari
- I. Tujuan artistic bahasa yang dirangkai dengan sedemikian rupa sehingga menjadi bahasa yang indah dan dapat digunakan untuk pemuas rasa estetis

J. Tujuan pembelajaran bahasa sebagai media untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan baik dalam lingkup bahasa itu sendiri atau diluar bahasa

K. Tujuan filologis bahasa yang digunakan untuk mempelajari naskah-naskah tua guna menyelidiki latar belakang sejarah manusia ,kebudayaan,dan adat istiadat serta perkembangan bahasa

D. Tujuan Mempelajari Bahasa

Dalam setiap mempelajari suatu ilmu setiap manusia pasti mempunyai tujuan. Walaupun boleh jadi tujuan ahir yang diinginkan antara individu dengan individu yang lainnya akan berbeda. Begitu juga dengan tujuan orang orang yang berkenan untuk mempelajari bahasa,pastilah mereka juga mempunyai motif tertentu yang melatar belakanginya.

Antara satu individu dengan individu yanv lainnya akan berbeda. Begitu juga dengan tujuan orang-orang yang berkenaan untuk mempelajari bahasa pastilah mereka juga mempunyai motif tertentu yang melatar belakanginya.

Walaupun pasti ada tujuan yang tidak senada, akan tetapi dalam mempelajari bahasa terdapat tujuan yang bersifat umum. Yaitu dengan kita belajar,kita ingin apa-apa yang kita sampaikan sampai dimengerti dan di pahami oleh lawan komunikasi kita, karena ketika bahasa kita tidak dapat mengundang pemahaman respin yang kurang baik selain itu bahasa yang kurang baik danbenae akan dapat menimbulkan kesalah fahaman yang bisa berakibat fatal. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Gorys Keraf(2004). Bahwa seseorang yang belum mahir berbahasa dan menemukan kesulitan, karena apa

yang dipikirkan nya atau di maksudkan tidak akan bisa terlahir sempurna krpada orang lain.

Selain untuk memahami orang lain tujuan mempelajari bahasa adalah untuk dapat menggelar dan mengembangkan potensi-potensi pribadi yang ada pada diri kita. Dengan penguasaan bahasa yang baik dan benar. Akan dapat lebih mudah mencari relasi dalam segala hal.

Ada salah satu tujuan terpenting yang harus kita canangkan ketika kita mempelajari bahasa. Tujuan tersebut ialah kemahiran bahasa menurut penuturan Gorys Keraf (2004:1) kalemahiran bahasa akan mendatangkan keuntungan bagi masyarakat, bila ia menggunakan sebagai alat komunikasi yang baik terhadap sesama masyarakat,bila ia memungkinkan kita

untuk mengembangkan kesanggupan kita untuk dapat mempengaruhi orang lain dalam mengembangkan kontrol sosial yang di gunakan.

E. Ragam bahasa

1. Ragam bahasa media (lisan)

Ragam bahasa baku lisan di dukung oleh situasi pemakaian sehingga kemungkinan besar terjadi pelepasan kalimat. Namun hal itu tidak mengurangi ciri kebakuannya. Walaupun demikian ketepatan dalam pilihan kata dan bentuk kata serta kelengkapan kalimat dan unsur-unsur didalam struktur kalimat tidak menjadi ciri kebakun dalm ragam baku lisan karena situsi dan kondisi pembicara menjadi dukungn di dalam memahami makna gagasan yang disampaikan secara lisan.

Pembicara lisan dalam situasi formal berbeda tuntutan kaidah kebakuannya dengan pembicara lisan dalam situasi tidak formal atau snatai. Jika ragam bahasa di tuliskan ragam bahasa itu tifak bisa di sebut ragam bahasa tulis, tetapi di sebut sebagai ragam bahasa lisan. Oleh karena itu bahasa yang dilihat dari ciri-ciri ny tidak menunjukkan ciri-ciri ragam tulis.

Walaupun direalisasikan dengan tylisan, ragam bahasa serupa dan dapat dikembangkan sebagai ragam tulis kedua ragam itu masing-masing memiliki Ciri-ciri :

(1) Ciri-ciri ragam lisan :

- Memerlukan orang kedua/teman bicara
- Tergantung kondisi,ruang, dan waktu
- Tidak harus memperhatikan gramatikal hanya perlu intonasi serta bahasa tubuh
- Berlangsung cepat

Comtohnya " Sudah saya baca buku itu "

2) Ragam Tulis

Dalam penggunaan ragam bahasa baku tulisan makna kalimat yang diungkapkan nya ditunjang olrh situasi pemakaian sehingga kemungkinan besar terjadi pelepasan unsur kalimat. Oleh karena itu, penggunaan ragam buku tulis di perlukan kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan kata, penerapan kaidah, ejaan, struktur bentuk kata dan struktur kalimat serta kelengkapan unsur-unsur bahasa di dalam struktur kalimat.

Ciri-ciri ragam tulis :

- Tidak memerlukan orang kedua/teman bicara

- Tidak tergantung kondisi, situasi dan ruang serta waktu
- Harus memperhatikan unsur gramatikal
- Berlangsung lambat
- Selalu memakai alat bantu
- Kesalahan tidak dapat langsung dikoreksi
- Tidak dapat dibantu dengan gerak tubuh dan mimik muka, hanya terbantu dengan tanda baca.

F. Sifat Bahasa

- 1) bahasa merupakan perangkat bunyi. Bunyi itu bersistem dikeluarkan oleh alat-alat bicara manusia. Setiap bahasa memiliki bunyi-bunyi yang bersistem.
- 2) hubungan antara bunyi bahasa objek(aduannya) bersifat arbiter. Artinya antara hubungan bunyi dan wujudnya yang berupa benda atau konsep bersikap mana suka.
- 3) bahasa itu bersistem karena setiap bahasa didunia ini memiliki system sendiri
- 4) bahasa itu seperangkat lambang. Bunyi yang di hasilkan olrh alat ucap manusia itu berwujud lambang.
- 5) bahasa itu bersifat sempurna. Bahasa sebagai wahana komunikasi memiliki sifatnta yang sempurna. Dengan demikian dalam konteks manapun bahasa yang di pahami akan tetep dimengerti.

KEGIATAN

I. Langkah Kegiatan

Sebelum Kegiatan dimulai, guru menanyakan apa saja jenis musik dan cara memainkannya. Guru mengajak anak tentang mengamati gambar berbagai jenis alat musik atau poster foto alat musik, lalu memainkan semua alat musik yang tersedia sehingga anak hafal dan mengenali semua jenis dan bunyi alat musik tersebut. Misalkan guru menanyakan jenis alat musik seperti : gitar, piano dan marakas.

Cara memainkan alat musik gitar adalah dengan cara di petik pada senar gitar dengan chord tertentu agar dapat menghasilkan suara yang indah, cara memainkan piano dengan cara ditekan, Sedangkan marakas cara memainkannya dengan cara menggoyang-goyangkan kedua tangan yang kemudian menghasilkan bunyi gemerisik.

1. Guru membagi alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan alat musik sederhana. Guru membagi alat dan bahan yang bisa digunakan untuk pembuatan alat musik sederhana seperti menggunakan kaleng bekas, botol bekas, paralon bekas, batang bamboo bekas, atau barang-barang bekas lainnya yang dapat dijadikan sebagai instrument musik yang mengasyikkan.

2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

Dalam proses pembelajaran musik, peran seorang guru diperlukan untuk memberikan pembelajaran dan mengatur serta membentuk siswa dalam kelas guna tercapai sumber daya manusia yang potensial. guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta bertanggung jawab dan mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Tujuan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok adalah untuk bisa saling menghormati sesama teman kelompok, menerima teman kelompok kita, dan agar mereka mengerti toleransi mengajarkan mereka untuk saling berteman.

3. Siswa mempraktekkan pembuatan alat musik sederhana dan dibantu guru.

Sebaiknya guru menjelaskan terlebih dahulu alat musik tersebut. Contohnya seperti bermain piano, guru harus mempraktekan dahulu mulai dari notasi angka setelah itu meminta anak untuk menghafal dulu notasi angka yang ada pada piano, selanjutnya anak mempraktekkan piano dengan itu anak bisa lebih mudah menggunakan alat musik piano tersebut..

4. Guru mengajak siswa memainkan alat musik yang telah dibuat.

Guru harus memainkan alat musik seperti piano terlebih dahulu agar anak dapat mudah memainkan alat yang telah dibuat itu.

5. Guru menunjukkan beberapa gambar kemudian siswa menebak gambar tersebut.

Guru menunjukkan beberapa gambar dengan cara menunjukkan gambaran alat musik tradisional, anak dapat melihat gambar tersebut karena belum pernah tau alat - alat musik tersebut. sambil menunjukkan gambar, guru mulai menjelaskan jenis-jenis alat musik tradisional, siswa diam mendengarkan, guru selesai menerangkan siswa diberi pertanyaan disuruh menebak gambar alat musik tersebut yang ditunjuk atau dimainkan oleh guru.

6. Siswa menggabungkan gambar dengan lagu lalu menyanyikannya.

II. Tujuan Kegiatan

1. Melatih anak untuk bekerja kelompok.

Anak perlu dibelajarkan secara langsung dalam kehidupan mengenai tindakan-tindakan yang berkaitan dengan penanaman sikap. Salah satunya yang perlu dikembangkan adalah menanamkan sikap bekerja kelompok dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang akan berdampak bagi kehidupan anak dikemudian hari. Bekerja kelompok adalah kegiatan yang dilakukan sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan. Faktor tujuan dalam bekerja kelompok sangat penting karena akan mengarahkan seluruh kegiatan dan menjadi keberhasilan bekerja kelompok yang terkait pada tujuan yang akan dicapai dengan melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam belajar mengajar bekerja kelompok tersebut dimaksudkan antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru. Kegiatan dilakukan dapat berupa kegiatan proyek, diskusi, bermain bersama, dll. Bekerja kelompok dalam bermain yang dibagi dalam kelompok merupakan salah satu cara pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ini. Pentingnya bekerja kelompok bagi anak usia dini adalah untuk melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, melatih anak menjalin hubungan dan melatih anak untuk dapat menghargai orang lain.

7. Meningkatkan kemampuan mendengar dan menyelaraskan gerak terhadap musik yang didengar.

Masa usia balita khususnya usia dini bagi seorang anak adalah masa pertumbuhan dan perkembangan yang bila dilewati dengan baik, maka anak akan memetik keuntungan yang besar sekali agi kehidupannya kelas. Masa-masa ini adalah masa penentuan hendak

kemana mereka akan dibawa, menjad seorang manusia dewasa yang mampu mengoptimalkan kemampuannya atautah sebaliknya. Seluruh jenis kemampuan yang dibutuhkan dalam menjalani hidupnya kelak dipersiapkan para periode ini, bahkan menurut penelitian terakhir kesibukan persiapan ini dimulai sejak anak masih dalam kandungan ibunya. Kemampuan mendengarkan, kepekaan terhadap irama, kemampuan menyelaraskan gerak dengan bunyi, dan meningkatkan rasa kebersamaan dapat dilakukan melalui cara-cara yang menyenangkan.

Anak-anak usia dini perlu mendapatkan banyak peluang untuk bernyanyi bersama-sama, belajar bernyanyi dengan baik, dan mendengarkan berbagai jenis lagu kanakanak. peran guru bagi anak usia dini adalah membangunkan telinga anak-anak dengan menggunakan nyanyian-nyanyian dan permainan alat musik, membangkitkan minat mereka terhadap musik, mulai membentuk selera musik mereka, dan memperkenalkan musik yang diwariskan oleh generasi-generasi kita terdahulu.

8. Melatih kepekaan rasa dan emosi anak.

Usia dini disebut juga tahap perkembangan emas (golden age). Pada tahap ini sebagian besar sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas. Dengan memperhatikan dan memahami emosi anak, dapat membantu guru mempercepat proses pembelajaran yang bermakna dan permanen. Kemampuan anak usia dini mengelola emosi merupakan bagian dari pematangan perkembangan emosi anak dimasa peralihan dari pra operasional menjadi masa operasional kongkrit. Kemampuan anak usia dini dalam mengelola emosi dirinya sendiri dapat dilihat dari dimensi kemampuan anak dalam memamfaat emosinya secara positive. Perkembangan emosi anak perlu mendapatkan perhatian yang lebih, terutama dari orang tua karena kondisi emosi seorang anak akan berdampak kepada penyesuaian pribadi dan lingkungan sosialnya. Berpijak dari hal itu, keluarga mempunyai peranan yang utama dan pertama karena pendidikan emosi anak dimulai dari lingkungan keluarga. Orang tua harus terampil dalam memberikan pendidikan emosi kepada anak agar anak mampu bergaul dengan baik. Emosi adalah perasaan yang banyak berdampak pada perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari luar dan dalam diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Setiap anak akan mengalami masa-masa pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai dimensi, apabila pada anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

9. Meningkatkan kemampuan mendengar musik atau nyanyian dengan mengamati sifat, watak, atau cirikhas unsur pokok musik.
10. Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan musik atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai musik.

III. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan

A. Kelebihan

- Mudah mencari bahan baku

Dalam kreativitas ini sangat mudah untuk mencari bahan baku. Misal: bahan bekas pun sudah bisa dipakai atau dibuat untuk alat permainan.

- Bahan baku yang murah

Bahan yang digunakan dalam kreativitas ini sangat murah bahkan tidak perlu dengan membeli yang baru dengan menggunakan botol bekas, kaleng bekas, dan barang" bekas lainnya.

- Tidak mudah pecah dan tahan lama

Bahan-bahan yang biasanya dipakai tidak mudah pecah dan akan tahan lama. Misal botol plastik bekas, kaleng bekas, dll.

- Tidak hanya digunakan untuk satu fungsi

Bahan baku yang digunakan memiliki fungsi yang berkali-kali atau tidak satu kali pakai. Misal dengan botol bekas kita bisa buat berbagai macam permainan.

- Proses pembuatannya sangat mudah

Dalam proses pembuatannya sangat mudah dan sederhana karena semua dibuat dari bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai.

- Bahan baku nya ringan.

Bahan baku yang digunakan sangat ringan karena mayoritas bahan bakunya berukuran sedang tidak kecil dan tidak besar, jadi bahan baku nya ringan untuk dibawa kemana-mana.

- Dapat mengurangi sampah

Dengan menggunakan bahan baku bekas setidaknya dapat mengurangi sampah plastik, botol, kaleng, dan sampah yang bisa mengakibatkan sulit terurai karena dengan begitu sama saja dengan mendaur ulang dengan cara 3R.

- Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya.
- Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi focus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

B. Kekurangan

- Mudah berkarat

Karena mayoritas menggunakan bahan bekas maka akan mudah berkarat apalagi jika menggunakan bahan bekas yang berkaitan dengan besi atau kaleng maka akan lebih mudah berkarat.

- Sampah produk permainan sulit terurai

Jika menggunakan bahan bekas yang berbau-bau sampah plastik akan sulit terurai. Misal: barang yang terbuat dari plastik (botol plastik, gelas plastik, piring plastik, dll).

- Mudah tesok/penyok

Dalam permainan ini mayoritas terbuat dari bahan bekas dengan begitu bahan yang digunakan tersebut tidak menjamin, artinya jika terjatuh akan lebih mudah berubah bentuk (tesok/penyok). Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.

- Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran

berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

IV. Alat, Bahan dan Cara Pembuatan

A. Pengertian musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) musik adalah sebuah ilmu atau seni dalam menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang menghasilkan sebuah, musik merupakan seni yang memadukan suara vokal atau instrumental untuk keindahan bentuk atau ekspresi emosional. Musik biasanya disesuaikan dengan standar budaya irama, melodi, dan harmoni. Musik adalah seni yang menembus setiap masyarakat manusia. Musik dapat juga digunakan sebagai sarana komunikasi karena sebuah musik menyalurkan imajinasi dan perasaan sang penulis.

Pada saat ini banyak jenis-jenis genre musik yang berkembang di masyarakat misal musik tradisional, musik pop, musik dangdut, musik tradisional dan sebagainya. Baik kalangan orang tua, muda mudi maupun anak-anak menyukai sebuah musik, sebuah musik dapat digunakan untuk menrefresingkan diri dari stres karena dengan mendengarkan sebuah irama dapat mendapatkan sebuah ketenangan. Dapat disimpulkan pengertian dari musik adalah menyusun sebuah nada sesuai dengan urutan dan dengan sebuah kombinasi dan dihubungkan secara temporal untuk menghasilkan sebuah rangkaian melodi yang diinginkan.

B. Perkembangan musik di Indonesia

Musik Indonesia atau musik Nusantara adalah semua musik yang tumbuh dan berkembang di Nusantara yang dijadikan sebagai sebuah pencerminan identitas Indonesia, baik dari segi bahasa maupun karakter melodinya. Sudah sejak lama sejarah musik Indonesia bermula. Untuk merunut perkembangan musik di Indonesia, terdapat beberapa tahap dari era Hindu-Buddha hingga era modern.

Masa Sebelum Hindu-Buddha

Pada masa awal dari perkembangan musik di Nusantara, sebelum masuknya pengaruh Hindu-Buddha, musik digunakan sebagai bagian dari kegiatan ritual keagamaan masyarakat. Dalam beberapa kelompok, suara-suara yang dihasilkan oleh anggota badan atau

alat tertentu dipercaya memiliki kekuatan magis. Pada masa itu, alat musik yang digunakan berasal dari alam sekitar. Seperti contohnya dikenal alat musik kledi yang merupakan salah satu alat musik bambu yang terdapat di Asia Tenggara. Sejumlah batang bambu ditanam di tanah dengan ukuran berbeda-beda yang kemudian menghasilkan bunyi yang indah dari tiupan angin.

1. Masa Setelah Hindu-Buddha

Setelah masuknya Hindu ke Nusantara yang dapat ditandai dengan berdirinya Kerajaan Kutai dan Tarumanegara pada abad ke-4, musik mulai masuk ke ranah istana kerajaan. Masa itu, peran musik tak cuma sebagai bagian dari kegiatan ritual, namun juga menjadi bagian dari kegiatan-kegiatan istana, seperti menjadi hiburan untuk para tamu istana. Musik-musik istana kian berkembang sangat pesat khususnya di daerah Jawa yang terdapat berupa alat musik gamelan. Alat musik gamelan dapat dibedakan menjadi 5 kelompok, yaitu: kelompok balungan, blimbingan, pencon, kendang, dan kelompok pelengkap.

2. Era setelah islam masuk ke Indonesia

Dimulai pada saat abad ke 14, Kerajaan Majapahit mengalami kemunduran dan kehancuran. Sementara itu, terjadi perkembangan pesat kerajaan-kerajaan Islam yang berkuasa hingga Sumatera. Tentu saja hal tersebut dapat membuka jalan bagi kebudayaan Islam (Timur Tengah) untuk memberikan pengaruh kuat dalam berbagai bidang, termasuk bidang dalam seni musik. Jenis musik yang diperkenalkan oleh para pedagang Arab pada masa itu berupa alat musik gambus, rebana, dan rebab. Namun dalam perkembangannya, alat-alat musik ini mengalami perbedaan nama, bentuk, dan cara memainkannya di setiap daerah. Dalam perkembangan alat musik gambus (sejenis gitar/mandolin), ketika memainkannya biasanya diiringi dengan alat musik lain seperti biola, akordeon, gendang, seruling, dan bas yang membentuk kelompok jenis musik baru yang dikenal dengan orkes gambus.

3 Pada Era Kolonialisme

Pada saat masuknya bangsa Barat ke Nusantara juga turut memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan musik di Indonesia. Selain melancarkan kolonialisme, para pendatang ini juga memperkenalkan berbagai alat musik dari negeri mereka kepada rakyat Indonesia seperti: biola, cello, gitar, flute, dan ukulele. Mereka juga memperkenalkan sistem solmisasi dalam berbagai karya lagu. Pada era inilah, Indonesia mengalami permulaan

perkembangan musik modern. Para komponis Nusantara menciptakan karya musik berupa kombinasi musik Barat dengan musik Nusantara. Karya musik tersebut kemudian dikenal sebagai musik keroncong.

4. Pada Era Modern/Kontemporer

Berawal dengan masuknya media elektronik ke Indonesia, terjadilah arus globalisasi yang tak dapat dibendung. Berbagai budaya Barat mulai masuk ke dalam negeri termasuk berbagai aliran musik seperti: pop, jazz, blues, rock, R&B, hingga musik-musik India yang banyak diperkenalkan melalui film-filmnya. Dalam era modern perkembangan musik di Indonesia saat ini, muncul lah berbagai jenis musik baru yang memadukan sebuah unsur-unsur musik asing dengan musik dari Nusantara sendiri . Seperti misalnya musik dangdut yang merupakan perpaduan antara musik India dengan musik Melayu. Selain itu, berkembang sejenis musik yang memadupadankan sebuah unsur-unsur kedaerahan Indonesia dengan unsur musik Barat, terutama terdapat pada alat-alat musiknya. Perpaduan musik ini kemudian menghasilkan jenis musik yang dikenal dengan musik etnis.

Instrumen Musik Nusantara

Identitas musik Indonesia mulai terbentuk pada abad ke-2 atau ke-3 Sebelum Masehi, ketika pada masa budaya Zaman Perunggu bermigrasi ke Nusantara. Musik-musik suku tradisional Nusantara umumnya menggunakan alat musik perkusi seperti gendang dan gong. Beberapa alat musik berkembang menjadi alat musik yang rumit dan berbeda-beda, seperti alat musik sasando dari Pulau Rote, angklung dari Jawa Barat, dan satuan instrumen gamelan dari Jawa dan Bali.

1. Gamelan

Gamelan jawa

Gamelan merupakan alat musik yang berasal dari budaya daerah Jawa, Bali, dan Lombok, dan merupakan salah satu bentuk musik Nusantara yang paling mudah dikenali .Alat musik ini dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan alat musik perkusi, seperti metalofon, gong, rebab, dan seruling bambu. Pertunjukan gamelan umum digelar di Indonesia dan Malaysia.

2. Kecapi Suling

Kecapi suling merupakan bentuk musik dari daerah Jawa Barat, khususnya Sunda, adalah sejenis musik instrumental yang terdiri dari alat musik kecapi dan suling. Musik instrumental ini sangat bergantung pada improvisasi dan masih berkaitan dengan tembang Sunda.

3. Angklung

Angklung adalah alat musik yang secara tradisional berkembang di masyarakat Sunda di Pulau Jawa bagian barat. Angklung terbuat dari tabung bambu yang dihubungkan dengan rangka bambu. Dimainkan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan bunyi dalam susunan nada dalam setiap ukuran, besar atau kecil.

4. Kolintang

Kolintang atau kulintang adalah alat musik perkusi asal Indonesia bagian timur dan Filipina yang terbuat dari kayu dan perunggu. Di Indonesia, kolintang sering dihubungkan dengan orang Minahasa dari Sulawesi Utara, namun kolintang juga terkenal di Maluku dan Timor Timur.

5. Sasando

Sasando adalah alat musik petik yang berasal dari Pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Bagian utama dari sasando adalah tabung dari bambu dan ganjalan-ganjalan di mana senar direntangkan. Lalu tabung sasando ini diletakkan dalam sebuah wadah yang terbuat dari semacam anyaman daun lontar yang dibuat seperti kipas.

Ragam Musik Nusantara

Sejak era Hindu-Buddha, perkembangan musik di Indonesia telah bermula hingga era musik elektronik di masa kini. Selain bentuk-bentuk musik asli Indonesia, ada beberapa jenis musik baru yang telah dicampuri dengan pengaruh budaya asing. Meski begitu, musik-musik ini menjadi semacam identitas baru dari kebudayaan musik Indonesia.

1. Musik Daerah/Tradisional

Ciri yang paling menonjol pada jenis musik ini terletak pada isi lagu dan instrumen yang digunakan. Musik tradisi memiliki karakteristik yang khas, dengan syair dan gaya melodinya menggunakan bahasa dan gaya seni daerah asalnya. Seni musik tradisi ini menjadi identitas, jati diri, ciri khas, dan media kreasi dari masyarakat pendukungnya,

sekaligus menjadi identitas dan ciri khas Indonesia yang memiliki ragam kebudayaan. Beberapa contoh alat musik yang biasa digunakan dalam musik tradisi ini di antaranya:

- Instrumen Musik Perkusi, berupa: gamelan, talempong, kolintang, arumba, dan kendang.
- Instrumen Musik Petik, berupa: kecapi, sasando, dan sampek.
- Instrumen Musik Gesek, berupa: rebab dan ohyan.
- Instrumen Musik Tiup, berupa: suling, saluang, serunai, dan serompet atau tarompet.

2. Musik Keroncong

Musik keroncong terbentuk bermula sejak orang-orang Portugis masuk ke Indonesia yang juga membawa alat musik Eropa. Pada permulaan tahun 1900-an, musik ini dianggap sebagai musik berkualitas rendah. Namun keadaan berbalik ketika tahun 1930-an, ketika perfilman Indonesia mulai bergabung dengan musik keroncong dan mulai berjaya pada dekade berikutnya, ketika musik keroncong terlibat dalam perjuangan kemerdekaan.

Salah satu lagu keroncong yang paling terkenal adalah “Bengawan Solo” yang ditulis oleh Gesang Martohartono, seorang permusik dari Solo, ketika Angkatan Darat Jepang menguasai Pulau Jawa pada Perang Dunia II pada tahun 1940. Ketika mulai diperdengarkan di radio, lagu “Bengawan Solo” menjadi populer di seluruh Indonesia, khususnya orang Jawa. Bahkan, lagu ini juga sukses menjadi populer di kalangan orang-orang Jepang. Sehingga ketika mereka kembali ke Jepang, banyak dari musisi Jepang menyanyikan lagu tersebut.

3. Musik Dangdut

Dangdut merupakan salah satu jenis musik dansa yang populer sejak tahun 1970-an. Musik dangdut merupakan hasil kombinasi antara musik India dan musik asli Nusantara. Ciri khas pada musik ini terletak pada pukulan alat musik tabla yang menghasilkan bunyi “ndut” dengan karakter iramanya yang ringan. Beberapa nama penyanyi dangdut yang populer dan menjadi penggerak musik dangdut di Indonesia di antaranya: Rhoma Irama, Elvy Sukaesih, disusul generasi Inul Daratista, Evie Tamala, Mansyur S., dan Fahmy Shahab. Musik ini juga populer di Malaysia sebagai simbol bangsa Melayu, meski musik ini bukan bagian dari kebudayaan Melayu.

4. Musik Perjuangan

Ciri khas yang paling menonjol dari musik perjuangan adalah pada syair-syairnya yang umumnya berisi tentang ajakan untuk berjuang, berkorban untuk Tanah Air, dan menumbuhkan nilai-nilai patriotisme. Irama musiknya cepat dan semangat, serta diakhiri dengan semarak.

5. Indo-pop

Indo-pop adalah singkatan dari Indonesian pop atau musik pop Indonesia. Secara luas, indo-pop didefinisikan sebagai aliran musik populer yang ada di Indonesia. Namun dalam arti yang lebih luas juga dapat mencakup budaya pop Indonesia yang juga termasuk perfilman dan sinetron. Ciri khas pada musik indo-pop adalah pada penggunaan ritme yang terasa bebas dengan mengutamakan permainan drum dan gitar bas. Biasanya, para penggiat musik juga menambahkan variasi gaya yang beragam untuk menambah daya tarik dan penghayatan pendengar dan penglihatan.

1. Lagu Anak

a. Pengertian lagu anak-anak

Lagu anak-anak adalah lagu yang dirancang sedemikian rupa sehingga, baik lirik maupun melodinya sesuai dengan ciri khas karakteristik dan kebutuhan anak. Melodi lagu anak umumnya bertempo sedang dan kaya akan sebuah pengulangan. Sementara liriknya disusun dengan bahasa yang sederhana, mudah diucapkan dan dipahami, dan kaya pengulangan. Sesuai kebutuhan anak untuk bermain, lagu untuk anak dapat digunakan untuk mengiringi anak saat sedang bermain.

b. Sejarah lagu anak-anak

Pada lagu anak-anak jaman dahulu seperti, "Balonku", "Pelangi", "Naik-naik ke Puncak Gunung", "Burung Kakak Tua", dan sebagainya dan Semua lagu tersebut sering kita dengar dan nyanyikan pada saat masih kecil dulu ketika berada di TK ataupun PAUD. Pada Era Tahun 90an, banyak sekali beredar dan diluncurkan album lagu-lagu anak yang sedang populer pada saat itu dengan banyak sekali penyanyi cilik seperti Bondan Prakosa dengan albumnya "Lumba-lumba", Enno Larian dengan "Malas Bersih-bersih", Trio Kwek-kwek dengan "Si Jago Mogok", Laura Dacosta dengan "Anak Jalanan", Kak Seto (Si Komo) dengan "Si Komo Lewat", Joshua dengan "Diobok-obok". Lagu-lagu tersebut sangat banyak dikenal dikalangan anak-anak TK dan SD, karena memang lagunya sangat

bagus dan beberapa diantaranya (tidak semua) mengandung nilai pendidikan dan nilai moral. Dari sisi promosi pun, banyak perusahaan rekaman lagu anak-anak bersedia mengeluarkan biaya yang mahal.

Para pencipta lagu anak, yang pernah terkenal seperti Ibu Sud, Papa T-Bob, AT Mahmud dan lain-lain, menjadi kurang diminati dan tidak terdengar kembali. Selain itu, tidak ada lagi pencipta-pencipta lagu yang lebih terkenal. Generasi penerus para pencipta lagu dan penyanyi cilik yang nge-top pun tidak ada lagi. Mungkin pada zaman ini, ada banyak pula muncul pencipta lagu-lagu anak, namun nama mereka tidak sebesar nama-nama pencipta lagu pada zaman 90an. Beberapa penyanyi cilik juga mulai bermunculan, namun eksistensi mereka kurang banyak mendapat tanggapan yang baik dari anak-anak. Soal selera terhadap lagu-lagu anak, anak-anak lebih cenderung memilih dan mengenal lagu anak dari luar negeri (berbahasa Inggris), seperti "Old Mac Donald" atau "Twinkle-twinkle Little Star". Selain itu anak pada zaman sekarang memiliki selera musik moderen dan cenderung lebih ke musik dewasa seperti musik pop dan musik dangdut, bahkan pada saat ini musik kpop telah menyebar ke seluruh dunia dari anak muda sampai anak-anak lebih suka mendengarkan lagu kpop daripada lagu anak-anak.

Kualitas Lagu Anak

Syair lagu anak-anak mendidik anak ke arah yang bernilai positif, misalnya menyayangi orang tua, menyayangi teman, menyayangi tumbuhan atau binatang, cinta tanah air, ataupun contoh-contoh perilaku yang baik. Ciri lagu anak-anak adalah sebagai berikut: bentuk lagu yang sederhana, syair lagu tidak terlalu panjang sehingga anak-anak tidak mengalami kesulitan dalam menyanyikannya, tema yang digunakan sesuai dengan jiwa anak-anak, bahasa yang digunakan sederhana, tidak menggunakan kata kiasan, nada yang digunakan tidak melebihi 10 nada, biramanya ceria dan lembut. Lagu anak adalah lagu yang pantas didengarkan dan dinyanyikan untuk anak-anak, dan selain mengandung unsur hiburan, akan lebih baik jika mengandung unsur pendidikan juga.

Kualitas dari sebuah lagu anak-anak bisa dilihat dari segi:

1. Nada/bit :

Lagu anak-anak memiliki nada yang menyenangkan dan juga mengandung lirik dan nada yang lucu. Tidak terlalu keras dan bit yang terlalu cepat (seperti music rock, apalagi underground)

2. Lirik:

Mudah untuk dipahami : Menggunakan kata-kata yang sederhana dan tidak terlalu panjang (Terutama lagu yang mengandung nilai pendidikan dan moral), boleh panjang asalkan mengandung sebuah cerita yang menarik dan mudah dipahami anak-anak, dan memiliki kata-kata yang berbobot .

3. Tema lagu:

- Mengandung pesan moral yang berguna untuk anak-anak (kebaikan, persahabatan, kerajinan, dll), dan tidak mengandung hal-hal yang hanya diperuntukkan untuk orang-orang dewasa (cinta, selingkuh, pertengkaran).
- Mengandung nilai pendidikan (sarana mempermudah anak-anak untuk belajar tentang sebuah materi mata pelajaran tertentu (misalnya, lagu balonku: tentang warna).

4. Atraktif:

Bisa mengajak anak-anak untuk bergerak mengikuti alunan musik yang sedang didengarkan (menari, olah raga, bertepuk tangan dan menggerakkan bagian tubuh mereka).

5. “Dewasa” tapi tidak cengeng.

- Dewasa: Mengajarkan hal-hal yang baik, yang biasa diberikan orang dewasa kepada anak-anak.
- Tidak Cengeng: karena bisa membuat anak-anak kehilangan semangat di masa kecilnya dan melemahkan mental anak-anak. Karena dunia anak-anak adalah dunia yang seharusnya penuh keceriaan.

6. Tidak menimbulkan kerancuan saat diinterpretasi.

Seperti yang pernah terjadi pada lagu anak-anak jaman dahulu. Kadang mengandung kerancuan makna.

7. Disukai dan mudah diikuti oleh anak-anak.

Lagu anak dari zaman dahulu sampai sekarang sangat disukai oleh anak-anak dan mudah diikuti juga oleh anak-anak.

c. Unsur-unsur musik anak

Unsur-unsur musik terdiri dari beberapa kelompok yang secara bersama merupakan satu kesatuan membentuk suatu lagu atau komposisi musik.

Berikut unsur-unsur musik:

1. Harmoni

Harmoni adalah keselarasan bunyi yang merupakan gabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya. Harmoni merupakan gabungan beberapa nada yang dibunyikan secara serempak atau arpegic (berurutan).

2. Irama

Irama dapat diartikan sebagai bunyi atau sekelompok bunyi dengan bermacam-macam panjang pendeknya not dan tekanan atau aksent pada not. Irama dapat diartikan sebagai ritme, yaitu susunan panjang pendeknya nada dan terdandung pada nilai titik nada. Irama merupakan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik.

3. Melodi

Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta bersama dengan mengungkapkan suatu gagasan. Melodi digunakan dalam susunan lagu sebagai isian atau vokal inti.

4. Bentuk lagu atau struktur lagu

Bentuk lagu adalah susunan atau hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu. Sehingga menghasilkan komposisi lagu yang bermakna.

Sebuah lagu bisa didengarkan ketika sudah memiliki bentuk atau struktur yang jelas. Struktur lagu sangat penting dalam langkah awal menciptakan sebuah karya seni.

5. Tanda tempo

Tanda tempo merupakan kecepatan dalam memainkan lagu dan perubahan-perubahan dalam kecepatan tersebut. Dalam tanda tempo dibagi tiga bagian, yakni tempo lambat, sedang, dan cepat. Tempo seringkali menjadi tantangan dalam bermusik. Ketika tempo tidak teratur, maka akan berpengaruh terhadap musik yang sedang dimainkan.

6. Ekspresi

Ekspresi merupakan suatu ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup tempo, dinamik, dan warna. Ekspresi sangat diperlukan dalam pementasan sebuah karya musik. Seorang vokalis harus mampu melakukan unsur tersebut. Unsur ekspresi juga perlu dikuasai oleh semua pemain musik.

7. Timbre

Timbre adalah kualitas atau warna bunyi. Keberadaan timbre sangat dipengaruhi oleh sumber bunyi dan cara bergetar

d. Manfaat lagu anak-anak

Lagu dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi bagi anak-anak misal menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung berarti melatih anak untuk berkenalan dengan alam dan mengetahui apa saja benda-benda yang ada di alam sekitar. Lagu dapat dijadikan sebagai sebuah sarana pendidikan anak-anak misalnya saat ia belajar berhitung, cobalah sambil menyanyikan lagu Satu Ditambah Satu. Melalui lagu, si kecil juga bisa belajar kosakata baru yang akan memperkaya bahasanya.

Lagu dapat mendekatkan hubungan orang tua dan anak ketika orang tua menyanyikan sebuah lagu terutama saat bermain maupun sebagai pengantar untuk tidur untuk anaknya maka sang anak akan mendengarkan dengan baik secara tidak langsung anak akan merasa senang dan hal tersebut dapat terjalin kedekatan antara orang tua dan anak karena menyanyikan sebuah lagu sebelum tidur akan menjadi sebuah kebiasaan yang akan terus terulang setiap hari.

V. Alat-Alat Musik Dari Bahan-Bahan Bekas

1). Drum dari kaleng bekas



Alat dan bahan alat musik drum

- gunting
- lem
- kertas krep
- Toples
- Balon
- Kayu
- Karet

Cara pembuatan alat musik drum dari kaleng bekas, Cara pembuatannya:

1. Sediakan terlebih dahulu Toples nya
2. kemudian Ambil balon nya ,potong sedikit bagian ujung balonnya
3. Setelah itu balon di letak kan di toples bagian ujung hingga rapi
4. Ambil kertas krep lalu diletakkan di seluruh bagian toples hingga rata dengan menggunakan lem dan gunting
5. setelah toples sudah dihiasi dengan kertas krep dengan warna yang warna -warni
6. kemudian cari 2 kayu lali ujung kayu di kasih karet agar lentur,, dan batang kayu dihiasi dengan kertas krep. agar lebih menarik
7. drum sudah siap digunakan.

2). Alat kecrekan dari botol bekas



Alat dan bahan pembuatan alat musik kricik-kricik

Alat :

- Gunting
- Solasi
- Botol aqua

Bahan :

- Kertas kado
- Kardus
- Kerikil/batu

Cara pembuatan alat musik kicrik-kicrik, Cara pembuatan kricik-kricik :

1. Siapkan alat dan bahanya
 2. Siapkan kardus untuk pegangan dan sesuaikan dengan tutup botol agar bisa bersatu dengan botolnya
 3. Berikan kertas kado untuk membungkus pegangan dan membuatnya lebih menarik untuk di lihat dan sesuaikan solasi dalam bagianya
 4. Siapkan botol dan di isikan kerikil secukupnya
 5. Botol juga di kasih kertas kado agar lebih menarik untuk di lihat dan di gunakan
 6. Dan di sesuaikan solasi di bagian botol nya
 7. Selesai
- 3). Alat musik maracas dari botol yakult



Alat dan bahan :

Alat :

- Gunting
- lem
- isolasi

Bahan :

- beras
- kertas origami
- botol yakult

Cara pembuatan :

1. Siapkan 2 botol minuman yakult yang sudah di cuci bersih,lalu keringkan dan buang tutup yang menempel pada bibir botol.
2. Potong kertas origami persegi panjang sesuaikan dengan ukuran botol yakult tersebut.
3. Kertas origami usahakan menggunakan 2 warna yang berbeda agar hasilnya bagus.
4. Masukkan beras kedalam botol yakult sampai setengah terisi pada satu bagian botol.
5. Setelah terisi beras pada botol yakult yang pertama tempelkan bibir botol dengan menggunakan lem dengan botol yang ke dua.

6. Tempel kan kertas origami yang sudah dipotong di kedua ujung botol yakult seling-seling dengan 2 warna kertas origami.

7.tunggu hinggak kering dan maracas bisa di gunakan.

4). Gambang dari botol kaca bekas



Alat dan bahan :

- -Air
- -pewarna
- -botol kaca

Cara pembuatan :

- 1.siap kan botol kaca bening yang sudah tidak terpakai.
- 2.bersihkan botol kaca dengan air bersih.
- 3.siapkan air dan pewarna ,usahan berbeda beda warna agar terlihat cantik
- 4.isi air kedalam botol dengan ukuran air yang berbeda akan memiliki suara yang indah.(ketinggian air mempengaruhi bunyi yang dihasil kan.
5. Alat musik gambang siap dimainkan.

5). Alat musik kentongan dari bambu



Alat dan bahan :

- gergaji
- pisau
- bambu

Cara pembuatan :

1. Pilih bambu yang sudah kering agar menghasilkan suara yang bagus dan juga lugut pada bambu sudah hilang.
2. Potong bambu sesuai yang diinginkan kira-kira 30 cm.
3. Setelah dipotong 30 cm, lalu lubangi bambu di bagian tengah ukuran memanjang ukuran 15 cm.
4. Setelah itu beri pegangan pada atas bambu agar mudah saat dimainkan.
5. Kentongan dari bambu siap dimainkan.

5. Lagu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RPPH

1. MATERI PEMBELAJARAN

A. Memberikan salam

Memberikan Salam bukan sekadar ungkapan kasih-sayang, tetapi kasih-sayang yang diwujudkan dalam bentuk doa pengharapan agar seseorang selamat dari segala macam duka-derita. Jadi memberikan salam merupakan kebiasaan yang mendoakan untuk tetap hidup dan dengan penuh kebaikan. Dengan memberikan salam anak di ajarkan menghormati dan senantiasa memberikan doa kepada orang lain hal ini akan memberikan dampak baik pada anak di masa dewasanya kelak dia akan senantiasa menghormati orang lain dan mendoakan kehidupan orang lain. Dengan kegiatan ini ini akan akan kreatif dalam memberkan salam kepada sertiap orang yang di temuinya tanpa harus di suruh oleh orang lain.

B. Berdoa sebelum belajar

Dengan berdoa, membuat ilmu yang kita pelajari menjadi lebih berkah. Pасalnya, kita melibatkan Allah dalam proses pencarian ilmu tersebut. Sehingga Allah akan ridho dan memberikan banyak berkah dan pahala kepada mereka yang memulai belajar dengan berdoa terlebih dahulu. Oleh karna itu anak di ajarkan untuk berdoa agar anak tau bahwa berdoa dapat mempermudah anak dalam menyerap ilmu. Dengan berdoa anak di ajarkan utuk sesantiasa meminta keberkahan dari tuhan. Dari kegiatan tersebut anak diharapkan kreatif untuk memajatkan doa terlebih dahulu ketika hendak melakukan sesuatu tanpa adanya perintah untuk berdoa dari orang lain . dengan begitu mereka akan senantiasa mendoakan orang orang yang mereka sayangi.

C. Anak di bimbing guru untuk menyayikan sholawat

Dalam kegiatan ini anak di ajar kan bersolawat dengan bersholawat anak juga mampu mengembangkan kreativitas nya. menyayikan sholawat nabi akan meningkatkan keyakinan anak pada nabi besar kita nabi Muhammad SAW serta menanamkan rasa cinta kepada nabi . Dengan bersholawat anak menentramkan hati

anak sebelum di adakanya pembelajaran di paud . Terutama di RA yang kebanyakan mengajarkan nilai agama pada saat pembelajaran.

D. Memeriksa situasi dan kondisi kelas

Hal ini dilakukan agar kelas tercipta suasana belajar kondusif.sehingga yang pembelajaran berjalan dengan lancar dengan pemeriksaan ini guru tau apa apa saja yang ingin di gunakan dalam pembelajaran kali ini. Sehingga tidak ada kendala lagi yang pada saat proses pelaksanaan belajar .kegiatan ini berupa pemeriksaan media yang akan di gunakan , kebersihan kelas sarana dan prasarana anak pada saat kegiatan belajar

E. Memeriksa kehadiran anak

Hal ini di lakukan guru untuk mengetahui tingkat kehadiran siswa apakah rajin berangkat atau jarang berangkat . pada saat pengecekan kehadiran siswa guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa hadir atau tidak hadir serta jika siswa tidak hadir akan menanyakan alasan siswa tersebut tidak hadir . Dengan mengecek kehadiran guru secara tidak langsung memberikan motivasi pada siswa terhadap kedisiplinan mengikuti pelajaran dan membiasakan jika ada ketidak hadir akan memberitahukan kepada guru atau teman kelas melalui lisan maupun tulisan. Sehingga menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan ini lah anak kreatif untuk mengatakan hadir atau tidak hadir jika temanya ada yang tidak hadir dan temannya akan menyampaikan info tersebut pada guru .

F. Bernyanyi untuk membangkitkan suasana kelas

Dikala bernyanyi anak akan merasa senang dan gembira . jika anak gembira maka ia akan mudah menyerap informasi atau bahan ajar yang akan di ajarkan dengan bernyanyi anak bisa merasa senang dan dapat berinteraksi dengan guru dan temanya dengan baik tanpa ada tekanan . dari bernyanyi anak akan kreatif untuk ikut bernyanyi nyayian yang telah di ajarkan oleh guru.

G. Tanya jawab tentang kegiatan dan materi kemarin yang telah di ajarkan

Pada kegiatan setelah bernyanyi ini lah saat yang pas untuk guru melakukan tanya jawab kepada sisawa. Hal ini dilakukan guna menilai pembelajaran kemarin sudah di serap secara penuh oleh siswa arau belum.Pada kegiatan ini juga anak di

ajarkan untuk bersikap percaya diri dengan berani menjawab anak sudah memiliki kepercayaan diri yang baik. Sehingga jika ia percaya diri ia akan mudah berinteraksi dengan orang lain. Mereka tidak merasa takut atau malu pada orang sehingga perkembangannya pun meningkat. Anak-anak akan kreatif untuk menjawab pertanyaan guru sesuai dengan daya pikirnya tanpa adanya bantuan orang lain. Anak akan menjawab dengan spontan sesuai yang ia bisa.

H. Pembagian siswa menjadi beberapa kelompok

Hal ini dilakukan agar kemampuan sosial dan emosional anak dapat berkembang. Jika anak dibagi dalam beberapa kelompok maka anak akan lebih mudah berinteraksi dengan teman. Jika mereka sering berinteraksi maka perkembangannya akan semakin baik. Selain itu jika anak banyak berinteraksi juga akan mengetahui berbagai sifat dan karakter orang lain sehingga ia akan pandai mengolah emosi terhadap orang lain. Dengan begitu lah perkembangannya tumbuh. Pembagian kelompok ini juga bertujuan agar anak kreatif dalam berinteraksi dengan temannya karena kadang ada anak yang harus disuruh dulu dalam berinteraksi contoh mengenalkan diri pada teman kadang anak merasa takut dan tidak mau melakukannya dan menangis oleh karena itu pembentukan kelompok digunakan untuk memperluas interaksi anak dengan teman kelasnya.

I. Siswa mempraktekan pembuatan alat musik

Dalam hal ini siswa disuruh untuk melakukan pembuatan alat musik dengan di damping guru siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan alat musik sederhana sesuai kemampuan anak dengan begitu anak mengetahui apa yang ingin dia buat dan bagaimana cara membuatnya dan cara memaikannya. Kegiatan ini akan mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya yang dapat berbunyi serta mengetahui bunyi-bunyi dari alat sederhana tersebut. Dengan begitu anak akan senantiasa mengerti bunyi-bunyi apa yang mereka ciptakan dari barang-barang tersebut.

J. Siswa memainkan alat yang mereka buat

Dalam kegiatan ini anak akan memainkan alat musik yang ia buat apakah dapat berbunyi atau tidak di situlah sisi kreatif anak akan tercipta anak akan mengetahui benda-benda apa yang dapat digunakan sebagai alat musik sederhana mereka juga akan mengetahui tiap-tiap bunyi dari alat musik yang di ciptakan. Contohnya

mengisi gelas kaca dengan air berbunyi ting ting jika di pukul dengan besi dan memukul toples dengan kayu akan berbunyi dug dung dung serta lainnya.

K. Anak menebak gambar yang di diberikan oleh guru

Di sini akan akan menebak suatu gambar dari guru akan memberikan petunjuk pada anak dan anak akan menebak nya jika anak benar menebak akan mendapatkan tepuk tangan dari teman lainnya . dari kegiatan tersebut anak kreatif dalam berfikir saat akan menebak . petunjuk yang di berikan guru akan menjadi rangsangan atau stimulan untuk anak agar dapat berfikir kreatif dan mampu menyelesaikan tebakan yang di berikan oleh guru. Setelah tertebak murid di suruh megambungkan apa yang mereka tebak

L. Anak megambungkan gambar dengan lagu lalu meyaikanya

Setelah anak menebak mereka di suruh untuk megambungkan tebakan tersebut dengan lagu anak akan kreatif dalam menciptakan lagu dengan bimbingan guru mereka akan menyayikanya secara bersamaaan. Membentuk nada dan irama dan menceritakan gabungan gambar dalam tebakanya. Hal ini menujung kreativitas anak melalui music pada saat pembelajaran. Melalui stimulain yang di berikan guru .

2. Materi Yang Masuk Dalam Pembelajaran

Bersyukur Atas Ciptaan Tuhan

Syukur merupakan bentuk rasa terimakasih kepada Allah SWT. syukur juga dapat berarti menyatakan suatu perasaan lega, dan senang. Syukur merupakan sikap dan perbuatan positif yang harus dimiliki dan dilakukan oleh tiap manusia. Syukur melalui hati yaitu yakin bahwa nikmat yang diperoleh semata-mata karena kebaikan Allah SWT. Kebaikan tersebut akan mengantarkan diri untuk menerima segala apapun yang terjadi dengan penuh rasa rela tanpa mengeluh atau menggerutu dan keberata asat besar atau keci nikmat yang diberi. Syukur dengan perbuatan yaitu memanfaatkan apa yang ada pada diri atau yang telah diperoleh dengan sebaik-baiknya. Sesuatu tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuannya misalnya, menggunakan menggunakan anggota tubuh untuk melakukan hal yang Allah SWT. sukai dan bersifat positif. serta menuntut penerima nikaat untuk merenungkan tujuan diberikan nikmat kepadanya. Setelah dapat mencapai ketiga bagian syukur tersebut, maka akan mendapatkan berbagai 8 kebaikan

dari sikap positif ini, karena sikap positif akan menarik kebaikan dan hal-hal positif lainnya. Berikut cara guru untuk menerapkan rasa syukur terhadap Anak Usia Dini

- Dengan Cara Mengingat

Guru senantiasa mengingatkan anak untuk bersyukur. Anak diingatkan untuk mengucapkan "Alhamdulillah" atau pujian pada Allah SWT. dengan tujuan agar anak selalu ingat bahwa segala kesenangan adalah pemberian Allah SWT.. Hasil signifikan dari cara ini adalah anak menjadi lebih penyayang, dan mengetahui bahwa semua kesenangan berasal dari Allah. Namun, kendala yang dialami dalam prosesnya adalah anak sering lupa, dan harus selalu diingatkan dalam praktek kesehariannya.

- Dengan Cara Praktek Langsung

Guru senantiasa untuk mengaitkan segala bentuk kegiatan sehari-hari yang dilakukan dengan rasa syukur. Sehingga tanpa disadari anak akan dapat mengambil hikmah dalam setiap kejadian. Guru juga dapat menentukan satu indikator syukur yang hendak dipelajari. Misalnya berbuat baik kepada orang tua sebagai bentuk syukur kepada Allah. Hal signifikan yang terlihat pada anak adalah anak menjadi lebih mengingat Allah, anak menjadi lebih penyayang, anak dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian, dan lebih sayang orang tua. Kendala yang dialami dalam penerapannya adalah anak sering lupa sehingga harus sering diingatkan. Dan faktor lingkungan rumah juga berpengaruh. 3. Dengan Evaluasi Diri Anak Setiap akhir pembelajaran anak di ajak untuk mengevaluasi dirinya sendiri dengan mengambil kelebihan yang dia punya. Dengan begitu, anak dapat bersyukur dengan apa yang dia punya dan diharapkan dapat berempati dengan yang tidak sama dengannya karena anak sadar setiap orang mempunyai kelebihannya masing-masing.

- Dengan Menggali Pengalaman Anak

Guru setiap di akhir pembelajaran atau di akhir jam sekolah dapat menggali pengalaman anak dan mengaitkannya dengan rasa syukur. Misalnya hari ini anak A bercerita tentang kejadian saat jam makan siang, dia terjatuh di tangga. Kemudian anak A ini ditolong oleh dua temannya, yang satu membantunya berdiri dan yang

satu lagi membantunya membawakan obat luka. Dengan cara ini, guru dapat mengarahkan anak untuk bersyukur bahwa meskipun dia terjatuh namun, dia harus sadar masih diberikan pertolongan oleh Allah dengan jatuh yang tidak menyebabkan luka yang parah, dan bersyukur bahwa dia diberikan teman teman yang baik oleh Allah. Dari pengalaman yang diceritakan anak A tersebut, temannya yang lain juga akan menyadari bahwa dengan bersyukur segala hal akan berjalan baik. Jika suatu saat kerabatnya mengalami kejadian yang sama, dia akan otomatis mengingatkan temannya untuk bersyukur. Dan jika dia yang mengalami hal tersebut maka dia juga akan lebih berusaha untuk mengambil hikmah dari kejadian yang terjadi. Kendala yang dialami dalam cara ini adalah fokus anak, anak terkadang tidak fokus dalam mendengarkan cerita temannya. Dalam prosesnya juga anak terkadang lupa tidak mengambil hikmah dari kejadian yang terjadi.

- Dengan Menggali Pengalaman Anak

Guru setiap di akhir pembelajaran atau di akhir jam sekolah dapat menggali pengalaman anak dan mengaitkannya dengan rasa syukur. Misalnya hari ini anak A bercerita tentang kejadian saat jam makan siang, dia terjatuh di tangga. Kemudian anak A ini ditolong oleh dua temannya, yang satu membantunya berdiri dan yang satu lagi membantunya membawakan obat luka. Dengan cara ini, guru dapat mengarahkan anak untuk bersyukur bahwa meskipun dia terjatuh namun, dia harus sadar masih diberikan pertolongan oleh Allah dengan jatuh yang tidak menyebabkan luka yang parah, dan bersyukur bahwa dia diberikan teman teman yang baik oleh Allah. Dari pengalaman yang diceritakan anak A tersebut, temannya yang lain juga akan menyadari bahwa dengan bersyukur segala hal akan berjalan baik. Jika suatu saat kerabatnya mengalami kejadian yang sama, dia akan otomatis mengingatkan temannya untuk bersyukur. Dan jika dia yang mengalami hal tersebut maka dia juga akan lebih berusaha untuk mengambil hikmah dari kejadian yang terjadi. Kendala yang dialami dalam cara ini adalah fokus anak, anak terkadang tidak fokus dalam mendengarkan cerita temannya. Dalam prosesnya juga anak terkadang lupa tidak mengambil hikmah dari kejadian yang terjadi.

- Dengan Menceritakan Kisah Teladan dan Hadist

Pada penerapannya, guru dapat memaparkan sebuah hadist dahulu. Anak diberikan pengertian sebuah hadist tentang syukur dan diharapkan dengan hadist tersebut anak dapat menempatkan dirinya untuk bersikap sesuai hadist tersebut. Kemudian untuk lebih memberikan pemahaman pada anak, guru dapat melanjutkan dengan menceritakan kisah teladan misalnya kisah nabi. Anak usia dini umumnya masih sangat menyukai sebuah cerita. Biasanya ketika guru sedang menceritakan sebuah cerita, anak akan terbawa situasi dari cerita tersebut. Maka dari itu penting sekali memilih cerita yang mengandung unsur positif terlebih sikap syukur agar anak lebih mengerti bagaimana cara bersyukur dan apa dampak jika dia bisa bersyukur. Pada umumnya dalam menceritakan kisah teladan memerlukan keahlian dan kreatifitas guru untuk menceritakannya dalam cara yang menyenangkan. Dalam bercerita anak akan banyak bertanya, hubungkan selalu pertanyaan anak dengan sikap syukur. Sikap positif yang terlihat pada anak dengan cara ini adalah anak menjadi lebih ceria dan antusias dalam menyimak materi pembelajaran.

Selain itu hal yang terlihat secara signifikan setelah dilakukannya cara ini adalah anak menjadi lebih bersyukur, tidak mengeluh, taat ibadah, dan hormat pada orang tua. Anak juga lebih tertib dan arif dalam bertindak. Kendala yang dialami dalam penerapan cara ini yaitu dalam menceritakan kisah-kisah atau memaparkan sebuah hadist kita harus kreatif karena anak mudah bosan dengan cerita yang berulang. Selain itu, dalam prosesnya ketika sudah lama tidak diceritakan kisah teladan. Anak kadang sering lupa untuk bersyukur dan masih harus diingatkan.

- Dengan Memberikan Contoh

Guru diharapkan dapat merasakan terlebih dahulu apa itu rasa syukur sebelum diterapkan kepada anak agar nantinya dapat menjadi teladan untuk anak. Melalui contoh pada anak dengan harapan anak lebih cepat mengerti dan tahu bagaimana caranya bersyukur. Dalam memberikan teladan, guru juga tidak hanya memberitahu, tapi guru mengajak anak men-tafakur-i (mengetahui gambaran umum) dan men-tadabur-i (mengetahui sebab dan akibat) sesuatu yang terjadi mulai dari hal yang ada pada dirinya maupun lingkungannya. Semua dihubungkan kepada Allah SWT. Pada akhirnya anak dapat bersyukur atas apa yang terjadi baik itu secara lisan dan perbuatan. Dengan memberikan teladan pada anak, selain ilmu yang disampaikan,

perasaan guru terkait pengalamannya dengan rasa syukur juga akan ikut tersampaikan. Maka hal tersebut akan menambah keyakinan anak untuk selalu menyelipkan rasa syukurnya dalam setiap keadaan. Hasil signifikan dari cara ini terlihat dari ucapan dan perbuatan anak yang menjadi lebih baik. Dari cara berbicaranya, anak dapat memilih kata-kata yang baik terhadap temannya, dan tidak berkata kasar. Dari perbuatannya, anak akan lebih peduli dengan keadaan sekitarnya dan lebih antusias saat mendengarkan guru. Cara ini dapat membangkitkan sikap positif lainnya seperti timbulnya kesadaran pada anak untuk melakukan hal baik, rajin, disiplin, cinta kebersihan, peduli, dan lain sebagainya. Namun, menurut guru yang menerapkan cara ini, kendala yang dialami dalam menerapkan cara tersebut adalah jika guru tidak kreatif anak akan mudah bosan dengan pembahasan syukur yang berulang-ulang. Kendala yang dialami dalam menerapkan cara tersebut adalah jika guru tidak kreatif anak akan mudah bosan dengan pembahasan syukur yang berulang-ulang.

Salah satu konsep yang sulit ditanamkan kepada balita dan anak prasekolah adalah rasa bersyukur. Dengan bersyukur, mereka menjadi lebih peka terhadap perasaan orang lain, mengembangkan empati dan keterampilan hidup lainnya. Anak-anak yang tidak diajari bersyukur seringkali merasakan kekecewaan. Anak yang berusia 15-18 bulan sudah mulai memahami konsep yang mengarah pada kebersyukuran. Usia 2 – 3 tahun, anak sudah mulai memahami rasa bersyukur untuk materi, seperti mainan dan hewan peliharaan. Pada usia 4 tahun, anak-anak bisa mengerti bahwa bersyukur tidak hanya untuk materi seperti tapi juga untuk tindakan kebaikan, cinta, dan perhatian. Berikut ini manfaat mengajarkan anak bersyukur sejak usia dini diantaranya:

- Melatih kepekaan anak pada lingkungan sekitar
- Mengajari anak untuk selalu menerima dan tidak banyak menuntut
- Tidak mudah putus asa dan mengeluh
- Mengajari anak untuk saling berbagi
- Dan yang paling penting untuk meningkatkan kondisi spiritualnya.

▪ Melatih kedisiplinan

Seiring pertumbuhan dan perkembangan anak, demikian pula perilaku mereka. Si kecil yang tenang di usia 2 tahun bisa saja jadi mudah tantrum ketika berumur 4 tahun. Disiplin adalah tentang membimbing dan mengajarkan anak. Ini bukan tentang hukuman atau kemarahan. Disiplin adalah cara membantu anak-anak belajar mengetahui yang salah dan yang benar, dan membuat mereka merasa tetap aman.” Berikut ini adalah 4 langkah mengenalkan kedisiplinan pada anak:

▪ Konsisten

bersikap konsisten dalam mengenalkan disiplin pada anak. “Situasi yang sudah dapat diprediksi oleh anak, seperti rutinitas, membuat anak-anak merasa jauh lebih aman sehingga mereka cenderung berperilaku lebih tenang. Konsistensi dapat dipraktikkan lewat aturan-aturan rumah tangga, seperti jam tidur siang, waktu makan, waktu bermain, dan tidur malam. Usahakan hal-hal yang berkaitan dengan anak tetap pada jadwal yang sama setiap hari. Informasikan pada anak terlebih dahulu bila ada perubahan jadwal atau kegiatan. Konsisten juga penting dalam mengenalkan kedisiplinan pada anak. Ketika Anda melarang anak ketika ia merebut mainan milik anak lain untuk pertama kalinya, begitu juga yang Anda lakukan di saat kedua, ketiga, dan keempat anak melakukan hal tersebut.

▪ Memberikan “time out”

Time out merupakan tindakan pemisahan sementara anak dari lingkungannya ketika ia melakukan sesuatu yang tidak baik atau melanggar aturan. Teknik *time out* dapat melatih anak-anak untuk belajar mengatur pikiran dan perasaan mereka, sampai mereka siap mengungkapkannya dengan baik pada orang tuanya.

Namun, pastikan Anda tahu persis kesalahan anak, atau jika Anda memang perlu waktu istirahat dari perilaku anak, sehingga dapat tetap mengontrol emosi Anda. Tetapkan pula lokasi *time out* yang konsisten, pilihlah tempat yang tenang dan membosankan bagi anak. Sebaiknya bukan tempat yang nyaman seperti kamar tidur, atau tempat berbahaya seperti kamar mandi atau dapur. Teknik disiplin ini

efektif bila diterapkan pada sekitar usia 2 tahun ke atas dengan sekitar waktu 1 menit waktu untuk usia 2 tahun, 2 menit untuk usia 3 tahun, dan begitu seterusnya.

- ***Menghargai anak dan memberikan contoh***

Jika kedua orang tuamenunjukkan rasa hormat dan menghargai pada buah hatinya, maka ia akan cenderung lebih menghargai dan menghormati Anda dibanding orang lain, bahkan saat Anda sedang mendisiplinkannya. Bila Anda kehilangan kesabaran atau bereaksi berlebihan atas sikap anak yang kurang baik, segeralah meminta maaf pada anak. Berperilakulah seperti yang Anda inginkan anak Anda lakukan pula.

- **Berpikir dari sudut pandang anak**

Anak-anak, terutama balita bukanlah orang dewasa dalam bentuk mini. Mereka kesulitan memahami atau melakukan hal yang Andaanggap remeh. Misalnya, mengikuti arahan dan berperilaku baik. Melihat ‘skenario’ dari sudut pandang anak dapat membantu orang tuamengontrol emosi sehingga dapat menghindari kemarahan orang tua pada anak. Ketika si kecil enggan duduk di *car seat*, cobalah berpikir dari sudut pandangnya. Anda mungkin dapat berkata, “Iya, ayah tahu kalau kamu tidak suka duduk di *car seat*, tapi itu yang harus kita lakukan supaya kamu tetap aman.” Menurut Claire Lerner, hal tersebut bukan memanjakan anak, tetapi Anda mengakui perasaan anak dan ini penting untuk membantu anak belajar menghadapi kedisiplinan serta tantangan hidup dengan segala peraturannya. Walaupun tetap tegas menerapkan aturan pada anak, Andabisa mencoba memberikan pilihan yang dapat menunjukkan bahwa Anda menghargai perasaan anak. Misalnya, tawarkan pada anak untuk membawa boneka, mainan, atau buku selama duduk di *car seat* agar ia tetap nyaman.

Disiplin memang tidak mudah apalagi bagi anak. Meskipun sulit, Mama ternyata perlu **melatih disiplin anak sejak usia dini**. Ada berbagai manfaat yang bisa didapatkan bagi si kecil jika Mama sudah mencoba melatih kedisiplinan sejak usia dini. Tidak hanya bagi perilaku dan sifatnya, disiplin juga sangat baik bagi kesehatannya.

1. Gaya hidup sehat

Anak yang disiplin tentu akan memiliki pola hidup yang lebih sehat. Melatihnya soal kedisiplinan akan membantu si kecil menjalani gaya hidup sehat. Anak akan punya kebiasaan makan yang baik, melakukan rutinitas yang sehat dan kebiasaan yang bersih. Anak juga punya kemampuan untuk memilih pilihan yang sehat sehingga membuatnya punya hidup sehat pula. Misalnya saat waktu camilan, kedisiplinan akan membuatnya memilih camilan yang sehat dan tidak berlebihan.

2. Memiliki keterampilan sosial yang baik

Disiplin juga akan melatih kemampuan sosial anak. Melatih disiplin sejak dini sangat baik untuk kemampuan sosialnya. Anak yang disiplin akan mengetahui cara-cara dalam berkomunikasi. Anak akan memahami sopan santun saat berkomunikasi. Hal ini akan terlatih jika Mama membiasakan disiplin pada anak.

▪ **Kreativitas**

Kreativitas dalam seni musik merupakan aspek penting karena adanya kepekaan dan apresiasi yang bisa menjadi bekal mewujudkan kreativitas musik anak. Oleh karena itu penting untuk meningkatkan kreativitas musikal sejak dini. Kreativitas musikal anak dapat dikembangkan melalui permainan musik dari barang bekas. Dalam permainan musik dari barang bekas ini, anak diajak untuk berkreasi membuat alat musik sederhana dan menciptakan permainan musik.

Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. Kreativitas anak didorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif

juga karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting, kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah sesuai tingkat intelektualnya. Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut ini :

1. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
2. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita
3. Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal dalam waktu cukup lama
4. Menata sesuatu sesuai selera
5. Mengerjakan sesuatu dg orang dewasa
6. Mengulang untuk tahu lebih jauh

▪ **Keaktifan**

Keaktifan adalah kegiatan atau segala aktivitas yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik . Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional . Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada anak usia dini, sebab dengan adanya keaktifan anak usia dini dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh anak usia dini untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

▪ **Bekerja kelompok**

untuk meningkatkan kerjasama anak dalam bermain dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode kerja kelompok. Hal ini nampak dengan jelas dari rencana tindakan dalam perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan kategori berkembang sesuai harapan dapat mencapai target keberhasilan. Menurut

Marijan (2012) bahwa "Anak perlu dibelajarkan secara langsung dalam kehidupan mengenai tindakan-tindakan yang berkaitan dengan penanaman sikap." Salah satunya yang perlu dikembangkan adalah menanamkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang akan berdampak bagi kehidupan anak dikemudian hari.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan mempunyai peranan penting untuk perkembangan selanjutnya. Salah satu tugas perkembangan anak yang harus diperhatikan adalah kemampuan bekerja samanya, karena anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional yang dapat berguna bagi perkembangan anak di masa yang akan datang

3. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD dan Indikator
Nilai Agama dan moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	<input type="checkbox"/> Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai pencipta. <input type="checkbox"/> Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	<input type="checkbox"/> Menghormati (toleransi) agama orang lain <input type="checkbox"/> Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	<input type="checkbox"/> Menghargai kepemilikan orang lain/mengembalikan benda yang bukan haknya
	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	<input type="checkbox"/> Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya

	<p>3.2 Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p><input type="checkbox"/> Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya dengan bimbingan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)</p> <p><input type="checkbox"/> Mulai menunjuk-kan sikap mau menolong orang tua, pendidik, dan teman</p>
Fisik Motorik	<p>2. 1 Memiliki perilaku yang mencer-minkan hidup sehat</p> <p><input type="checkbox"/> Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</p> <p><input type="checkbox"/> Terbiasa memelihara kebersihan diri dan lingkungan</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dangerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan (berkibar)</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan melompat <input type="checkbox"/> meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melempar sesuatu secara terarah</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu menangkap bola dengan tepat</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melakukan gerakan antisipasi (misal: permainan lempar bola)</p> <p style="text-align: center;">45</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu menendang bola secara terarah</p> <p><input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu memanfaatkan alat permainan dalam dan luar ruang</p>

	<input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kananak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce)
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	<input type="checkbox"/> Mulai terbiasa melakukan hidup bersih dan sehat <input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan yang menunjuk-kananak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan cara melindungi dari kekerasan, termasuk kekerasan seksual <input type="checkbox"/> Mulai terbiasa mengkon-sumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi <input type="checkbox"/> Mengguna-kan toilet tanpa bantuan
Kognitif	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif danmenyelidik (seperti:aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban)
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif <input type="checkbox"/> Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaanatau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru <input type="checkbox"/> Menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
	3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	<input type="checkbox"/> Mampu memecah-kan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa <input type="checkbox"/> Melanjutkan kegiatan sampai selesai
	3.6.Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciri lainnya) melalui

	<p>berbagai hasil karya.</p> <p><input type="checkbox"/>Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampumengetahui benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan)</p> <p><input type="checkbox"/>Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenali benda dengan memasang-kan benda dengan pasangannya</p> <p><input type="checkbox"/>Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenali benda dengan mengurut-kan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar</p> <p style="text-align: center;">46</p> <p><input type="checkbox"/>Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenali benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan</p> <p><input type="checkbox"/>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampumengetahui konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan</p> <p>3.7 Mengenali lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p><input type="checkbox"/>Menyebut nama anggota keluarga lain, teman, dan jenis kelamin mereka</p> <p><input type="checkbox"/>Menyebut tempat di lingkungan sekitarnya</p> <p><input type="checkbox"/>Menyebut-kan arah ke tempat yang sering dikunjungi pada radius yang lebih jauh (pasar, taman bermain)</p> <p><input type="checkbox"/>Menyebutkan dan mengetahui perlengkapan/atribut yang berhubungan dengan pekerjaan orang-orang yang ada di sekitarnya</p> <p><input type="checkbox"/>Mengikuti aturan</p> <p>3.8 Mengenali lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>
--	--

	<p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p><input type="checkbox"/>Menunjuk nama dan kegunaan benda-benda alam</p> <p><input type="checkbox"/>Mengungkap hasil karya yang dibuatnya secara sederhana yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam</p> <p><input type="checkbox"/>Menunjukkan proses perkembangan makhluk hidup (misal: kupu-kupu, ayam, katak)</p>
	<p>3.9 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya</p> <p><input type="checkbox"/>Menggunakan cara penggunaan benda-benda teknologi sederhana (misal: gunting, sekop, palu, cangkul, pisau, gunting kuku, sikat gigi, sendok pembuka tutup botol, spons, roda pada kendaraan)</p> <p><input type="checkbox"/>Mengenal bahan-bahan pembuatan teknologi sederhana</p>
Bahasa	<p>2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman</p> <p><input type="checkbox"/>Terbiasa ramah menyapa siapapun dengan lembut dan santun</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>47</p> <p><input type="checkbox"/>Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas</p> <p><input type="checkbox"/>Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)</p> <p>3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif</p>

	<p>(mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p><input type="checkbox"/>Mengkuna-kan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anakatau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</p> <p><input type="checkbox"/>Mencerita-kan gambar yang ada dalam buku</p> <p><input type="checkbox"/>Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)</p> <p><input type="checkbox"/>Bertanya dengan mengguna-kan lebih dari 2 kata kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana</p>
	<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>
	<p><input type="checkbox"/>Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru</p> <p><input type="checkbox"/>Mencerita-kan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan</p> <p><input type="checkbox"/>Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10</p>
Sosial	<p>2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p>
Emosional	<p><input type="checkbox"/>Berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya,</p> <p><input type="checkbox"/>Berani mengemukakan keinginan atau pendapat,</p> <p><input type="checkbox"/>Berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya dengan pengawasan guru</p> <p><input type="checkbox"/>Bangga menunjukkan hasil karya</p>
	<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan</p>
	<p><input type="checkbox"/>Tahu akan hak nya</p> <p><input type="checkbox"/>Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</p> <p><input type="checkbox"/>Mengantri sesuai urutan, menunggu giliran</p>
	<p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar</p>
	<p><input type="checkbox"/>Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan, <input type="checkbox"/>Sabarmendengarkan ketika orang lain berbicara,</p> <p><input type="checkbox"/>Tidak menangis saat berpisah dengan ibunya,</p> <p><input type="checkbox"/>Berusaha tidak menyakiti atau membalas dengan kekerasan</p>

	<p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p>
	<p><input type="checkbox"/> Mengambil keputusan dan melakukan pekerjaan secara mandiri</p> <p><input type="checkbox"/> Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya</p> <p><input type="checkbox"/> Menyelesaikan gagasannya hingga tuntas</p> <p style="text-align: center;">48</p>
	<p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya</p>
	<p><input type="checkbox"/> Mengetahui perasaandan kondisinya dan merespon secara wajar</p> <p><input type="checkbox"/> Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</p> <p><input type="checkbox"/> Senang menawarkan bantuan pada teman atau guru,</p> <p><input type="checkbox"/> Senang mengajak temannya untuk berkomunikasi, bereaksi positif kepada semua temannya.</p>
	<p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama</p>
	<p><input type="checkbox"/> Senang melakukan kegiatan bersama teman</p> <p><input type="checkbox"/> Senang berbagi (gagasan, mainan, makanan, dll) dengan teman</p>
	<p>2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri</p>
	<p><input type="checkbox"/> Memperllihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p><input type="checkbox"/> Tetap tenang saat berada di tempat baru dengan situasi baru misalnya saat bertamu, berada di pusat perbelanjaan, atau saat bertemu dengan guru baru</p>
	<p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p>
	<p><input type="checkbox"/> Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan</p> <p><input type="checkbox"/> Bersedia untuk menerima konsekuensi atau menanggung akibat atas tindakan yang diperbuat baik secara sengaja maupun tidak disengaja, <input type="checkbox"/> Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf,</p> <p><input type="checkbox"/> Merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula,</p>
<p>3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain secara wajar</p>	

	<p>4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar</p> <p><input type="checkbox"/>Menjalin pertemanan dengan anak lain</p> <p><input type="checkbox"/>Mempertahankan haknya untuk melindungi diri dengan bantuan orang lain, misal: meminta bantuan pada orang dewasa</p> <p>3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara</p> <p><input type="checkbox"/>Memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia (misal: mainan, makanan, pakaian)</p> <p><input type="checkbox"/>Memilih satu dari berbagai kegiatan/ benda yang disediakan</p>
Seni	<p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p><input type="checkbox"/>Menjaga kerapihan dan kebersihan diri</p> <p><input type="checkbox"/>Merawat kerapihan-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya</p> <p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)</p> <p>Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain</p> <p>49</p>

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. S. (diakses tanggal 29 november 2020). STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. " *Passion of the Islamic Studies Center*" *JPI_Rabbani*.
- evashapzhr. (2020). program-pengembangan-kreativitas. <https://evashapzhr.blogspot.co.id/2016/06/program-pengembangan-kreativitas-pada.html> .
- Fakhriyani , D. V. (2016). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Vol. 4, No. 2, Desember 2016* , 193-200.
- Hasanah, P. F. (diakses tanggal 29 november 2020). Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking. *jurnal FKIP Universitas Lampung*.
- Kurniati, e. (2016). *permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana.
- Kurniati, R. Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nur Aprita, S. S. (2018). MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA MELALUI KEGIATAN PRAKARYA DENGAN MEDIA BAHAN LIMBAH ANORGANIK PADA ANAK KELOMPOK B1 PAUD ISLAM INTAN. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, Vol. 3 (1),, 38-42.
- Rachmawati, yeni, & euis kurniati. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- rahmisyahputri. (2020). mengembangkan-kreativitas-anak-usia. <http://rahmisyahputri99.blogspot.com/2014/12/mengembangkan-kreativitas-anak-usia.html>.
- Rani, F. (t.thn.). /pengembangan-kreativitas-anak-melalui. *PG PAUD R 12 Universitas Negeri Padang. Pada tanggal 17 November 2020 pukul 19.21*.
- Wiwik Windasari, A. S. (diakses 29 november 2020). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Jurnal FKIP UNILA*.

wongngapak. (2020). -mengembangkan-kreativitas-anak.

<http://wongngapak16.blogspot.com/2017/03/makalah-mengembangkan-kreativitas-anak.html>.